

play!

z i n e

br.142 | Novembar 2020.

REVIEW:

**WATCH DOGS
LEGION**

INTERVJU:

**FILIP ZEMLJAK,
LICHENVALE**

HARDWARE:

MSI RTX 3090

THE WITCHER
REBIRTH

IGRA MESECA

NOVO:

**POZADINE
ZA EKRAN**

EARLY ACCESS:

**BALDUR'S
GATE 3**

HARDWARE:

**PS5 ILI XBOX SERIES?
KOJU KONZOLU
ODABRATI?**

BROJ 142 – NOVEMBAR 2020.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić,
Milan Janković, Borislav Lalović

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 Akesentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin

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 / glavni i odgovorni urednik Borislav Lalović. - 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



Oktobar za nama je bio sasvim solidan mesec kada se sagledaju video igre, ali smo nekako imali osećaj kao da se svako suzdržavao da se pokaže na najbolji način, što je verovatno zbog nadolazećih konzola u novembru. Odlaganja za Cyberpunk 2077 i Far Cry 6 su malo pokvarila utisak, ali šta je tu je, za dobre igre treba vremena.

Novembar će zato, kao i naš broj, biti pun raznolikosti, kao zimska salata. Očekujemo dosta novih igara, Sonijevih ekskluziva, kao i starijih igara preobučenih u novo odelo za doček konzola. Koju konzolu odabrati je pravo pitanje na koje smo probali da damo odgovor, a u toj odluci nas je umalo omela recenzija RTX 3090 grafike, novi san svakog gejmera, a java za one spremne da izdvoje preko „hiljadarke“.

Negde po časopisu su nam odbegli neki likovi, tako da ako na njih nađete ljubazno nam recite gde se nalaze.

Uživajte u časopisu, čitajte nas na sajtu, i naravno igrajte se što više.

Do sledećeg broja, uređivački kolegijum časopisa Play!Zine





48

IGRA MESECA: AMNESIA: REBIRTH



90

HARDWARE: MSI RTX 3090 RTX GAMING X TRIO



52

REVIEW: CRASH BANDICOOT 4 IT'S ABOUT TIME



74

REVIEW: STAR WARS SQUADRONS



70

REVIEW: SERIOUS SAM 4



26

NAJBOLJE IGRE IZ ODLAZEĆE GENERACIJE KONZOLA

FLASH VESTI	6
PATREON STRANA	16
POZADINE ZA EKRANE	18
INTERVJU: Filip Zemljak - Lichenvale.....	20
TOP 10 : Najbolje horor igre za jesenje mesece.....	22
PLAY!ZINE BIRA: Najbolje igre iz odlazeće generacije konzola.....	26
EDITORIJAL: Koji konzolu odabrati? XBOX Series X/S ili PS5.....	32
BETA: Call of Duty Cold War.....	36
EARLY ACCESS: Baldur's Gate 3.....	38
NAJAVE MESECA: Top igre novembra	42
KONKURS	47
Amnesia: Rebirth	48
Crash Bandicoot 4 - It's About Time	52
FIFA 21	54
Hades	56
Mafia Definitive Edition	60
NHL 21	62
Orangeblood	64
Pikmin 3 Deluxe	66
Projection: First Light	68
Serious Sam 4	70
Star Wars: Squadrons	74
Watch Dogs: Legion	76
BESPLATNI KUTAK	80
U POKRETU	82
REINSTALACIJA: Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie	84
HARDWARE: Logitech G733 Wireless	86
HARDWARE: MSI RTX 3090 RTX Gaming X Trio	90
HARDWARE: ROG Strix Scar 3	94
HARDWARE: SteelSeries Arctis 7X	98
HARDWARE: Steelseries Rival 3 Wireless	100
HARDWARE: Xiaomi Mi 10T Pro 5G	102
HEARTHSTONE DODATAK: Hearthstone dobija nikad više noviteta ove zime	104



36

BETA: CALL OF DUTY COLD WAR

AMBICIOZNA RPG PUČAČINA OUTRIDERS IZLAZI U FEBRUARU NAREDNE GODINE

Već dugo period pratimo najnoviji naslov na kojem radi studio People Can Fly, kreatori Painkiller i Bulletstorm igara. U pitanju je kooperativna pučačina Outriders sa radnjom smeštenom na neprijateljskoj planeti Enoch, gde se do 3 igrača u kampanji bori za preživljavanje, a moguće je i solo igranje.

Igra je bila prvobitno planirana za kraj godine, ali je nakon odlaganja sada pružen novi datum izlaska – 2. februar naredne godine. Igra će se pojaviti za PC, trenutnu i narednu generaciju konzola istovremeno, a opet sa opcijom za next-gen nadogradnju. Samim tim, ako neko Outriders kupi za PS4, automatski besplatno ima pravo da zaigra i na Playstation 5.



ZAVRŠEN OSNOVNI RAZVOJ I SCENARIO ZA FINAL FANTASY XVI

Prema novoj stranici za zapošljavanje Square Enix-a osnovni razvoj i produkcija scenarija je kompletirana za njihov nadolazeći naslov Final Fantasy XVI.

Kreatori su nas obavestili na njihovom veb sajtu da su spremni za sledeći korak, kreiranje velikih resursa unutar igre, poboljšanje kvaliteta grafike, borbi sa kraljicama, dok istovremeno usavršavaju razvojne alate koji koriste. Većina tima posao obavlja od kuće zbog trenutne svetske pandemije.

Square Enix trenutno traži osoblje koje bi im pomoglo u kreiranju Final Fantasy XVI sveta koji će biti sačinjen od različitih nivoa i prostranstava, sinematika velikih razmera i živopisnih karaktera. Final Fantasy XVI se pravi za PlayStation 5 a prvu priliku da vidimo kako igra izgleda dobićemo krajem oktobra.

Prema nedavnim glasinama, Final Fantasy 16 će se pojaviti dosta ranije nego što se očekuje, ali je opet pred nama oko par godina čekanja.



Marvel's Avengers

[Store](#) | [Hub](#)


1,120
playing 3 hours ago

1,935
24-hour peak

28,145
all-time peak

Zoom 48h 7d 1m 3m 6m 1y All

From Oct 1, 2020 To Oct 8, 2020



MARVEL'S AVENGERS VEĆ U PROBLEMU, BROJ IGRAČA NA PC-U PAO ISPOD 1000

Verovatno vam je poznata ona izreka "Istorija je učiteljica života". Izreka koja izuzetno dobro podseća da se treba učiti na tuđim greškama, što se može primeniti svuda, pa i u gejming industriji.

Krah kakav je imao Anthem po izlasku bio je ogromnih razmera da se o njemu i danas govori, a Bioware još uvek nije uspeo da sredi ni delić igre, iako na njoj navodno aktivno radi.

Očekivalo se da će cela industrija naučiti na tome, i da nadolazeći naslovi neće patiti od tih boljki. Pa... to se ipak desilo, i to sa Marvel's Avengers. Loot je najveći problem u ovoj superherojskoj igri, a planovi za konstantu podršku novim sadržajem izjalovili su se

pokušajima da Crystal Dynamics sredi probleme.

Konkretnih ispravki nema na vidiku, kao ni sadržaja, a igrači nisu preterano strpljivi, pogotovu kada igra o početka nema ono što će ih zadržati, kao što ste verovatno mogli zaključiti iz naše recenzije.

Broj igrača koji se nalazi svakodnevno u igri opada, i pad je najveći na PC platformi, gde se broj trenutno aktivnih igrača ide ispod hiljadu. Oštri pad broja igrača izaziva probleme za one koji su ostali da igraju, pošto je sada dosta teže pronaći saigrača koji vam je zapravo neophodan za igranje.

BACANJE PARA – AMAZON GASI PUČAČINU CRUCIBLE NAKON SAMO 5 MESECI OD IZLASKA

Samo 5 meseci nakon izlaska, multiplejer pučačina Crucible kompanije Amazon, odlazi u istoriju. Donekle i očekivana sudbina za Crucible, samo što je došla nekako prerano. Lansiranje igre je proteklo dosta loše, pre svega slaba zainteresovanost igrača, ujedno praćena lošim performansama, doveli su do odluke da se igra vrati u zatvorenu betu na doradu i dodavanje preko potrebnih novina.

Međutim, Crucible nikada neće ponovo izaći iz zatvorene beta faze, pošto je Amazon sada ozvaničio da se rad zvanično prekida i igra gasi u potpunosti. Igrači koji su eventualno dali novac za igru, mogu zatražiti 100% povraćaj novca, dok će developeri biti prebačeni na druge projekte.

Amazon svakako ima novca za bacanje, ipak je Bezos najbogatiji čovek na svetu. Naravno, cilj nije bacati novac na projekte koji nakon par meseci završe u kanti za smeće, već nešto što će igračima doneti stvarni benefit. Videćemo da li će Amazon Game Studios naučiti na greškama i doneti kvalitetnije iskustvo u MMO igri New World.



SONY OČEKUJE JAKU PRODAJU ZA PLAYSTATION 5 – PREKO 7 MILIONA PRODATIH KONZOLA DO APRILA

Predstavljanje svih najvažnijih detalja za Playstation 5 konzolu u vidu cene i datuma izlaska je za nama, a Soni pomno prati reakciju publike, kako bi analizom situacije došao do određenih brojki kada je prodaja novog uređaja u pitanju.

Dolazak PS4 konzole bio je odličan u smislu prodaje, a ambiciozni Sony planira da to nadmaši sa peticom. Šef brenda Playstation, Džim Rajan, očekuje da Playstation 5 bude prodat u preko 7 miliona primeraka do kraja tekuće fiskalne godine, što je april 2021. Playstation 4 je prodat u 7 miliona primeraka za isti period, što je prilično impresivna cifra, i dosta ambiciozna za kompaniju Sony.

Cifra je prilično ambiciozna zbog vremena u kojem se trenutno nalazimo, kriza izazvana korona virusom aktuelna je u celom svetu, standardna verzija konzole košta 500\$, dakle 100 dolara više od PS4. Tu je i digitalno izdanje sa cenom od 400 dolara, ali je navodno prisutno dosta manje digitalnih konzola tako da to može uticati na prodaju.

Džim Rajan je takođe nedavno branio rast cena igara sa 60 na 70 dolara, u vidu toga da će benefiti koje konzola pruža opravdati višu cenu. Dosta next-gen verzija igara će pokušati, kao i Playstation 5 ekskluzive. Sa druge strane, igre će koštati manje na PC platformi. Tu kao primer imamo Godfall koji će se naplaćivati 70\$ za PS5, a 60\$ za PC, pa bi tako određeni deo publike ipak ostao na trenutnoj platformi kako bi izbegao dodatne troškove.



PAYDAY 3 ĆE KORISTITI UNREAL ENDŽIN, PRVA SLIKA IZ IGRE UGLEDALA SVET-LOST DANA

Još oktobra 2019. godine saznali smo da je u planu novi nastavak serijala PAYDAY. Posle dužeg čekanja, juče je otkriven prvi screenshot PAYDAY 3 igre na zvaničnoj twitter strani developera. Studio je takođe otkrio da će igra koristiti Unreal endžin.

PAYDAY 3 je još u fazi dizajniranja i trenutno ne znamo kada bi trebao da izađe. Kada je prvi put objavljena vest, studio Starbreeze je izjavio da planira da izbac i igru negde između 2022/2023. To znači da sa sigurnošću možemo da kažemo da će PAYDAY 3 biti naslov sledeće generacije. Za sada ostaje misterija da li će igra koristiti Unreal endžin 4 ili Unreal 5, koji u opštu upotrebu treba ući sredinom naredne godine.

Trenutno nemamo više informacija od ovoga ali ako novi nastavak bude podjednako zarazan kao i prošli sigurno ćete nas naći dok praznimo kase.

Ovo je jako dobra vest za sve fanove serijala, koja dolazi nakon jako neizvesnog perioda za studio Starbreeze, koji je u jednom momentu bio čak i pred gašenjem. Da se situacija polako razrešava saznali smo novembra prošle godine, kada je sa najavom trećeg dela otkriveno da će Payday 2 u narednom periodu dobiti besplatni sadržaj.



TREĆA SEZONA THE WITCHER SERIJE PRAKTIČNO POTVRĐENA



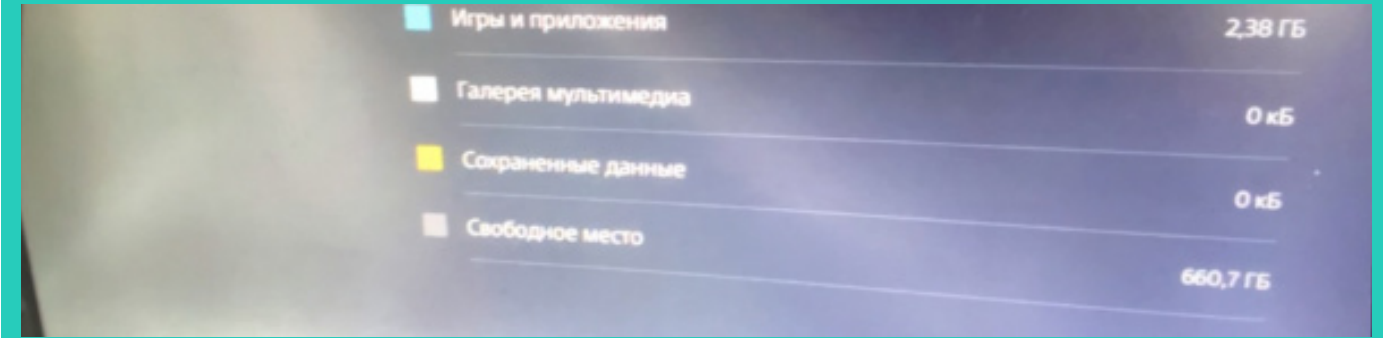
Druga sezona The Witcher serije se neće još skoro pojaviti, pogotovu zbog poremećenog rasporeda snimanja, koje je nakon par meseci nastavljeno u avgustu.

Ono što u ovom periodu čekanja na nastavak Geraltovih avantura u izvedbi Henryja Kavila dolazi kao lepa vest je vest da će biti i treće sezone.

Do sada nije bilo nikakvog zvaničnog spomena o The Witcher Season 3 na Netflixu, ali kako otkriva sajt Redanian Intelligence, ona je već dodata na portal namenjen piscima u Sjedinjenim Državama. U listingu se navodi da će Loren Hisrić takođe ostati vođa projekta u trećoj sezoni, ali drugih detalja nema.

Snimanje treće sezone će početi nakon dolaska druge, a njeno pojavljivanje na Netflixu je realno očekivati tek 2022. godine.

Dok još uvek čekate na drugu sezonu, bacite pogled na najnoviji Play! i vidite koje još serije po video igrama dolaze uskoro.



UMESTO CELIH 825GB, NA PS5 KONZOLI JE DOSTUPNO SVEGA 665 GB SLOBODNOG PROSTORA

Kao što u novinari na zapadu dobili priliku da se igraju sa Xbox Series X konzolom, gde smo videli moć brzog učitavanja igara, sada su brojne gejming persone iz Japana (izgleda i iz Rusije) Playstation 5 odvele u svoje domove.

Sony je novinarima omogućio i da se oprobaju u nekim igrama koje će izaći kao PS5 ekskluzive, što je iznedrilo gomilu gejmlera, kao i neke tehničke detalje koje do sada nismo znali.

Ono što je pozitivno obradovalo mnoge je tiho hlađenje, koje se ne čuje čak i tokom pokretanja zahtevnijih igara. Podsećamo, PS5 je takvog izgleda i veličine upravo zbog hlađenja. Sa druge strane otkriveno je da neće celih 825GB prostora na SSD-u biti dostupno igračima. Umesto 825GB, igračima će na raspolaganju biti dostu-

pno oko 664GB prostora za smeštanje igara, dok je ostatak rezervisan za sistem.

Fotografija se pojavila na forumu ResetEra, i još uvek nemamo zvaničnu potvrdu za ovu informaciju, ali kada se uzme u obzir to da igre zauzimaju sve više prostora, 665GB prostora je zabrinjavajuće malo.

Već znamo da će Spider-Man: Miles Morales uzeti 105 GB prostora, Demon's Souls Remake oko 60GB, što je naznaka da će igrači morati da igre dosta često reinstaliraju.

PS5 izlazi u novembru sa cenom od 500 dolara za standardno izdanje, i 400 dolara za digitalno, a ako je verovati ovim informacijama biće potrebno uložiti još novca za proširenje prostora.



RAST CENE SAMO ZA NEKE – GODFALL JEFTINJI NA PC NEGO NA PS5

Sa novim informacijama za Godfall je i stigla vest da će se igra pridružiti cenovnom rangu igara sledeće generacije. To znači da će po izlasku koštati \$70 što je pokrenulo konverzaciju o novim cenama za igre u gejming zajednici.

Igrači su odma primetili da se cena na PC platformama nije promenila tako da ako želite da izdvojite uobičajenu tarifu za igru, uputite se ka Epic Games prodavnici i naručite igru za \$59.99. Tako se Godfall priključio odabranim igrama poput Demon's Souls Remaster, NBA 2K21, Destruction: All Stars i Call of Duty: Black Ops Cold War na koje će kreatori primeniti novu cenovnu strategiju.

Treba imati na umu da smanjenje cena nije ništa novo. Ranijih godina Nintendo je skuplje prodavao igre kad bi izbacio novu konzolu, međutim u to vreme mnogo više novca i vremena je bilo potrebno izdvojiti za pravljenje ketridža.

Jako je teško shvatiti odluku Gearbox-a da se poveća cena igre jer, kako smo ranije saznali, novi naslov će u sebi imati mikrotransakcije. Možda bi razumeli i argument da više vremena i truda treba uložiti u naslove nove generacije ali kada vidimo da se na istoj listi nalazi i NBA 2K21 mislimo da imamo prava da sumnjamo na pohlepu. Pogotovo zato što je Gearbox bio sklon donošenju čudnih odluka vezanim za njihove naslove. Možda se ipak ne treba zaletati sa kupovinom bila ona \$59.99 ili \$70 na PC i Playstation 5.

GENSHIN IMPACT ZARADIO PREKO 100 MILIONA DOLARA ZA SAMO 2 NEDELJE

Već smo pisali o Genshin Impact, igri koja je postala najbolje lansirani projekat u istoriji Kine, a sada je otkriven novi uspeh.

Ova igra je izašla kao potpuno besplatna za PS4, PC, ali i Android i iOS platforme, gde je ovaj tip igara(gacha) najzastupljeniji. To je pomoglo da se i pored nepostojanja inicijalne cene ostvari rekordna zarada za dve nedelje. Genshin Impact je zaradio 100 miliona dolara za svega 12 dana.

Zarada ove besplatne igre povratila je u potpunosti troškove njene izrade u studiju miHoYo, koji su otprilike iznosili oko 100 miliona dolara.

Dakle, sva zarada potiče od mikrotransakcija u igri, i zasniva se na postojanju određene vrste loot kutija, koje se porede sa kockanjem. Kritike koje su razne igre u prošlosti dobijale, se izgleda



ne odražavaju na Genshin Impact, ali je potrebno pratiti razvoj situacije u narednom periodu.

Genshin Impact je zabeležio ogromnu popularnost u celom svetu, iako postoji kontroverza u vidu određenih ograničenja koja nameće državni vrh Kine kako bi se očuvao integritet.

CYBERPUNK 2077 PONOVO ODLOŽEN, OVOGA PUTA ZA DECEMBAR



Nažalost, ranije uveravanje da Cyberpunk 2077 neće više biti odložen nije ostalo istinito, pošto je CD Projekt Red primoran na još jedno odlaganje.

Nakon aprilskog, pa septembarskog, novembarskog, sada je za Cyberpunk 2077 pružen i datum izlaska zakazan za 10. decembar, a razlog je naravno poboljšanje kvaliteta same igre.

Ova objava dolazi nakon što je proglašeno da je CP 2077 ušao u gold fazu, zbog čega je odlaganje još veće iznenađenje. Ipak developeru je potrebno još vremena kako bi se uverio da igra radi glatko na svim konzolama i računarima, zbog čega je potrebno sačekati još tri nedelje.

Iz objave se zaključuje da će 10. decembar biti datum izlaska i za nove konzole, Xbox Series X/S i Playstation 5, a ne samo PC, PS4 i XOne kao što je planirano sa novembarskim datumom izlaska.

Vođe studija CD Projekt Red, Adam Badowski i Marcin Ivinski, su se iskreno izvneli zbog potrebe za dodatnim čekanjem, ali kažu da će im 21 dan i te kako značiti tokom završnih radova koji očekuju igru.

Ovo ne treba da razbesni fanove, na Cyberpunk 2077 sa oduševljenjem čekamo još od 2012. godine, kada je prvi put najavljen. Sada posle 8 godina čekanja, možemo da sačekamo još dvadesetak dana, na kraju krajeva, CD Projekt Red to čini zbog nas, samih fanova, i uvek je bolje dobiti kvalitet.

ASSASSIN'S CREED SERIJA ZVANIČNO STIŽE NA NETFLIX

Netflix je danas potvrdio da rade na Assassin's Creed seriji koje će se pridružiti njihovoj sve većoj listi adaptacija video igara.

Striming gigant je objavio kratki isečak na svom twitter nalogu na kome se vidi Netflixov logo unutar klasičnog amblema Assassin's Creed-a. Nemamo mnogo informacija o adaptaciji ali zato znamo da će Ubisoftovi Džejson Altman u i Danijele Kreinik vršiti funkcije izvršnih producenata.

Džejson Altman, šef Ubisoftovog odseka za film i televiziju, je izjavio da je tim oduševljen što će dobiti priliku da radi na naslovu koji je za 10 godina uz pomoć miliona obožavalaca širom sveta izrastao u kultnu franšizu i raduju se razvoju sledeće sage u Assassin's Creed univerzumu.

Seriya o Assassin's Creed univerzumu sigurno ima više smisla od filma jer svaka sezona potencijalno može da se bavi drugim vremenskim periodom slično kao i igra.

Tako Assassin's Creed postaje jedna od mnogih adaptacija video igara na kojima radi Netflix a u planu su projekti zasnovani na Resident Evil, Splinter Cell i druga sezona Witchera.



RANIJE GLASINE O NOVIM SILENT HILL IGRAMA SU NAVODNO TAČNE



Ova godina je prepuna glasina o povratku Silent Hill franšize na velika vrata. Početkom 2020. smo dobili informaciju o tome da se radi na dve igre, filmu, kao i da Kojima pomaže u radu putem Sonija.

Konami je te navode ubrzo bio opovrgao, ali se u kasnijim mesecima naslutilo da se ipak radi na nekoj najavi za Silent Hill.

Insajder industrije, Imran Khan, koji je poznat po programu Kinda Funny Games, navodi da su te ranije glasine vezane za nove Silent Hill naslove najverovatnije tačne i kredibilne. Prema njegovom mišljenju, developeri o kojima se putem glasina govorilo da rade na Silent Hill igri, definitivno rade na nečemu, ali nije tačno poznato o kojoj igri je reč. Logika ovog insajdera govori da Soni neće propustiti da Silent Hill dovede na Playstation 5 konzolu, gde će ekskluzivitet svakako doprineti još boljoj prodaji.

Glasina vezana za Hideo Kojimu teško da je tačna, pošto je raskid sa Konamijem bio poprilično buran, a uz to, on već radi na potpuno novom projektu unutar svog studija.

Fanovi su prethodno bili razočarani gašenjem Silent Hill projekta na kojem je radio Hideo Kojima, a dugi period bez ovih igara je mnoge udaljio. Nadamo se da su ove glasine zaista tačne, i da Silent Hill dobija zasluženi reboot.

POTVRĐENO DA KOJIMA PRODUCTIONS RADI NA NOVOM PROJEKTU, OTVORENO 25 RADNIH MESTA

Studio Kojima Production nije želeo da puno odugovlači i da se pravi naivan kada je pre par dana otkriveno da se snima muzika za novi projekat.

Sada je zvanično potvrđeno da se radi na novom projektu unutar studija Kojima Productions, a zajedno sa potvrdom je otvoreno više novih pozicija, što znači da se traga za pojačanjem u radu na novoj igri. Otvoreno je više od 25 pozicija za rad kod ovog japanskog developera. Pozicije su raznovrsne i moguće je pogledati ih na zvaničnom sajtu.

Kakva igra to može biti? To može biti bilo šta, pošto se ipak radi o izuzetno ambicioznom Hideu Kodžimi, koji već ima nekoliko ideja za nove igre. Kojima je prošle godine izjavio kako će Death Stranding definitivno dobiti nastavak, ali će on biti dosta drugačiji od originala. Takođe je rekao da želi da se vrati horor žanru i da kreira najstrašniju igru do sada. Između ostalog, on je naveo kako želi da radi i na filmovima, kao i na manjim, digitalnim igrama kojim bi se posvetio u pauzi od rada na velikim projektima.

Opcija ima mnogo, a nama preostaje samo da pretpostavljamo šta to može biti. Nadamo se da nećemo čekati preterano mnogo, već da će ovaj projekat biti predstavljen na The Game Awards u decembru, pošto je domaćin događaja, Džef Kinli, dobar prijatelj sa Kodžimom.



DOOM JE SADA MOGUĆE IGRATI I NA... KROMPIRIMA?

Fraza "Can it run Doom?" je više preraslo u pravi izazov za igrače širom sveta, pošto je ovaj kulturni naslov Džona Romera iz 1993. uspešno zaigran na nizu različitih i prilično nesvakidašnjim uređajima.

Videli smo Doom na frižiderima, na starijim (neuništivim) Nokia telefonima, pa čak i na testu za trudnoću. A ako to nije bilo dovoljno, Doom je sada moguće igrati i na krompirima, pa donekle.

Kao što već verovatno znate, krompiri se koriste za razne bezazlene eksperimente u školama, pošto oni poseduju fosfatnu kiselinu koja se pomoću novčića i cinkom obloženog materijala hemijskom reakcijom pretvara u električnu energiju.



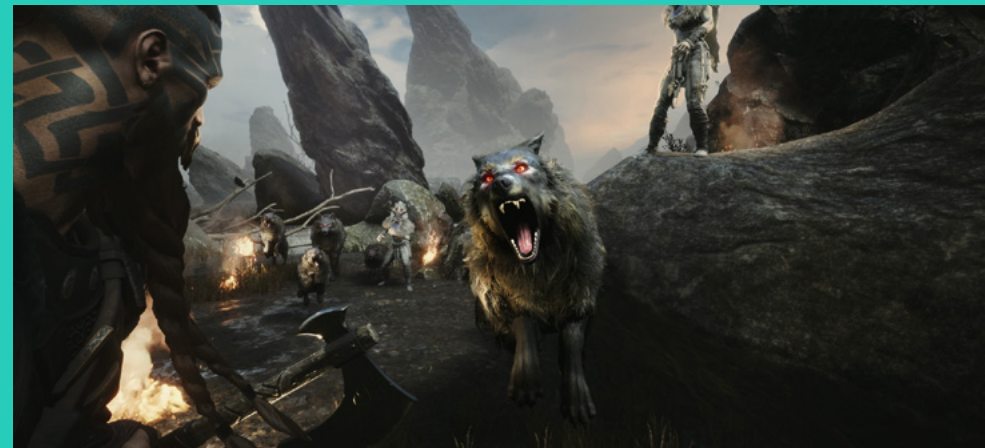
Jutjuber Equalo je rešio da to prenese na novi nivo i da električnom energijom iz armije krompira stvori dovoljno energije kako bi se igrao kulturni Doom. Equalo je skuvaio gomilu krompira sorte Russet, koji navodno generišu najviše električne energije, dok sam proces kuvanja podiže amperazu.

Cilj je bio da krompiri napajaju Raspberry Pi Zero uređaj koji ima jako niske zahteve za energijom koja ga napaja. Međutim, oko 45 kila krompira nije bilo dovoljno da se Doom zaigra na ovom organskom izvoru energije, ali je jutjuber našao odličnu alternativu i nije dozvolio da se krompiri ukvare dok ne ostvare zacrtano.

Alternativa na Pi Zero je čuveni TI-84 kalkulator, na kojem je moguće igrati Doom, normalno i koji troši znatno manje električne energije. Za potrebu ovog eksperimenta izvađene su baterije i kalkulator je povezan direktno na krompire, koliko god to suludo zvučalo, i zaigrao je Doom.

U slučaju apokalipse i nestanka električne energije na koju smo navikli, eto načina da se nešto zaigra. Samo bismo morali da se izborimo sa neprijatnim mirisom.

BETHESDA NA SUDU ZBOG NAVODNOG SABOTIRANJA ELDER SCROLLS RIVALA – RUNE 2



Nove The Elder Scrolls igre za sada nema na vidiku, a izgleda da Bethesda želi da se potruži da u međuvremenu ne stigne nikakav klon koji bi potencijalno uzdrmao popularnost franšize.

Tako barem misli izdavač Ragnarok, koji je zbog neuspeha igre Rune 2 pokrenuo niz tužbi, a u jednoj je sada uključena i Bethesda/ZeniMax.

Igra Rune 2 se pojavila pre oko godinu dana za PC, a odmah nakon njenog izlaska, studio koji ju je kreirao, Human Head, je iznenada objavio da se gasi u potpunosti, nakon čak 22 godine postojanja i bogate istorije za sobom. To je za Rune 2 značilo da ostaje bez preko potrebne podrške nakon izlaska, i probleme za željne igrače.

Studiji se gase širom sveta, i ništa ne bi čudilo, da odmah po gašenju Bethesda nije ozvaničila osnivanje Roundhouse Studios, sačinjenog upravo od developera iz Human Head studija. Istragom izdavača Ragnarok utvrđeno je da je Bethesda dve nedelje pred izlazak Rune 2 osnovala novi studio za Human Head developere, čime je unapred pripremljen teren. To nije sve, pošto je u tužbi navedeno da je ZeniMax(kompanija u čijem se vlasništvu nalazi Bethesda) naredio developerima da obustave rad na Rune 2.

Naravno, direktna tužba je upućena rukovodstvu i članovima studija Human Head, koji su zbog želje za novcem koji je navodno ponuđe blisko sarađivali sa kompanijom Bethesda i slali su verziju

igre Rune 2 kako bi se uvidela potencijalna pretnja koju Rune 2 ima na The Elder Scrolls franšizu. Ragnarok traži 100 miliona dolara odštete zbog sabotiranja izlaska igre Rune 2 i namernog nanošenja štete kako bi se oslabio potencijal naslova nakon izlaska.

Kako se navodi u tužbi, iz ugašenog studija Human Head su zaržavali asete i izvorni kod za Rune 2, što je onemogućavalo da izdavač Ragnarok nastavi rad sa nekim drugim developerom. Izvorni kod igre je nekako vraćen izdavaču i vlasniku Ragnarok, ali se navodi da je on u jako lošem stanju sa nepotpunim ili nepostojećim elementima. Drugi projekat koji je takođe bio u izradi, Oblivion Song, je igra koja je bila u razvoju, ali je i njen napredak navodno toliko oštećen pre nego što je vraćen izdavaču, da nema druge opcije osim da se od projekta u potpunosti dignu ruke.

Što se tiče Rune 2, igru u život vraća drugi studio, i ona će se iznova pojaviti na Steamu 13. novembra, sa osveženim sadržajem i uklonjenim problemima. Kada ćemo stvarno videti da li igra ima potencijala da sa nordijskim elementima ugrozi TES.

Ako je sve ovo istina što se navodi u tužbi, da je Bethesda namereno sabotirala potencijalnu pretnju za The Elder Scrolls franšizu, i ako studio Ragnarok ima dobre dokaze za sve to, ovo će biti još jedna kontroverza za kompaniju koja je nedavno prisvojena od strane Microsofta.

DEVOLVER DIGITAL KUPIO HRVATSKOG DEVELOPERA CROTEAM

Poznati hrvatski developer Croteam, najpoznatiji po Serious Sam franšizi, sada je ušao u zvanično vlasništvo izdavača Devolver Digital.

Devolver i Croteam su sarađivali u prošlosti, nedavno na Serious Sam 4, pa je tako rešeno da tu saradnju ozvaniče potpunom kupovinom, ili, kako je navedeno u zvaničnoj objavi, venčanjem.

Croteam će održati potpunu kreativnu slobodu na daljim projektima, i Devolver se tu više neće mešati, ali će zato dati studiju punu podršku u vidu finansija i promocije igara na blesav način. kao što ovaj izdavač to ume.

U zvaničnoj objavi za medije otkriveno je i da će jedan od novih projekata iz developera iz Hrvatske biti The Talos Principle 2, kao i još Serious Sam igara, uz neke nove projekte.



ZABORAVITE PS5 I XBOX SERIES – SWITCH ĆE BITI NAJPRODAVANIJIA KONZOLA TOKOM PRAZNIKA

Nova generacija konzola je na pomolu, Sony i Microsoft su godinama radili na novim uređajima koji će krasiti police vernih igrača širom sveta. Konzole će se pojaviti u pravo vreme, pred početak praznične sezone, kada su svi raspoloženi za kupovinu, ali čini se kao da Playstation 5 i Xbox Series konzole neće biti zvezde u narednim mesecima, već Nintendo Switch.

Tako barem misle analitičari koji oštro prate situaciju na tržištu. Jedan od čelnika NPD Grupe, Met Piskatela, otkrio je da će na video igre i srodni hardver biti utrošeno preko 13 milijardi dolara za vreme praznične sezone, odnosno tokom novembra i decembra, i to samo na teritoriji SAD-a.

U izveštaju se navodi da će next-gen konzole biti rasprodate već prvog dana kada se budu pojavile, kao i da će period nakon izlaska biti ispraćen nestašicom istih, što smo već videli kada su prednaručivanja bila otvorena. Tu bi navodno Nintendo Switch privukao dosta pažnje kao pristupačna alternativa za konzole koje nisu dostupne. Nestašica novih konzola će biti trend koji će se nastaviti i tokom 2021. godine, dok Soni i Microsoft ne pojačaju proizvodnju.

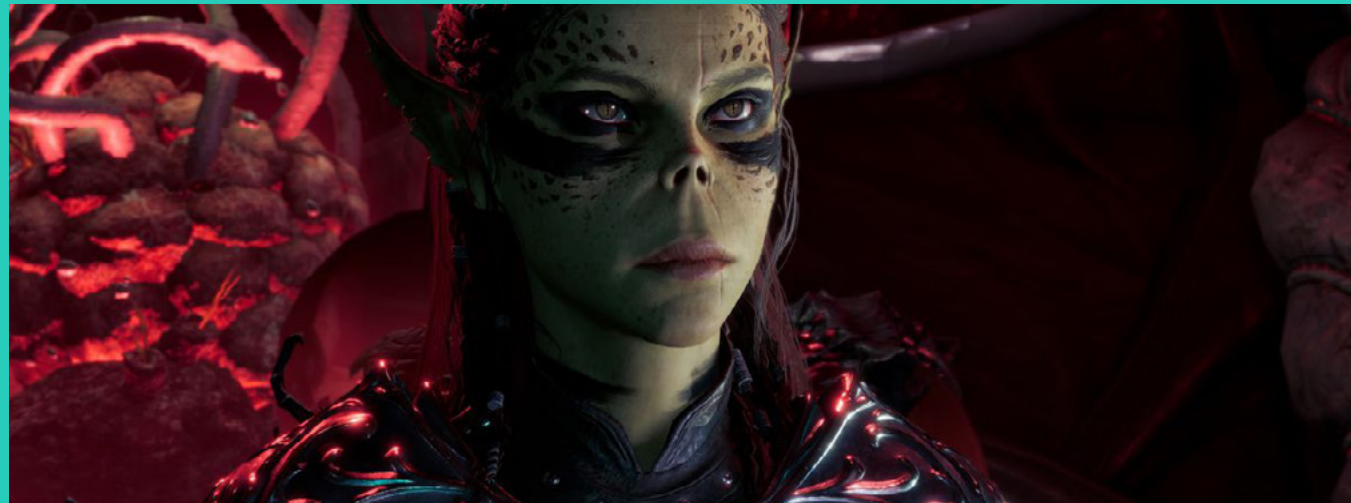
Nintendo se već zapravo "naoružao" za predstojeću prazničnu sezonu, pošto je u dva navrata pojačao proizvodnju Switch konzola, jednom u aprilu i još jednom tokom septembra. To dolazi nakon nestašica koje su se odigrale u prvoj polovini godine. Samim tim, izgleda da će Nintendo biti spremniji za predstojeće praznike.

Kada se Switch izuzme iz jednačine, Playstation 5 je znatno u prednosti nad Xbox Series X/S, sa čak 72% igrača koji biraju Sonijevu konzolu, a videćemo da li će se trend održati i u narednim mesecima.

Xbox Series konzole izlaze 10. novembra, dok PS5 stiže 12. u Japanu i SAD, a 19. oktobra u ostatku sveta.



BALDUR'S GATE 3 PRODAT U PREKO MILION PRIMERAKA ZA SVEGA NEDELJU DANA



Nedelju dana nakon izlaska dugo očekivanog RPG naslova renomiranog studija Larian dolaze vesti o njegovoj jakoj prodaji.

Na sajtu SteamSpy, koji uspešno beleži tehničke podatke o igrama koje se nalaze na Valveovoj platformi za distribuciju igara kao što su broj publike i prodatih kopija, otkriveno je da je Baldur's Gate III prodat u preko milion primeraka za manje od sedam dana.

Na sajtu nije navedena tačna brojka, ali piše da je broj igrača između 1 i 2 miliona, što je praktično potvrda da je magična brojka prema-

šena. Vođa razvojnog studija je na Twitteru odličnu prodaju nazvao "nenormalnom".

Da li je odlična prodaja za Baldur's Gate 3 zaslužena? Kada se uzme u obzir kvalitet developera Larian Studios i 85% pozitivnih ocena, moglo bi se reći da igrači dobijaju ono što žele.

Baldur's Gate 3 dolazi nakon dugog niza odlaganja, mahom izazvanog korona virusom, što je primoralo Larian da neki sadržaj isključi iz Early Access verzije, što će naravno biti nadoknađeno u narednim mesecima.



23. NOVEMBAR JE DATUM IZLASKA ZA WOW: SHADOWLANDS, TU JE I NOVI TREJLER

Blizzard je konačno rešio da pruži datum izlaska za ranije odloženu World of Warcraft ekspanziju, kada nije pružen novi datum, što je izazvalo brigu kod fanova.

Čekanje na ulazak u Shadowlands neće dugo trajati na svu sreću, pošto je kao datum izlaska određen 23. novembar.

Pošto je sada zvanično poznato vreme za pojavljivanje, pre-launch događaj će početi 10. novembra, u vidu najezde Scourge likova, a Blizzard će do naredne nedelje iskoristiti da dodatno ispolira Sha-

dowlands pre nego što konačno dođe pred fanove.

Ovaj datum izlaska možda dolazi zahvaljujući odlaganju Cyberpunk 2077, jer da da je kod ove ostao novembarski, Shadowlands bi ostao u senci. CP 2077 ovako izlazi 10. novembra, i Shadowlands ne ugrožava druga igra. Ako je ovo stvarno povezano, pametan potez od strane Blizzarda.

Zajedno sa novim datumom izlaska, objavljen je i specijalni trejler za Shadowlands, koji otkriva više detalja o samoj priči.

FAR CRY 6 ODLOŽEN ZA PERIOD POSLE FEBRUARA 2021. GODINE



Slično kao početkom ove godine, sada odlaganja ponovo potresaju gejming industriju. U istoj nedelji su odloženi Cyberpunk 2077, Path of Exile ekspanzija, a sada i Far Cry 6.

Inicijalno planiran za 18. februar 2021. godine, Far Cry 6 je sada odložen za period kasnije od 31. marta. Na odluku je uticala pandemija korona virusa, koja je izazvala dosta problema u razvoju brojnih projekata, a uticala je i na Far Cry 6.

Ubisoft želi da posveti potrebno vreme za nastanak Far Cry 6 verzije koja će se dopasti igračima što nije moguće učiniti u narednih par meseci, već je potrebno dosta više rada.

Novi okvirni datum izlaska nije ponuđen, tako da će se čekati najmanje nekoliko meseci, a u zavisnosti od toga koliko zaostaju, i želje da se izbegne niz problema izazvanih odlaganjem, Far Cry 6 bi se lako mogao pojaviti tek krajem naredne godine.

Far Cry 6 je predstavljen letos na Ubisoft Forward događaju, gde je pružen i trejler. Radnja će se odvijati u Latinskoj Americi i govoriće o diktatorskoj državi koju će glavnu protagonista verovatno pokušati da zbaci. Idejno slično sa Far Cry 5.

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

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!



 /TIPSANDTRIKS

POWERED BY

TRIK

Pozadine za ekrane

Evo nečega novog na stranicama vašeg omiljenog digitalnog časopisa. Svi mi volimo da ukasimo svoje ekrane motivima iz omiljenih igara. Kvalitet same slike mora biti na nivou međutim, jer će jedino tako steći pravo da se zadrži kao pozadina na duži vremenski period.

Ako tragate za osveženjem ekrana, ili ste otvoreni za bilo koji vid preporuka, predstavljamo vam rubriku koja donosi pozadine za vaše ekrane, zajedno sa sve linkom koji će vas odvesti na mesto za preuzimanje u visokom kvalitetu.

BESNI AUTOMOBIL NA POZADINI NIKADA NE ŠKODI



JOŠ ČEKAMO PRE NEGO ŠTO CYBERPUNK 2077 IKONICU STAVIMO NA EKRAN :)



EVO I SPAJDIJA U MOBILNOM FORMATU



VRAĆAMO SE U HOGVORTS



EVO JOŠ JEDNE IGRE SA CYBERPUNK ATMOSFEROM



ŽIVIMO ZA GHOST OF TSUSHIMA STRIP



ZA FANOVE STAR WARS FRANŠIZE STORMTROOPERS SU ODLIČAN IZBOR ZA POZADINU



Autor: Milan Janković

FILIP ZEMLJAK - LICHENVALE

Nedavno je vaš autor imao prilike da popriča sa Filipom Zemljakom, domaćim developerom koji iz sebe ima brojno iskustvo, pre svega u studiju Ubisoft, a nedavno je rešio da se oprobao kao solo dev. Projekat Lichenvale je inspirisan aktuelnom pandemijom i vuče korene iz nekih kulturnih naslova. Pa da čujemo šta ima da kaže.

Milan: Pozdrav Filipe, za početak, reci nam nešto o Lichenvale

Filip Zemljak: Lichenvale je hack & slash igra iz prvog lica po uzoru na Hexen i Quake. U ulozi ste mlade dame koja proživljava košmare usled pandemije korona virusa, gde će ostati zauvek zarobljena ukoliko se ne probije kroz sija-set raznih karakondžula koristeći razna oružja, magije i vešto izbegavajući napade protivnika.

Milan: Koliko dugo već radiš na Lichenvale?

Filip Zemljak: Razvoj sam započeo krajem maja ove godine, ali efektivnog rada možda ima mesec i po dana pošto igru razvijam u slobodno vreme van posla.

Milan: Zašto baš Hexen i Quake kao glavna inspiracija?

Filip Zemljak: One su bile moje prve "ozbiljnije" igre koje sam igrao i ostavile su veliki trag na meni (toliki da ih i dan danas igram redovno). Iz Hexena vučem inspiraciju za mračni i turobni svet, zagonetke, magije i oružja, dok je Quake tu zbog brzog i agresivnog, a opet taktičkog gejmplaja.

Milan: Da li će igra biti samo za PC ili planiraš da je dovedeš i na drugim konzolama?

Filip Zemljak: Za sada je fokus isključivo na PC-u, tačnije Windowsu i Linux kao operativnim sistemima. Posle release možda bude neke konzolne adaptacije ali je suviše rano misliti o tome.

Milan: Koji endžin koristiš za igru? Zašto si njega baš odabrao u odnosu na ostale dostupne?

Filip Zemljak: Lichenvale se razvija u Unreal Engine 4 koji je izabran zato što je tehnoloski najbliži alatima koje sam do sada koristio i što je najbitnije, besplatan je za komercijalnu upotrebu.

Milan: Postoji li plan da se igra proširi, možda neki multiplejer ili slično?

Filip Zemljak: Za sada sam fokusiran na singleplayer kampanju oko koje imam izgrađenu ideju i viziju, sve van toga bi dovodilo do preterane komplikacije i besomučnog dodavanja feature-a, što bi značilo da igru verovatno nikada ne bih završio.



Jako mi je bitno da napravim zanimljive nivoe, izbalansiranu borbu, i što je najbitnije, da igračima bude zabavna.

Kada igra bude završena i objavljena sešću i razmisliću šta bih još mogao da ponudim igračima i kako da se to uobliči, podrška za igru će se svakako nastaviti posle release-a.

Milan: Kada možemo očekivati da zaigramo Lichenvale?

Filip Zemljak: Kada bude spremna i ispolirana, rekao bih da će mi trebati još barem godinu dana, ali ne mogu ništa da obećam jer se igra ipak razvija u moje slobodno vreme.

Milan: Da li planiraš Steam Early Access fazu ili ideš na full release?

Filip Zemljak: Early Access me iskreno ne interesuje, pre svega sam igrač i želim da ispoštujem druge igrače onako kao bih ja želeo da mene developer



ispoštuje. Uzimanje para za nedovršen proizvod je no go u mojoj knjizi, tako da kada igra bude kompletna biće objavljena preko Steam platforme i dobijaće support posle release-a.

Milan: Pošto se spominje kao inspiracija za nastanak igre, kako je pandemija virusa COVID-19 uticala na razvoj igre, da li je bilo problema u početku?

Filip Zemljak: Da nije bilo pandemije i vandrednog stanja sumnjam da bih našao dovoljno slobodnog vremena da se upustim u avanturu pravljenja video igre.

Priča je ciljano napravljena oko COVID-a da otkvači kućice bitne zapadnim igračima, od koga pride imamo benefit u vidu opravdanja u šarolikosti art design-a, zarobljeni ste u košmaru i sve je moguće.

Milan: Prethodno si radio za Ubisoft, kakvo je iskustvo raditi za jednu tako veliku kompaniju?

Filip Zemljak: Jako pozitivno iskustvo, sistemi su ogromni i čovek se nauči da se snalazi u velikom codebase-u, što mi je od jako velike koristi kada igru razvijam sam jer znam gde šta treba da tražim i unapred da obratim pažnju šta će mi koristiti i štetiti.

Ono što mi najviše nedostaje kod samostalnog rada, a Ubisoft pruža, jeste rad sa ogromnim brojem iskusnih ljudi iz svih branši gejming industrije.

Milan: Na kojim si projektima radio tamo?

Filip Zemljak: Ghost Recon: Wildlands, Ghost War PVP ekspanzija za Wildlands i Steep.

Milan: Da li si radio za još neki AAA studio?

Filip Zemljak: Imao sam prilike, ali nisam zbog neophodne relokacije.

Milan: Apsolutno sam radiš na igri? Koliko samostalni rad razlikuje od grupnog?

Filip Zemljak: Ne bih se bas izrazio apsolutno, tu je dosta dobrih ljudi sa domaćih foruma koji mi pomazu oko testiranja, da ih ne nabrajam sada imena su u creditsima, takodje postoji solidan broj odličnih asseta koje kupujem ili su besplatni. Programiranje, level i game design su na mojim plecima, ali sam neizmerno zahvalan što imam podršku na ostalim frontovima.

Milan: Hvala puno što si nam dao više detalja o tvojoj igri i želimo ti puno sreće i uspeha u daljem radu.



Autor: Milan Janković

Najbolje horor igre za jesenje mesece

DA VAM MALO PROSTRUJI KRV U OVIM HLADNJIKAVIM DANIMA

Jesen je nekako tradicionalni period za igranje horor igara. Ovaj mesec nekako predstavlja umiranje prirode, a umiranje je glavna tema u svim horor igrama. A da, tu je i praznik poznat kao Noć veštica, zbog čega stvarno вреди upaliti neki kvalitetan horor. Evo par naših predloga.

Until Dawn

Imerzija je u video igrama prisutna u različitim oblicima. Nekome je to fotorealistična grafika, a nekome realno odvijanje događaja. Iako je ranije bilo takvih igara, Playstation 4 ekskluziva Until Dawn je donela savršenu formulu sa Butterfly efektom, gde je svaki izbor ima ogroman značaj za dalji tok priče. Priča u Until Dawn govori o grupi mladića i devojaka koji se nakon nekoliko godina vraćaju na mesto koje budi neprijatna sećanja, a ubrzo počinju da otkrivaju da to nije mesto kakvo je nekada bilo. Igra ima stvarno dosta različitih završetaka, a svaki karakter može stradati na 3 različita načina, što daje ogroman potencijal za ponovno igranje. Odluke se moraju donositi u trenutku što daje adrenalinsku tenziju igračima, i pogrešan korak može dovesti do neželjenog spleta događaja.



Resident Evil 7/ostale Rezi igre

Resident Evil je zlatni horor serijal koji nastavlja da raste. U iščekivanju osmog dela, nazvanog Village, najbolji je predlog odigrati sve naslove, pogotovu pošto je Capcom odradio Remake drugog i trećeg dela, sa modernizovanim gejmplerom, ali očuvanim elementima horora i zastrašivanja. Resident Evil 7 je pravi dragulj serijala, koji je označio povratak korenima nakon nekoliko manje uspešnih naslova. Čitava radnja se odvija u misterioznoj kući i nenormalnoj porodici, a susret sa njom morate nekako preživeti. Resident Evil 7 nudi i opciju za igranje u VR, što pruža odličnu imerziju, ali nije za one sa slabim srcem



Amnesia Rebirth

Ovu igru možete naći na stranicama novembarskog broja, i pošto je igra meseca vredi uključiti je i na ovu listu. Horor naslov renomiranog studija Frictional vodi donosi najnoviju igru Amnesia, sa modernizovanom grafikom, ali očuvanim elementima koji su proslavili prvu igru. Amnesia Rebirth vodi u pustinju u Alžiru, gde se Tasi Tarnon bori za goli život i pokušava da sazna kako je uopšte dospela na to mesto na kojem se nalazi. Tokom istraživanja okruženja i misterioznih prostorija, postojaće i potreba za rešavanjem zagonetki, kao i pažljivom upotrebom resursa.

Naravno, ako niste odigrali ranije Amnesia naslove studija Frictional Games, evo odlične prilike da to sada učinite nakon što odigrate Rebirth, koji služi kao neka vrsta prequela za serijal.



Phasmophobia

Hit igra za ovu 2020. godinu na Steamu. Iako je igranje VR naslova još uvek prilično skup vid zabave, to polako postaje pristupačnije, što pokazuje izrazita popularnost igre Phasmophobia na Steamu. Iako postoji u standardnom obliku, igranje u VR je dosta uzbudljivije. Mi smo je probali bez VR uređaja i iskustvo je bilo na nivou. Ovo je kooperativni psihološki horor za do 4 igrača u kojem se igrači sa svojim timom moraju izboriti sa paranomalnim stvorenjima uz pomoć posebne opreme, koja zavisi od uloge karaktera.

Phasmophobia je trenutno u Steam Early Accessu, što znači da će ubuduće dobijati još novog sadržaja.

Gledajte na Phasmophobia kao na Ghostbusterse, samo dosta strašnije.



Alien Isolation

Da li biste Alien igru mogli zamisliti kao pucačinu? Ako je odgovor ne, onda već znate šta je Alien Isolation. Creative Assembly je u pauzi od štanjanja Total War strategija kreirao ovaj fantastični survival horor koji vas stavlja na meni filmskog tuđina. Nije baš pametno koristiti oružje na svemirskom brodu, a vanzemaljca krase neverovatna inteligencija, čak i za jednog heroja u video igri. Aliena ovde treba izbegavati kako bi sačuvali živu glavu, kao i ostatak čovečanstva. Igračima na raspolaganju su jedino dostupni senzor pokreta i bacač plamena koji je u pojedinim momentima ključan. Jedna od retkih igara kod kojih osetite stezanje u grudima ako naćujete neprijatelja. Retro-futuristićka nota koja je prisutna u filmu Ridlija Skota postoji i ovde, a prvo filmsko ostvarenje je bilo odličan izvor inspiracije i nivo napetosti u u igri je na visokom nivou

Sada, čekamo na nastavak.



Outlast

Dve Outlast igre sa sobom nose survival horor elemente iz prvog lica, ali ono po čemu se ovaj serijal ističe jeste atmosfera praćena horor elementima koja se odlično prenosi kroz ekran. U prvoj igri se radnja odvija u zapuštenoj ludnici mahom sa fokusom na narativ. Slično kao u Amnesia, igrač ovde nema opciju da uzvraća udarac, već je bespomoćan i ostaje mu samo da beži od pretnje ili da se skriva u potrazi za istinom. Nivo zdravlja je nepoznanica igraču, što znači da se ne sme rizikovati previše, a baterije koje su glavni resurs za noćno gledanje je potrebno pametno koristiti. Outlast 2 je slabo unapređen u odnosu na original, ali nosi prilićno napeto iskustvo igranja.



Dead Space

Teško je bilo napisati ovu listu i zaobići Dead Space serijal. Studio Visceral Games je doneo kvalitetni svemirski horor koji je postajao bogatiji sa svakim nastavkom. Dead Space je inspirisan System Shock i Resident Evil igrama što se može primetiti još u prvom delu. Dead Space je doneo velike inovacije u igranju iz trećeg lica, pošto je izrada horora za ovu perspektivu daleko teža nego za prvo lice. Dizajn neprijatelja koji se sreću tokom igranja je prilićno bogat, sa inteligentnim ponašanjem, a tokom borbi je potrebno pristupiti taktički, poput potrebe za pucanjem u određene udove. Za ljubitelje kooperativnog, u trećem delu se nalazi sasvim solidni mod za igranje sa drugim igračima.



Šteta je samo što se originalni studio iza ovih igara ugašio, i što je nada za bilo kakav nastavak ugašena.

The Dark Pictures Anthology

Studio Supermassive, isti onaj koji nam je doneo Until Dawn, ovih godina radi na The Dark Pictures antologiji, koja će se sastojati od niza igara, po godišnjem planu objavljivanja. Prošle godine je izašao prvena, Man of Medan, koji je stekao pozitivne kritike, uz poznati efekat leptira na kojem se bazira čitava prića imamo i neka osveženja koja dodatno obogaćuju iskustvo. Horor iskustvo je prisutno i postoje momenti od kojih će se leđiti krv u žilama, što je dobro, ako ste fan horora naravno.

Nedavno je izašao i nastavak Little Hope, koji nosi potpuno drugaćiju priću o Man of Medan, sa drugom postavkom i zastrašujućom legendom. Još uvek nismo imali prilike da probamo ali utiske oćekujte uskoro.



P.T.

Playable Teaser(P.T.) nije baš igra, to je više demo za oćazanu Silent Hill igru na kojoj je Hideo Kojima radio pre nego što je napustio Konami. Demo je objavljen za PS4 sisteme, i stekao je kulni status zahvaljujući horor elementu koji nudi, a ujedno je i podsetnik nepreželjno oćkazivanje nove Silent Hill igre. Koncept oko kojeg revolvira ovaj demo naslov jeste boravak u jednoj kući u kojoj se protagonista vrti, a da sa pritom vraća na poćetnu poziciju gde nije sve isto kao pre. Nivo detalja u kući je odličan, sa raznim elementima koji će vas zastrašiti, i pojavom bića koje je bilo kulminacija probe. U samo jednom deliću igre smo iskusili ono na čemu je čuveni Hideo Kojima radio, i što bi garantovano uzdrmale žanr.

P.T. demo je pretoćen u razne verzije i remake izdanja za PC, tako da ga možete pronaći u raznom obliku.



Carrion

Carrion je prilićno neuobićajena igra na ovoj listi, jer se ovde ne sukobljavate sa neprijateljem koji želi krvi da vam se napije, već ste vi taj neprijatelj. Ovde ste vanzemaljac koji se dokopao istraživaćke baze i za cilj ima da se nahrani ljudima, što mu omogućava da raste i regeneriše se. Igra je izrađena u stilu metroidvanije i nosi pomalo sumornu temu, ali je kvalitet generalno na visokom nivou i igra definitivno zaslućuje dosta pažnje.



PLAY!ZINE BIRA

NAJBOLJE IGRE IZ ODLAZEĆE GENERACIJE KONZOLA

Na red je došlo oproštanje od Playstation 4 i Xbox One konzola, a na policama će se smestiti nova generacija. U prošlih 7 godina, odlazeća generacija je dobila ogroman broj igara, neke ekskluzive, neke dostupne svima, stoga je red prisetiti se najupečatljivijih igara iz ove generacije. Članovi Play!Zine redakcije prisećaju sve svojim omiljenih igara iz proteklog perioda

Vladimir Pantelić

Uncharted 4: A Thief's End

Kada spomenete kompaniju Naughty Dog, neki od prvih prideva koji im se mogu pridodati su sigurno kvalitet i ekskluzivnost. Ljudi iz Last of Us serijala su isto tako zaslužni i za jedan drugi naslov, mnogo veseliji duhom, bojama i atmosferom. Kroz četiri Uncharted igre, Nathan Drake, večiti optimista i avanturista, će biti naš vodič kroz lokacije koje ostavljaju bez daha, i usput otkrivati tajne davno zaboravljenih civilizacija. Ovaj Indiana Jones za 21. vek može rame uz rame da stoji sa svojim uzorom Larom Croft, a poslednjom igrom u serijalu "A Thief's End", po meni je definitivno izašao kao pobednik i iza njega ima sigurno par mesta prazno. Uncharted 4 predstavlja trijumf AAA audio-vizuelne prezentacije, produkcije, i generalno, daje nam završno poglavlje o Nathanu kakvo se samo poželeti može. Ostaje nam da vidimo šta će Naughty Dog da smisli za PS5, ali jedna stvar je sigurna: Svojim igrama su sami sebi postavili apsolutno najviše moguće ciljeve.



Red Dead Redemption 2

Jedna od najkontraverznijih firmi na tržištu, Rockstar, ima svoj love/hate odnos sa publikom već dugo dugo vremena, a toj činjenici nikako ne pomaže večiti prioritet konzola nad PC "master rasom" koja non stop čeka njihove proizvode po par godina i generalno brine da li će uopšte neka njihova igra i videti svetlost dana na PC-u. Takvih problema konzolni igrači nikada nisu imali, te su vlasnici Xbox i PS konzola bili prvi u prilici da odigraju, PO MENI, igru decenije. RDR 2 je postavio toliko visoke zahteve kada su u pitanju open world avanture, ne samo po nekim grafičkim standardima, već i po nivou detalja samog sveta, totalne imerzije igrača u divlji zapad 1899. godine i atmosfere koja od prve do poslednje sekunde igre ne ume da popusti. Kroz oči Arthura Morgana, jednog od najboljih karaktera ikada napravljenim za bilo koju igru, iskusićete prvenstveno jednu ljudsku priču, a sve ostalo će doći samo po sebi kao šlag na torti.

Death Stranding

Kao neko ko nije imao puno prilike da se susretne sa radom Hidea Kojime ranije (shame!), bio sam vrlo skeptičan po pitanju ovog naslova, i generalno statusa koji ovaj čovek drži u svetu igara. Međutim, količina šarma i inovativnosti koju Death Stranding nosi, me je kupila od uvodne scene. Sve sumnje su konačno pale u vodu kada sam ušao u štos sa gejملهjom i totalno se ubacio u ulogu Sam-a, kurira u postapokaliptičnom svetu. Iako su neki bilo razočarani da je "to" igra, meni je upravo "to" toliko prijalo, da sam svaki sledeći put jedva čekao da je upalim opet. Retki su takvi naslovi danas, koji me vuku da o njima razmišljam i planiram čak i dok ih ne igram. Upravo to je zasluga Kojime i njegove predanosti prema ideji koju je imao i odličnoj egzekuciji iste. Ljudi koji rizikuju i pokušavaju da menjaju gejming svet na bolje će od mene uvek imati poštovanje, pa čak i da neki put ne uspeju u toj nameri. Kada je u pitanju Death Stranding i ideja i inovacija i rizik su se apsolutno isplatili i dobili smo jednu od najnesvakidašnjijih igara ikada, što je danas jako jako retko.



Igor Totić

God of War

Kao i svaki put kad pričamo na ovakvu ili sličnu temu, God of War je uvek na prvom mestu. Ova igra je uradila kompletni redizajn svog izvođenja ali uspela je da zadrži srž priče i atmosfere. Ogromna količina truda i ljubavi je uložena u ovu igru i to se konstantno primećuje u svakom momentu.

Kratos je uspeo da sazri između generacija i da nam pruži gameplay zadovoljstvo koje nisam iskusio ni jednom pre i posle ove igre. Veoma sam uzbuđen za Ragnarok i nadam se da nas neće razočarati.

Ghost of Tsushima

Nisam bio zagrejan za ovu igru kad sam gledao tizere i trejlere. Nekako mi je izgledalo kao uprošćeni Assassins' Creed u Japanu, ali čoveče što sam pogrešio. Igra je neverovatno fluidna sa fenomenalnim izvođenjem i stilom igre. Ni u jednom trenutku vas ne sputava i dozvoljava vam da je igrate kako god vi želite. Open world mi je bio zanimljiv iako repetativan. Besplatne zakrpe i ogromna količina kustomizacija su retkost u AAA svetu igara, ali Ghost of Tsushima dokazuje da može da se pošteno zaradi i bez pohlepe. GOT je takođe poseban izbor, jer je Infamous Second Son (takođe Sucker Punch) bila jedna od prvih ekskluziva za PS4, dok je Tsushima poslednja - lepo zatvoren krug i životni vek konzole.

PSVR

VR je i dalje "taboo" tema u gaming okruženjima. Mišljenja su podeljena o VR gamingu, ali je Sony prihvatio trend oberučke. Po jako pristupačnoj ceni, pružili su vrlo kompetentno VR rešenje za svoju konzolu koje više nego radi. Celo podešavanje je prepuno kablova ali je headset udoban, ima odličan odaziv i praćenje move kontrolera ili dualshock-a je na zadovoljavajućem nivou. Sony je uspeo da komercijalizuje VR za širu publiku i da nastavi da podržava isti sa novom generacijom i mislim da su takođe odgovorni za to što VR i dalje nastavlja da se širi.





nastavak popularnog serijala sa prethodna da Playstation-a. Uprkos jednostavnoj formuli ubijanja bogova, svaki aspekt GoW je unapređen u odnosu na prethodnike, najviše u narativnom smislu, kreirajući odličnu karakterizaciju Kratosa i njegovog sina. Borbeni sistem je odličan i veoma satisfaktoran, dok je dizajn polu-otvorenog metroidvania nordijskog sveta prelep i na momente revolucionaran.

Spiderman

Teška je borba bila između Ghost of Tsushima i Spajdija, ali Spajdi jednostavno odnosi pobjedu kao verovatno najbolja superherojska igra ove generacije. Uprkos priči koja ne predstavlja preveliko odmicanje od superherojskih tropa, Spajdi poseduje jedno sadržajem tesno popunjeno pakovanje odličnog gejmplaja i zabave, kao i apsurdne grafičke podloge koju je PS4 Pro imao da ponudi. A da, i najbolje šamaranje mrežom između zgrada još od Spidermana 2 za PS2.

Miloš Hetlerović

God Of War

Po mom skromnom mišljenju ova igra dala najveći doprinos da Sony uspostavi tako dominantnu poziciju u prethodnoj generaciji konzola. Borba je odlično izvedena, predeli su fenomenalni, puzzle zanimljive a i sam karakter Kratosa je dosta dobio na dubini, pogotovu u interakciji sa svojim sinom koji ga prati na avanturama. Igra koja je must-have za svakog vlasnika konzole, bilo prethodne ili nove generacije.

Red Dead Redemption 2

Divlji Zapad mi nekako nikada nije bio baš najbliži prostor za igru koja će me oduševiti ali se to promenilo sa Red Dead Redemption 2 - uspeali su da uzbuđenje koje su pravili u GTA verno prebace među kaubojе, toliko da vam čak i ne smeta da veći deo igre gledate u zadnjicu konja. Posebno interesantno je kako igra izgleda na XBOX ONE X konzoli gde se zaista vidi koliko je Rockstar posvetio pažnju detaljima i kako treba napraviti otvoreni svet.

Nier Automata

Možda ne baš igra koja bi iskočila u prvi plan ali za mene ima sve - dovoljno šašave japanske futurističke tematike, lud zaplet, fenomenalni gameplay i izvođenje. A sve to nije preterano japanizovano kao u nekim anime serijalima već je ipak sa određenom dozom mere koja na čudan način miri očekivanja Istoka i Zapada.

Nikola Aksentijević

Bloodborne

Apsolutno remek-delo. From Software je ovde rafinisao formulu iz prethodne dve Souls igre i napravio igru sa apsolutno najboljim gejmplajem koji je znatno povišio tempo igre i brzinu borbe. Bloodborne takođe poseduje jednu od najlepših estetika sveta i okruženja u istoriji video igara uopšte, dok je priča i generalna pozadina sveta nadmašila Souls franšizu kombinujući Lovecraftian elemente sa viktorijanskom gotikom savršeno.

God of War

Retko koji ribut franšize ovoliko dobro protekne, a još ređe naizgled "forsirani"

Miloš Živković

The Last of Us Part II

Iako svojom pričom nije uspela da stane rame uz rame sa prethodnikom, ova igra je ipak ponudila nešto nesvakidašnje. Grafički, ova igra je što bi se reklo "next gen pre next gen-a". Pregršt vizuelno uzbudljivih momenata i živopisnih predela čine je jednom od najlepše vizuelno kreiranih igara ikada. Osim toga ova igra po mom skromnom mišljenju ima i jednu od najboljih mehanika upravljanja ikada viđenih u ovom tipu igara. Priča je kao što rekoh diskutabilna ali i ona nudi neke nezaboravne momente. Sve u svemu smatram da ova igra svakako mora da bude pomenuta kao jedna od top igara generacije koja odlazi u penziju.

Horizon Zero Dawn

Ovo je igra koja je svojom jednostavnom ali moćnom pričom zaintrigirala mnoge gejmere širom sveta, pa tako i mene. U prvim nekoliko sati nisam osećao neku konekciju, dok stvari polako nisu krenule da se odvijaju. A onda su moje oči i uši bile potpuno posvećene ne bi li doživele sve što ova igra pruža. Osim fenomenalne priče moramo napomenuti i inovativna oružja kao i odličnu mehaniku upravljanja. Kada se sve uzme u obzir evidentno je da je ova igra iznad proseka a po mom skromnom mišljenju i jedna od najboljih za PS4.

Red Dead Redemption 2

Posle uspešnog debija prvog dela ove franšize 2010. godine, fanovi su morali da čekaju još punih 8 godina na nastavak. Tokom tih godina optimizam je varirao isto kao i očekivanja. Mogli su se pročitati razni komentari ali kada je ova igra konačno izašla pružila je mnogo više nego što je verovatno i veći broj fanova očekivao. Toliko realističnih i neobičnih rešenja koji ovu igru čine jednom od najkompletnijih iz svoje klase uz odlično osvetljenje i grafičke detalje, kao i odlične zvučne efekte i muziku, ovu igru definitivno svrstavaju u top 3 igara PlayStation 4 i Xbox One generacije.





Milan Živković

Resident Evil 7+PSVR

Kada je Resident Evil 6 ugledao svetlost dana, pomislio sam da je serijal mrtav. Iz grozotnog, nemaštovitog mrtvila, mogao ga je izvući samo nepogrešivo sjajan nastavak. Takav upravo i jeste Resident Evil 7 na kojoj god platformi da ga pokrenete, ali u kombinaciji sa PlayStation VR setom - u pitanju je iskustvo koje do danas niko nije uspeo da nadmaši. Ukoliko želite na brzinu da osedite, upalite ovo čudo u VR-u sami kod kuće i osetite pravi smisao strave i užasa.

Bloodborne

Ako su Dark Souls 3 i Sekiro meci koji su prosvirali igračku industriju tamo gde je to bilo najpotrebnije, Bloodborne je barut koji ih je ispalio. Igra neviđenog stila, "guste" atmosfere i hiptnotišućeg tempa, verovatno ne postoji uticajnija igra sjajnog FromSoftware studija. Naslov zaslužan za nezaustavljivu popularizaciju "souls" mehanike u video igrama i moj lični favorit, bez obzira na veličinu nastavaka koji su me nakon njega pregazili, terajući me da još više uživam u tome.

The Last Guardian

Snažnu pozadinsku priču nošenu čistim emocijama i neviđeno spektakularnim izvođenjem, nije nimalo lako prevazići. Takav zadatak imao je dugo bezimeni naslov, koji je trebalo da "nasledi" čuvene igre ICO i Shadow of the Colossus. Posle mnogo odlaganja, igra čija je sama sudbina bila neizvesna, uspela je da bude na visini zadatka i da totalno raspameti željne fanove. Neverovatan i unikatan gejملهj, sjajan dizajn i prelepo oslikana osećanja nošena prijateljstvom između jednog dečaka i zaistašućeg no neodoljivog stvorenja.

Milan Janković

Horizon Zero Dawn

Prvo što ću reći je da nisam vlasnik nijedne konzole, ali sam u svojim cimerskim danima imao prilike da se igram na Playstation 4. Najupečatljiviji naslov iz te ere mi je Horizon Zero Dawn, zanimljiva priča koja je pokazala pravi sjaj konzole sa predivnim sistemom dan/noć i smenom vremenskih uslova. Guerrilla Games je pokazao da ume da napravi nešto potpuno zanimljivo i originalno. Lov na metalna dino-čudovišta je bio poprilično zanimljiv u ulozi Aloj koja je ujedno bila i na svom putu da otkrije šta stvarno želi. Sada sa uživanjem ponovo igram na PC-u.

Red Dead Redemption 2

Iako je trajalo samo godinu dana, čekanje na PC verziju Red Dead Redemption 2 bilo je predugo. I to pogotovu kada slušate kolege kako oduševljeno dele utiske iz igre koja je kao kaubojski GTA. Priča po kalibru spada među najjače holivudske blokbastere, a pritom je svet igre koncipiran tako da svaki kutak ima svoj smisao i da je igrač upošljen od sređivanja situaciju kao Artur Morgan. Čekanje na novu igru studija Rockstar Games ume se odužiti i biti praćeno frustracijom, kao što što ste možda već iskusili. Ali jedno je sigurno, pažnja posvećena u određeni naslov vredna je svake vrste čekanja i tačka.

Silent Hill P.T.

Okej, nije igra već demo, ali je reč o prilično upečatljivom iskustvu koje je ostavilo veliki trag na Playstation scenu. Kojima je vredno radio na novoj Silent Hill igri i rešio je da se kroz mali demo poigra sa fanovima dok čekaju na samu igru. Demo se odigrava u kući sa konstantno smenjivim hodnicima, a vi imate zadatak da izađete iz kuće a da pritom ne poludite ili ne nastradate. Demo je po prvom igranju uteravao valjani strah u kosti, za izuzetno jakom horor atmosferom i elementima od kojih nam se naježio i dok ovo pišem. Brojne misterije stavljenе su u mali demo, a neke su tek godinama kasnije razrešene, dok sam ja naišao na samo mali broj stvari.

I dalje uživam u svakom rimejku ovog demoa koji iznikne za PC u nadi da će Konami konačno doneti neko pravo Silent Hill iskustvo.



Autor: Milan Janković

KOJU KONZOLU ODABRATI? PLAYSTATION 5 ILI XBOX SERIES X/S

OVOGA PUTA NISU U PONUDI SAMO DVE KONZOLE

Biti ili ne biti - pitanje je sad!“ je čuvena Hamletova dilema, a za ovaj period gejmere više muči pitanje „Playstation ili Xbox“. Odabir novog konzolnog ljubimca nije preterano lak, ipak će vam to biti drugar u narednih 6-7 godina. Iako ima onih koji nemaju dileme u odabiru nove konzole, ili onih srećnika koji su već prednamočili, većina i dalje nije odlučila šta da odabere.

Ovaj će vam možda pomoći u trenuci ma teške odluke, i dolazi od autora koji ne naginje ni ka Istoku ni ka Zapadu.

Hardver

Bitka konzola ove generacije nije toliko prosta, umesto dve, u opticaju su 4 konzole. Playstation 5 ima dve gotovo identične verzije, gde je jedina razlika prisustvo(ili odsustvo) Blu-Ray čitača diskova. Ko je već odabrao Playstation brend, jedino mora prelomiti da li će kupovati igre u vidu diskova, ili će taj proces obavljati onlajn pa čitač neće biti potreban. U zavisnosti od toga, cena se razlikuje za 100 dolara. Digitalni Playstation 5 je 400, a diskaš je 500 jura.

U drugom uglu Xbox Series X ima partnera koji može da uskoči ako je 500 dolara prevelika cena za 4K60FPS, koji ova verzija nudi kao standard. To je Xbox Series S, najjeftiniji za ovu generaciju. Sa cenom od 300 evra predstavlja opciju za skoromni ulazak u next-gen vode, ali je zato nivo detalja žrtvovan nižom rezolucijom - 1080 i 1440p - i nema čitača za diskove.

PS5 sa sobom nosi AMD Zen 2 procesor

sa 8 jezgara na 3,5GHz frekvenciji, AMD RDNA 2 grafiku sa 10,2 TFLOPs performansi i 16GB RAM GDDR6 RAM memorije. Xbox Series X ima takođe AMD osmojezgarni Zen 2 procesor sa 3,8GHz taktom, 16GB RAM memorije i RDNA 2 grafikom sa 12TFLOPs, a Xbox Series S kao slabiji nudi 3,6GHz procesor, 10GB RAM-a i 4 TFLOPs grafičke snage, čak tri puta manje od Xbox Series X.

Kao što se vidi, obe strane su se odlučile za AMD kao proverenog partnera, pa su i procesor i grafika od strane ovog proizvođača, ali sa određenim razlikama. U pogledu čistih grafičkih performansi Xbox Series X je za oko 2 TFLOPs jači od Playstation 5, a imaju istu cenu. Osim ako niste neko ko je preopterećen brojkama, ovo ne znači preterano mnogo, pošto svaki developer, radio on na first-party igrama ili ne, učestvuje u direktnoj optimizaciji igre za svaku konzolu, i time čuva kvalitet i daje maksimalne

performanse. Jedina razlika može biti da će jača konzola pružiti viši frejmrajt od onih 60, koji bi trebalo da su zagarantovani.

Gde brojke mogu biti veoma važnije jeste SSD, a sve ove navedene konzole imaju takvu vrstu skladišnog prostora. SSD omogućava brzinu učitavanja od svega nekoliko sekundi u igrama, što Sony uporno promovise, a brzina ne manjka ni kod Xboxa, iako u periodu nastanka ovog teksta nije bilo zvaničnih brojki.

Xbox Series konzole kao prednost naspram PS5 nude opciju Quick Resume, zahvaljujući kojoj u pozadini može raditi 5-6 igara bez uticaja na performanse. Tako igrač može skakati iz jedne u drugu za svega par sekundi čekanja i nastavlja tamo gde je stao. Ovo je posebno važno za tip igrača koji retko kada imaju priliku da sednu i zaigraju nešto, a kada za



to nađu vremena žele da iskuse što više različitih stvari. Važna stvar za uzeti u obzir ako ste ograničeni vremenom. Što se samih kapaciteta tiče, Xbox Series X ima 1TB SSD, od čega će 800GB biti dostupno igračima za smeštanje igara, dok Playstation 5 nudi specijalni SSD sa 825GB prostora, što će u realnosti biti svega 600GB za igre. Xbox Series S će imati najmanje slobodnog mesta, svega 512GB, ali je ohrabrujuće da će igre na ovoj slabijoj konzoli zauzimati oko 30% manje prostora nego verzija za X izdanje, pošto 4K texture neće biti uključene.

Generalno gledano, ovo je dosta malo jer sve više igara zauzima preko 100GB prostora, ali su zato osmišljeni dodatni slotovi za proširenja prostora, sa sve SSD-om za kupovinu, koji baš i neće biti jeftin.

Hlađenje konzola je takođe bitno, pošto niko ne želi da kupi još jednu konzolu koja će mu u sobi dati ambijent boravka na avionskoj pisti(PS4 u tebe gledamo). Mnogi su PS5 nahvalili za odlično hlađenje i tišinu, ipak je to razlog džinovskih proporcija konzola. Za Xbox Series X se govorkalo kako je dosta vruć, ali se u testu ispostavilo da je konzola zapravo

„hladnija“ od PS4 Pro i Xbox One, i to za 10 i više stepeni Celzijusa.

Naravno, priča je jedno a u praksi je drugačije, tako da i pored reakcije raznih portala i jutjub persona možete sačekati neko vreme nakon izlaska da čujete pravo iskustvo po pitanju mnogih funkcija i dodataka.

Dizajn

Kada smo već spomenuli pravu veličinu konzola, Playstation 5 je najveći ne samo u ovoj generaciji, već i od konzola u prethodnim, potom sledi Series X, a Series S je dosta sitan i lako će se uklopiti bilo gde. Verovali ili ne, mesto na polici je veoma važno za konzole, pa tako slobodno izmerite da li će ona koju želite stati gde se zamislili, sve konzole mogu stojati uspravno i položeno.

PS5 dimenzije(VisinaŠirinaDužina) - 390x260x104mm

Xbox Series X dimenzije 301x151x151mm

Xbox Series S dimenzije 275x63,5x151mm

*dimenzije su za vertikalni položaj konzola

Futuristički dizajn kod PS5 može biti dopadljiv kod fanova koji vole takvu vrstu dodataka, a Sony svakako aludira na budućnost. Xbox sa druge strane nosi minimalistički dizajn kod obe konzole, a ujednačenim i oštrim ivicama.

Igre

Igre su verovatno većini glavna prelojna tačka, a krajnji ciljevi dveju suparničkih kompanije se ovde i te kako razlikuju. Sony održava svoju dugogodišnju politiku ekskluziva, što je već pokazao na događajima od pre par meseci. Microsoft je tokom poslednje 3 godine okupio veliki broj prvoklasnih developera unutar Xbox Game Studios grupe, ali se ne bavi ekskluzivama već za cilj ima da igre ponudi na više platformi, posle Xbox prioritet je PC. Ta politika je prisutna sada i biće važeća u daljem periodu.

Kada se radi o Playstation 5, ponudu 12. novembra, ili 19. kod nas, će predvoditi ekskluzive poput Spider-Man: Miles Morales, Demon's Souls Remake, Bugsnax, SackBoy: A Big Adventure, Astro's Playroom(dolazi preinstalirana sa uređajem) i Godfall koji izlazi i za PC. Naravno tu je i dosta naslova drugih izdavača, specijalno pripremljenih za PS5 i Xbox

Series konzole, a ponuda ekskluziva na Sonijevoj konzoli bi definitivno bila jača da razvoj igara nije otežao korona virus. Kako bi se iole nadomestila slabija ponuda igara, Soni za Playstation 5 donosi i specijalnu kolekciju sačinjenu od 18 igara, najboljih sa PS4 sistema, koju delom čine ekskluzive a delom i third party naslovi, osveženi za novu konzolu.

Kada se gleda datum kasniji od 12. novembra i 2021. godina još je razloga za razmatranje Playstation konzole. Iza ugla je novi God of War naslov, Horizon Forbidden West, Returnal, Final Fantasy 16 i druge.

Playstation igre sa dolaskom petice dobijaju i povećanje cene, pa će umesto 60 koštati 70 dolara. To važi za sve AAA naslove, dok će „porodični“ i indie naslovi biti naplaćivani jeftinije, ali to zavisi od slučaja do slučaja.

Xbox Series X ima znatno slabiju ponudu. Konzolnih ekskluziva gotovo da nema, a najiščekivanija igra, Halo Infi-

nite, odložena je za narednu godinu. 10. novembra, zajedno sa Xbox Series konzolama izlaze Assassin's Creed Valhalla, Yakuza: Like a Dragon, Destiny 2 Beyond Light, ali ovo nisu ekskluzive već ubrzo izlaze i za PS5 sisteme.

Za budućnost je najavljen novi Forza Motorsport, State of Decay 3, STALKER 2 je obezbeđen, Fable franšiza je vraćena u život, a i Bethesda sa svojim izuzetno bogatim naslovima je sada deo Xbox Game Studios, pa se budući Wolfenstein i Elder Scrolls naslovi mogu očekivati kao Xbox konzolne ekskluzive.

Microsoft u svom vlasništvu ima i dosta spavajućih franšiza, pre svega Perfect Dark, Banjo and Kazooie, a tu su i Crimson Skies, Blinx, Phantom Crash, kao neke koje bismo voleli natrag, što bi ujedno doprinelo porastu reputacije kompaniji iz Redmonda.

Adut kod Xbox brenda jeste Xbox Game Pass servis, od prvog dana dostupan putem Xbox Series X/S, sa cenom od svega 10\$ mesečno, 15\$ za Ultimate program. Servis nudi oko 140 igara, a radi se o rastućem broju igara, pošto se ponuda širi svake nedelje. Takođe svaka Xbox igra koja se pojavi, od prvog dana je na Xbox Game Pass servisu.

Xbox Game Pass već ima 15 miliona pretplatnika, što samo po sebi govori o popularnosti servisa, a zajedno sa novim konzolama i nadolazećim igrama, on je odličan izbor za niska ulaganja u igre. Naravno, u slučaju Xbox Game Pass nemate igre u svom vlasništvu ni digitalnim putem. Ovaj pretplatnički servis polako dobija implementaciju igranja iz oblaka (cloud streaming), gde hardver konzole zapravo neće biti važan, što znači da bi jeftiniji Series S uz stabilnu internet konekciju valjano služio za 4K gejming.

PS5 Digital Edition	Xbox Series S	PS5	Xbox Series X
			
Custom AMD Radeon RDNA 2 10.3 TFLOPS 36 CUs @ 2.23 GHz	Custom AMD Radeon RDNA 2 4 TFLOPS 20 CUs @ 1.565 GHz	Custom AMD Radeon RDNA 2 10.3 TFLOPS 36 CUs @ 2.23 GHz	Custom AMD Radeon RDNA 2 12 TFLOPS 52 CUs @ 1.825 GHz

Backwards kompatibilnost sa obe strane

Da se ne zaboravi backwards compatibility funkcija koja omogućava igranje starijih igara na novoj generaciji konzola. Microsoft je tu najjači, pošto za igranje od

prvog dana nudi na hiljade naslova koji su izlazili tokom svih ranijih Xbox generacija, a određeni dolaze i sa unapređenjima grafike zahvaljujući novom hardveru. To je veoma važno kako bi se nadoknadio nedostatak jačih noviteta. Soni je kod Playstation 5 skromniji, pošto spomenuta funkcija važi samo za igre sa Playstation 4 konzola, tačnije 99% igara, koje će bez problema biti moguće igrati na PS5. P.T. demo neće biti jedna od njih, nažalost.

Microsoft i Sony su korisnicima izašli u susret sa elementom koji se na Xbox konzolama naziva Smart Delivery. On u suštini označava da igra kupljena na odlazećoj generaciji konzola može biti besplatno prenet na nove konzole, bez potrebe za kupovinom nove verzije po punoj ceni. Besplatna next-gen nadogradnja je potez kojim se potrošačima znatno izlazi u susret, pogotovu onoj grupi koja želi da još neko vreme igra na sistemima zrelih za penziju. Valja napomenuti da ovo zavisi od samih developera, tako da neće svaka igra podležti besplatnog nadogradnji, pa tako valja proveriti naslov pre same kupovine.

Svi raniji Xbox kontroleri rade bez problema na Xbox Series konzolama, ali na Playstation 5 se može koristiti samo posebni DualSense kontroler. To je delom iz razloga što DualSense donosi adaptibilne tastere sa haptičkom podrškom za maksimalnu imerziju igranja kroz prenos dešavanja u igrama putem vibracija.

Čekanje može biti pametna opcija ako želite da vidite kako će se situacija dalje

odvijati sa konzolama. Po pitanju hardvera se ništa neće menjati, ali Microsoft i Sony pakuju dosta igara koje tek trebaju dobiti. Ako ste Bethesda fan, onda svakako trebate sačekati da vidite kvalitet novijih igara, pošto će one verovatno biti Xbox ekskluzivne.

Sa druge strane, zbog cene je možda realno ostaviti starog ortaka na polici još neko vreme, ili pak dati šansu Playstation četvorci, ako je niste uzeli. PS4 je i dalje aktuelan, ma šta god govorili, većina najavljenih PS5 igara dostupno će biti i za četvorku tako da ništa nećete propustiti, a imaćete i jaku biblioteku naslova na raspolaganju.

Zaključak

Šta uzeti na kraju. Da li se oprobati sa Xbox konzolom ili ići putem drevnih ratnika i uzeti Playstation 5 konzolom? Najbolje je odabrati šta vam najviše leži i šta će vam dati maksimum za uložene pare. Ako je to moć u kutiji onda je Xbox Series X najbolja konzola, ako želite da imate šta da igrate i cena tih igara nije problem onda bez razmišljanja uzmite Playstation 5, pošto Soni nastavlja da kida sa ekskluzivama i to je činjenica. Prema mišljenju vašeg autora, Xbox Series S konzola je namenjena za korisnike koji ipak ne žele da utroše previše novca i koji su okrenuti ka maksimalnoj uštedi. Xbox Series S u kombinaciji sa Xbox Game Pass servisom po ceni od 10/15 dolara mesečno je odlična kombinacija za one koji žele ulaz u next-gen vode za male novce.





Autor: Nikola Aksentijević

BETA

CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR

HLADNI RAT NIJE NIKADA BIO TOPLIJI

Ove godine mesec dana pre izlaska novog CoD-a imamo još jedno kratko opipavanje pulsa nove igre, pa je na tapetu ovaj put Cold War, u punom jeku izlaska sledeće generacije konzola. Kratka zatvorena, pa zatim i otvorena beta su već postale tradicija, a ovaj put igrači imaju izbor nekoliko različitih mapa, kao i modova. Tu su i svi sistemi levelovanja, budženja pušaka i naravno – killstreak bonusi.

U beti se nalaze svi tradicionalni multiplejer modovi 6-na-6, dok su tu i Combined Arms, gde se bori duplo veći broj igrača, kao i potpuno novo čeljade u ovom izdanju, veliki mod za 40 igrača – Fireteam: Dirty Bomb. Stigao je i jedan novi mod zvani VIP Escort, gde čuvate bitnu VIP osobu i transportujete je do izlaznih zona. VIP osoba je primorana da koristi pištolj i dodatnih nekoliko gedžeta, dok ostali igrači jedino ne poseduju bonuse od vezanih ubistava. Kroz četiri brzo dobijene runde, može se reći da je ovaj mod pun pogodak i predstavlja veoma intenzivnu atmosferu, ponajviše kroz tim koji sadrži VIP čoveka. Ovome najviše doprinosi mehanika bez ikakvog respawna, mada je moguće oživljava-

ti saigrača, slično kao u BR modovima ili Zombies modu. Retko koji mod je u CoD-u inspirisao ovako visok nivo timske igre, pa se zapravo dobija utisak kao da ste deo određene jedinice.

Što se tiče Combined Arms modova, predstavljaju još veći kaos nego klasičan multiplejer kroz svoju modifikaciju standardnih modova za 12-na-12. Ipak, Assault, kao pandan klasičnom modu Domination gde se samo biju velike bitke za čuvanje bitnih tačaka, pruža nešto

dinamičniju atmosferu, znatno uži prostor i tešnje bitke, gde kaos na momente može biti prevelik. Na kraju je bitno napomenuti i novi Fireteam mod, koji se sastoji iz jednostavne borbe po mapi za uranijumske pakete, i najviše podseća na Plunder mod iz CoD: Warzone. Ovde je najveća poenta bila to što ste deo jednog od 10 timova, pa će kaos i borba za sve pakete uvek biti prilično intenzivna. Iako postoje neki problemi sa balansom, spawnom, kao i određenim debuffovima koji se javljaju dok nosite uranijum,



ceo mod deluje veoma obećavajuće i zarazno, s obzirom da se kreativnost nagrađuje.

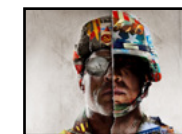
U igri je prikazano šest mapa, od kojih su dve od njih prevelike za standardne modove. Svaka od ovih mapa srećom poseduje umanjenu verziju za fano-ve standardnih 6-na-6 modova, dok je dizajn mapa znatno bolji nego prošle godine, s obzirom da je to bila jedna od glavnih zamerki CoD:MW. Ipak, ni taj problem nije u potpunosti nestao, pa ćete često na mapama kao što je Armada, imati problema sa protivnicima koji puno „kampuju“, kao i sa ogromnim brojem otvorenih zona gde će preveliki broj otvorenih uglova skratiti prosečno trajanje života na minimum. Međutim, ovakvih zona i delova mapa generalno ima znatno manje nego u prethodniku, pa se vidi napredak u pravom smeru.

Kada govorimo o oružju, treba imati uvid u to da se igra odigrava 1968. i 1981. godine, pa su oružja samim tim i nešto starija, iako dobar deo elemenata igre ne odaje utisak „starosti“. Brojni bonusi za vezivanje ubistava odaju utisak visoke tehnologije, pa malo urušavaju istorijsku tačnost na koju, doduše, CoD nikad nije ni obraćao previše pažnje. Međutim, dobri stari Gunsmith je i dalje tu, a menjanje delova oružja je ni-

kad bolje, pošto ćete ovoga puta imati uvid u znatno veću statistiku vaše puške nego pre, kao što je brzina kretanja, moć metka, brzina metka, brzina udarca, količina vertikalnog i horizontalnog trzaja i još pregršt drugih podataka. Sve je to izraženo kroz konkretne brojčane vrednosti u jedinicama koje odgovaraju datom podatku. Kroz standardnih pet dodataka, ovi elementi će se drastično menjati kao i u prethodnicima, pa npr. LMG može postati smrtonosan na veće, pa čak i snajperske distance ako ga naćinite takvim. Iako ovo ne doprinosi „realizmu“, otvara još više opcija i još bolji uvid u aspekte ponašanja vašeg oružja i svakako je jedno od najboljih poboljšanja koje ovogodišnji CoD planira da pruži. Nažalost, levelovanje oružja je znatno usporeno, pa će vam ovoga puta trebati povećati količina vremena da biste došli do dodatka koji želite. Sve ovo deluje pomalo zastrašujuće, jer celokupna igra deluje kao znatno veći grind nego MW.

Konačno, sa grafičke strane, teško je ne pohvaliti novu iteraciju CoD-a, iako je ovaj test odrađen na konzolama prethodne generacije, dok će izgled na PC-u i konzolama sledeće generacije sigurno predstavljati raj za oči, sudeći po kvalitetu prezentacije na starijem hardveru kao što je PS4. Zvučni efekti pušaka su znatno poboljšani, kao i jačina zvuka

koraka po podlozi, dok je ambijent standardno odličan. Gejmplej je dosta usporen u odnosu na starije delove franšize i prati filozofiju CoD:MW, pa će ovde biti potrebno dosta metaka da usmrтите protivnika, bacajući fokus na preciznije pucanje. Ovo se nekim veteranima neće dopasti, dok nama lično predstavlja jednu od najboljih promena koje je CoD mogao sebi da priuštiti, stvarajući znatno više različitih stilova igre. Nažalost, problemi sa konekcijom i netkodom su veoma prisutni, jer je detekcija pogodaka solidan problem, kao i dizajn protivničkog izgleda. Veoma često se mogu pojaviti problemi sa očitavanjem pogodaka, pa ćete ponekad gubiti duele zbog većih kašnjenja u konekciji. Međutim, tu problemi ne staju, s obzirom da se sada protivnici veoma lako uklapaju u kolorit okoline i daleko je teže primetiti protivničkog igrača čija je uniforma iste boje kao zid iza njega. Iako je ovo poenta kamuflažnih odela, u multiplejeru ovo samo stvara frustraciju i ne pomaže generalnom osećaju i atmosferi igre. Kao što se može videti, Cold War svakako ima dosta prostora za poboljšanje, međutim, problemi koji ga krasi su uglavnom tehničke prirode i lako su popravljivi kroz par balansirajućih zakrpa. Ako se razvojni tim potruđi da sredi makar više od polovine ovih problema do izlaska igre, na putu je jedno od najboljih i najzabavnijih multiplejer iskustava koje je franšiza imala da ponudi (ako se Activision ne pokaže previše pohlepni sa mikrotransakcijama kao što je to bilo u WW2).

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

“U BETI SE NALAZE SVI TRADICIONALNI MULTIPLEJER MODOVI 6-NA-6, DOK SU TU I COMBINED ARMS, GDE SE BORI DUPLO VEĆI BROJ IGRAČA, KAO I POTPUNO NOVO ČELJADE U OVOM IZDANJU, VELIKI MOD ZA 40 IGRAČA - FIRETEAM: DIRTY BOMB.”

RAZVOJNI TIM
Treyarch, Raven Software

IZDAVAČ:
Activision

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
13. novembar 2020.

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



Autor: Nikola Savić



STEAM EARLY ACCESS

Baldur's Gate 3

THEY SEE ME ROLLIN' THEY HATIN'

U z opasnost da budem iritantni „before it was cool“ hipster, ovaj tekst moram da započnem disklejmerom da sam ogromni fan studija Larian već skoro pune dve decenije, od kada sam prvi put davne 2002. odigrao njihov prvi RPG, Divine Divinity.

Divine Divinity nije bio bogzna kakva igra i definitivno ne spada u klasike žanra, ali je meni jedna od najomiljenijih RPG igara svih vremena, a odigrao sam ih jako puno u proteklih tri decenije. To je igra zbog koje sam se zaljubio

u Larian i njihov specifični način pripovedanja i prepoznatljivi šašavi belgijski humor. I naravno, nadzemaljski prelepu muziku legendarnog kompozitora Kirila Pokrovskog, koji nas je, nažalost, prerano napustio 2015. godine, pa nećemo imati priliku da uživamo u nekim njegovim novim delima u Baldur's Gate 3.

Nećemo uživati ni u blesavom Larian humoru, ali to je dobra stvar. Ne zato što je on loš, naprotiv, no prosto jer taj tip humora nikako ne leži Forgotten Realms univerzumu, u kome je igra smeštena.

Kada sam saznao da će jedan od mojih omiljenih RPG studija da radi treći nastavak kultnog serijala, mojoj sreći nije bilo kraja, jer u njih imam puno poverenja da će to da iznesu kako treba i valja. Sven (osnivač i izvršni direktor studija) je veliki D&D fan i apsolutni zaljubljenik u stvaranje kvalitetnih RPG svetova, te nisu „Čarobnjaci obale“ tek tako odlučili da posle dvadeset godina baš njima daju da radi na trećem nastavku najslavnije digitalne adaptacije njihovog stonog RPG sveta.

Neki su se bojali da Larian nije najbolji izbor da radi na trojci, zato što grafika, način pripovedanja i atmosfera u Divinity Original Sin igrama (koje su im donele široku slavu poslednjih godina) nije pogodna za ono što se očekuje od Baldur's Gate igre, ali Larian je već ranije dokazao da imaju umeća da naprave praktično bilo kakav RPG, jer su proteklih decenija prošli svaki tip RPG igre, od hack and slash, preko akcionog iz trećeg lica, do poteznog, a imali su izlet čak i u RTS RPG vode sa Divinity: Dragon Commander.

Prvo što me je kupilo kada sam pokrenuo ovo Early Access izdanje igre jeste stvarno neverovatno veliki izbor mogućnosti da vizuelno prilagodite lika vašim željama. Larian je u ovo uložio ogroman trud i imamo verovatno jedan od najlepših i najdetaljnijih sistema za pravljenje vašeg lika koji sam do sada imao prilike da vidim u igrama. Ne samo da postoji ogroman broj opcija, već i te opcije izgledaju prelepo i neverovatno realistično. Studio je an-



gažovao veliki broj glumaca za potrebe mapiranja facijalnih ekspresija, karakteristika i detalja, i to se zaista vidi u samoj igri.

Trenutno nije dostupan veliki broj klasa, pa su tako tu samo Fighter, Wizard, Cleric, Rogue, Ranger i Warlock, ali će ih naravno biti dosta više u kasnijim fazama, i Larian je obećao da ćemo videti praktično sve D&D klase. Sa druge strane, broj rasa je ogroman, ali ne samo rasa, već i podrasa. Sve ovo će osim estetike imati uticaj i na vaše gejملهj karakteristike, ali i na samo priču i interakciju sa okolinom, jer neće svako reagovati isto na svaku rasu.

Trenutna EA verzija igre nudi nekih -15 do 20 sati sadržaja za igranje i levelovanje vaših likova do petog levela. I već samo ovaj prvi set lokacija, likova i kvestova koji vam se nude pokazuju koliko je truda uloženo u razvijanje sveta bogatog zanimljivim likovima, intrigantnim zapletima i fantastičnim lokacijama za istraživanje. Utaćete sve što vidite oko vas i želećete još kada uradite sve što se može uraditi.

Kao što verovatno znate, za razliku od prve dve Baldur's Gate igre, koje su imale sistem borbe u realnom vremenu sa pauzom (RTwP), ovde ćemo imati u potpunosti poteznu borbu, što je dosta

starih fanova doćekalo na noć, ali u principu ovako se definitivno mnogo bolje prenosi osećaj igranja Dungeons and Dragons igre.

Igra u ovim početnim fazama ima dosta problema sa balansom, i to je nešto što se svakako može regulisati vremenom, ali trenutno postoji dosta toga što se treba štelovati kako bi borbe bile kvalitetnije. Klase koje su „krhke“ imaju veoma malo života u početku pa ih morate dobro paziti, dok sa druge strane Fighter „uleće u meso“ i to je to. Čini se kao da ste pomalo ograničeni mogućnostima na ovim početnim levelima, ali verujemo da je to nešto što će balansiranje vremenom rešiti.

Igra odlično kombinuje mogućnosti koje nudi D&D gejملهj sa elementima koje je Larian ranije rado voleo da koristi, kao što je interakcija sa okolinom i kombinovanje magija i efekata. Takođe, u duhu pravih D&D sesija, za praktično sve što želite da uradite moraćete da zakotrljate kockice.

Za razliku od dosta igara koje koriste pravila stonih RPG igara, ali ih kriju ispod haube, Larian se ovde ne stidi da jasno stavi do znanja da praktično igrate stoni RPG, samo u obliku video igre. Svaki put kad treba da rolate kockice, one će se i

“LARIAN JE UNAJMIO VELIKI BROJ GLUMACA KAKO BI FACIJALNE EKSPRESIJE LIKOVA IZGLEDALE ŠTO JE VERNIJE MOGUĆE, I TO SE VIDI NA SVAKOM KORAKU.”



vizuelno pojaviti na ekranu i sve će vam jasno i čitko biti prikazano.

Igra odlično radi posao da objasni mehanike gejmplaja i u svakom trenutku se brine da igrač dobro razume šta se dešava i zašto se to dešava, što je uvek pohvalno bilo da ste D&D veteran ili novajlija.

Borbe trenutno nisu previše izazovne, osim u situacijama kad vas kocka „ne služi“, i to je uglavnom zbog toga što vam je trenutno kamp uvek „na izvolte“, pa možete stalno da odmarate i osvežavate magije i osobine, ali će i to biti balansirano vremenom.

Estetski, svet igre je jednostavno prelepo dizajniran, od vaših saputnika preko NPC-jeva i neprijatelja, do svake lokacije koju smo imali prilike da posetimo u ovoj EA verziji igre. Igra koristi „nabudženu“ verziju Original Sin 2 pogona, ali to je toliko modernija i detaljnija verzija ovog endžina da se sličnosti samo naziru, sve ostalo je milijama bolje.

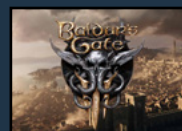
Pomenuli samo da je prava šteta što je Kiril Pokrovski napustio ovaj svet, te neće raditi muziku za igru, ali moramo odati priznanje i za trenutno prisutnu muziku u igri koja sjajno pomaže građenju odlične atmosfere.

Pored balansa i nekih stvari koje mogu biti stvar lične preferencije, trenutno glavni problem igre jeste pozamašan broj bagova i gličeva koji stvarno frustrirajuće utiču na igračko iskustvo, ali to je sasvim očekivano ovako rano u razvoju igre, jer je ovo praktično rana alfa faza. Sven je čak i „molio“ ljude da ne kupuju igru svi odmah, jer se igra prodala u neverovatnih milion primeraka samo u prvih nedelju dana.

Takođe se oseća i dosta neispoliranoosti i nekih stvari koje su vidno nedovršene, poput nedostatka animacija, lošijih tekstura tu i tamo, ili prosto stvari koje jednostavno fale, ali opet, to je sve potpuno očekivano za ovu fazu igre.

Na kraju, mogu da kažem da nisam ni sumnjao da ću provesti kvalitetnih 15-tak sati igrajući nastavak jedne od mojih najomiljenijih igara na kojoj radi jedan od mojih najomiljenijih studija.

Ipak, vama ostalima, ma koliko bili nestrpljivi da probate Baldur's Gate 3, savetujem da sačekate da izađe u konačnoj, punoj verziji za oko godinu dana, kako biste igrali ispeglanu i balansiranu verziju onako kako dolikuje, jer ova igra to zaslužuje.



IGRU USTUPIO:
**LARIAN
STUDIOS**

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i7 4770k / AMD Ryzen 5 1500X
GPU: Nvidia GTX 1060 6GB / AMD RX580
RAM: 16GB
HDD: 150 GB

RAZVOJNI TIM

Larian Studios

CENA

59,99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA

Q3 2021

STEAM LINK

https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/

- ✓ Vizuelno verovatno najbolji RPG svih vremena.
- ✓ Verno prenet duh stonog D&D.
- ✓ Obilje opcija za dizajn lika.
- ✗ Jako puno bagova i gličeva.

NARUČITE **RUR** MAJICE



SAMO U

www.rekt.shop



Autor: Milan Janković



TOP IGRE NOVEMBRA

Novembar je mesec koji tradicionalno „puca“ od igara, pošto su gotovo svi AAA naslovi zakazani za ovaj mesec. Sada u novembru stiže i nova generacija konzola, što donosi novo mesto za igranje, i novi set ekskluziva. Pored svih ovih igara koje ćemo nabrojati ispod, imajte u vidu i da će brojne druge dobiti next-gen unapređenja i kao osvežene izlaze ovog meseca.



DIRT 5

Dirt 5 je trebao izaći u oktobru ali je zbog dodatnog rada odložen za ovaj mesec. Igrače u Dirt 5 očekuje obogaćeni gejmpler u odnosu na ranije naslove serijala. Codemasters donosi off-road trke u brojnim destinacijama širom sveta, poput Brazila, Makora, Kine, Italije. Najavljeno je da je načinjeno dosta promena „ispod haube“ kako bi Dirt 5 bio što realističnije iskustvo. Sa druge strane, vizuelna prezentacija je obogaćena dinamičnim sistemom vremenskih uslova i godišnjih doba, koji ujedno utiču na samo trkanje. Mod karijere je takođe pristup sa posebnom pričom, a oni željni društva mogu igrati Dirt 5 u split screen modu za do 4 igrača.

6. NOVEMBAR – PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT REMASTERED

U vreme kada je EA izbacivao solidne Need for Speed trkačine, pojavio se Hot Pursuit. Igra je fokusirana na večitu borbu između ilegalnih trkača i policije. Ovaj naslov sada izlazi kao remaster verzija i donosi kvalitetni gejmpler uz niz unapređenja. Tu su ispravke bagova, osvežena grafika, podrška za 4K rezoluciju i međuplatformski multiplejer. U sam remaster će biti uključen sav DLC sadržaj koji je naknadno izašao, a osvežena verzija vraća i Autolog, društvenu mrežu nalik Fejsbuku gde igrači mogu tokom igranja svoje fotografije i komentare deliti sa drugima.

6. NOVEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH



DESTINY 2: BEYOND LIGHT

Otkako se Bungie otrgao iz ruku izdavača Activision, Destiny 2 je doživeo pravi preporod. Igra je postala besplatna, a novi sadržaj je počeo da dolazi. Najnovije veliko osveženje sadržaja za Destiny 2 dolazi u vidu ekspanzije Beyond Light. Gejmpler ostaje manje više isti, sa pričom koja se nastavlja na događaje iz Season of Arrivals. Velika promena sa Beyond Light biće uklanjanje destinacija Titan, Io, Mars, Mercury i Leviathan, a dodavanje Europa i Earth's Cosmodrome. Gambit mode postaje Gambit Prime sa samo jednom rundom. Sam paket ekspanzije će označiti početak novog perioda tokom kojeg će biti dodato još novina.

Ovo je samo jedna od više najavljenih ekspanzija koje će doći naredne godine.

10. NOVEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE



XIII REMAKE

Cel-shaded igara ima jako malo, pa smo zato vest o izradi rimejka za kultnu pucačinu XIII prihvatili sa oduševljenjem. Radi se o rimejku akcione igre iz 2003. godine, koja donosi intrigantnu priču o čoveku nazvanom „13“. Priča puna preokreta je ostala zajedno sa originalnom muzikom i glasovnom glumom, dok je grafika modernizovana, ali sa očuvanim cel-shading dizajnom. XIII je dodatno utegnuto, a pridodat je i multiplejer mod igranja za koji studio Play-Magic obećava izuzetno napeto napucavanje.

10. NOVEMBAR – PC, PS4, XBO, SWITCH

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Treća igra koja se pridružuje Assassin's Creed franšizi sa velikim promenama u odnosu na ranije i dodatkom RPG elemenata vodi u svet vikinga. Igraćemo kao Eivor (može biti muškog i ženskog pola), u potrazi za boljim životom na novoj zemlji, Britaniji. Ubisoft je svet izgradio kako bi doneo unapređenja u odnosu na Odyssey, pa sada igrači pred sobom imaju element gradnje i brige o naseljima. Borba sa boss karakterima će biti prisutna, a zanimljiv dodatak su i X-Ray animacije nalik onim u Mortal Kombat igrama.

Pored same priče i sporednih aktivnosti, Ubisoft je za AC: Valhalla pripremio i solidno jaku podršku posle izlaska. Igrači su obavešteni da će dobiti edukativni Discovery Tour mod bez trunke nasilja, kao i da će sa ekspanzijama doći potpuno nove teritorije, poput dela Francuske i Irske.

10. NOVEMBAR – PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



YAKUZA: LIKE A DRAGON

Yakuza igre je nekako bilo prirodno prvo videti na Playstation konzoli, dok je pojava na drugim platformama generalno bila pitanje čekanja i volje developera. Sa Like a Dragon, situacija se zaokrenula, pošto će ova igra prvo izaći za Xbox Series X pa tek naredne godine za Playstation 5. To svakako nije jedina promena u serijalu, pošto Yakuza: Like a Dragon donosi drugačiji gejmpler sa poteznom borbom, što će značajno promeniti tempo igre fanovima. Nova priča će ostati u duhu ranijih igara, pa će tako uz glavne misije biti moguće i rešavati sporedne zadatke i raditi neki od 19 poslova, a oni najambiciozniji se mogu oprobati i kao šef kompanija.

A da, sa ljudima ćete ostvarivati bolji kontakt i graditi prijateljstvo kroz alkohol.

10. NOVEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



SPIDER-MAN: MILES MORALES

Spider-Man 2 je još uvek daleko, ali Insomniac ipak donosi neki oblik avanture za popularnog superjunaka. Reč je o samostalnoj ekspanziji koja u odelo smešta Majlsa Moralesa, sa novim događajima i saborcima, a pritom je načinjen i remaster grafike. Originalna igra će takođe biti dostupna za PS5, sa unapređenim detaljima i može se kupiti zasebno. O tome koliko novih stvari donosi Miles Morales ekspanzija, govori to da će ceo paket igre zauzimati preko 100GB prostora.

Pri kupovini Playstation ekskluziva potrebno je obratiti pažnju na cenu, pošto će ona biti za 10\$ viša u odnosu na druge igre, a isto važi i za ovu Spider-Man igru.

Ako je kojim slučajem kupovina Playstation konzole nemoguća, bez brige, pošto je Spider-Man: Miles Morales potvrđen i za PS4.

12. NOVEMBAR – PLAYSTATION 5, PLAYSTATION 4

GODFALL

Pored Borderlands serijala, Gearbox je rešio da se sa CounterPlay Games okuša u izradi looter-slasher naslova. Tako je nastao Godfall, fantastična akciona igra koja vodi kroz 5 realma sa ciljem sakupljanja što bogatijeg ratnog plena, loot, a kao glavni karakter imate i misiju zaustavljanja apokalipse, mada priča u ovoj vrsti igara lako pada u drugi plan. Prisutno je 5 klasi hladnog oružja, blisko povezanih sa Valorplates, oklopom kojeg biraju igrači. Ponuda oružja je bogata, sa dugačkim mačevima, kopljima, teškim mačevima i slično.

Prisutna kampanja je dostupna za igranje u singleplayer modu, ili se može kompletirati kao kooperativna za maksimalno tri igrača.

12. NOVEMBAR – PC, PS5



DEMON'S SOULS REMAKE

Studio koji se proslavio odličnim remake verzijama igara, Bluepoint Games, ovog novembra u život vraća čuveni Demon's Souls. Igra će pažnju koju zaslužuje, a ujedno je potpuno modernizovana za igranje na next-gen konzoli. Svi elementi dolaze sa teksturama visoke rezolucije, podrškom za 4K igranje, dok je mehanika borbe dobila osveženja i ispravke, a pritom je ostala verna originalu. Igra dolazi samo za Playstation 5, ali je na prošlom Sonevovom događaju ispisano da će se ovaj remake pojaviti i za PC.

12. NOVEMBAR – PLAYSTATION 5



CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR

Ne može proći godina a da ne dobijemo neku Call of Duty igru. Ove godine se nastavlja praksa povratka starih pod-serijala, verovatno zbog velikog uspeha prošlogodišnje igre. Sada stiže Black Ops Cold War, sa pričom koja vodi u period Hladnog rata i niz sukoba širom planete Zemlje. Igra nudi tri glavna moda, singleplejer kampa-nju, multiplejer i Zombies mod. U kampanji priča prati CIA oficira koji pokušava da spreči tajnu misiju slabljenja moći Sjedinjenih Država u korist Sovjetskog saveza. Kampanja deluje dosta zanimljivo, zato što je bliže povezana sa istorijskim događajima, a ujedno će igrači imati priliku da iskuse više različitih završetaka, shodno izborima koje načine kroz igru.

Zombies mod će imati specijalnu kampanju, kao i još modova igranja, a multiplejer će biti osvežen novim modovima, sa većim brojem igrača, kao i dinamičnim promenama na mapama.

13. NOVEMBAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY

U slučaju da ste želeli da saznate više stvari o Breath of the Wild, Hyrule Warriors kao nova Zelda igra će biti savršena, pošto se radnja odigrava 100 godina pre spomenutog naslova. Age of Calamity će biti slična prošloj Hyrule Warriors igri, sa mešavinom hack-and-slash gejmplaja i ustaljenih elemenata iz Legend of Zelda franšize. Novina će biti zagonečke za čije rešavanje će biti potrebno sagledati celo okruženje i koristiti Sheikah Slate alat.

Što se tiče priče, ona govori o velikom ratu, Great Calamity, i padu kraljevstva, što je bilo nagovešteno tokom prelaska priče u Breath of the Wild.

20. NOVEMBAR - NINTENDO SWITCH



FOOTBALL MANAGER 2021



FOOTBALL MANAGER 2021

Sportske igre ove godine nisu preterano oduševile publiku, pošto su donele slaba unapređenja u odnosu na prošlogodišnje verzije, kako PES tako i nova FIFA. Još jedna sportska igra koja je ostala da se pojavi i potencijalno preokrene stvari igračima jeste Football Manager 21. Ova simulacija fudbala i vodstva fudbalskog tima treba doneti novi nivo detalja igračima, sa još realističnijim elementima i većom dinamikom tokom igranja.

Zanimljivo je da će efekat pandemije korona virusa biti prisutan u igri, ali ne u potpunosti. Pandemija će uticati negativno na cene fudbalera, fluktuacije u dobitima, dok će sa druge strane publika ostati na tribinama i stadioni će biti popunjeni.

PC, XBOX - 24. NOVEMBAR



GIVEAWAY



5x STEAMSCALE INCINERATOR

1x STORE MOUNT (VI BIRATE!)

UČESTVUJTE NA



play!
zine

x

BILZARD
ENTERTAINMENT



Autor: Nikola Savić

REVIEW



DERVIŠ I SMRT

Sad se verovatno prvo pitate: „Čekaj, jel sam ja to dobro video, na početnoj strani stoji ova igra, dakle ovo je igra meseca, pa zašto ona pobogu ova „slaba“ ocena?“

Kao prvo, osmica nikako nije slaba ocena, i molim da prestanemo više sa tim viđenjem ocena igara gde su samo igre od 9+ dobre igre. Osam je veoma visoka ocena koje se daje jako dobrim igrama, što Amnesia: Rebirth apsolutno jeste.

Kao drugo, kategorija igre meseca nije uvek nužno ona igra koja je bila najbolja tog meseca, već se tu ubraja više faktora: da igra bude najbolja, da ima veliki uticaj, koliko je bila važna kao fenomen, itd.

A nastavak jedne od najčuvenijih horor igara protekle decenije to svakako jeste.

Amnesia: Rebirth nas vodi u tridesete godine dvadesetog veka, u tada još uvek francusku koloniju Alžir. U ulozi smo mlade Tasi Trianon, koja je bila deo veće ekspedicije na poslu u Alžiru. Međutim, nešto se desilo i vi se budite sami u olupinama aviona kojim ste putovali. Niste sigurni šta se tačno dešava (titularna amnezija, jelte) i tu kreće vaša avantura.

Prateći tragove koje je ostavljala vaša posada, pokušaćete da odgonetnete šta se kog đavola događa i gde su svi ljudi iz ekspedicije.

Moram da budem iskren, kada sam krenuo da igram igru, plašio sam se da ćemo možda imati previše nivoa koji će se ponavljati i biti slični, jer nisam znao šta tačno da očekujem. Na osnovu trejlera mislio sam da ćemo jednostavno putovati

duboko u neke pećine i prolaze po steno-vito-peskovitim pustošima oboda Sahare, međutim, vrlo brzo se pokazalo da to neće biti slučaj.

Štaviše, Amnesia: Rebirth u tom smislu će vam ponuditi more raznovidnih lokacija i nivoa za istraživanje, mnogo više nego što je to činila originalna Amnesia: The Dark Descent, gde ste praktično kroz čitavu igru obilazili nivoe jednog zamka.

Glavna priča igre se prirodno najviše vrti oko naše glavne junakinje koju vodimo kroz ove nedaće, ali su svi elementi priče generalno veoma dobro razrađeni i to na taj način da vas ne napadaju sa previše teksta, taman sasvim korektno i dovoljno da polako hvatate konce šta se tu tačno dešava. Delove priče ćete otkrivati kroz sećanja koja će se otvarati kako

budete napredovali kroz igru, dosta toga kroz raznorazne zapise i beleške na koje nailazite, a dosta i kroz jednostavno samu okolinu koja priča priču „nemo“.

Pomenuta ekspedicija nisu neki bezimeni i nebitni ljudi, svi imaju svoja imena, likove i uloge, i svih njih ćete se sećati kako budete išli kroz igru. Nešto o njima ćete otkrivati kroz beleške, nešto kroz sećanja, nešto kroz stvari na koje nailazite. To narativu daje jedan dodatni sloj dubine koji jako cenim.

Na neki čudan način, napredovanje kroz ovu igru je svojevrsno putovanje kroz istoriju Alžira, odnosno tog regiona u kome se nalazite. Ne bih da previše spojlujem detalje, ali od uticaja francuskih kolonista, pa sve do najdrevnijih civilizacija na tom području, sve će imati svoje mesto u priči i jako mi je prijalo da čitam i upijam sve te detalje, jer osim što grade svet oko vas, dodano produbljuju i samu glavnu priču.

Developeri su se odlično pripremili kada je u pitanju istorija, kultura i folklor Alžira, i svi ti elementi su fino utkani u svet igre i detalje priče.

Da podvučemo crtu po pitanju narativa, on je veoma zadovoljavajući i intrigantan, teraće vas da igrate do kraja, kako

da biste da biste otkrili šta se sa vama dešava (i sa posadom), ali i celu misteriju oko glavnog zapleta mimo vas.

Gejmplej je sasvim korektan, i u tom smislu mi je bio jako zabavan, ali ono što mi je možda bio problem je što kao da je Frictional tu igrao previše na sigurno, i kao da nisu želeli previše

da eksperimentišu. Sve one elemente koje znamo iz originalne Amnezije viđete i ovde: malo napetog bežanja, malo rešavanja uglavnom laganih zagonetki, malo interakcije sa okolinom, malo pronalaženja predmeta, malo igre miša i mačke sa čudovištima, malo „velikih“ zagonetki sa skalamerijama i kompleksnim mašinama...



“AMNESIA: REBIRTH STIŽE TAČNO NA DESETOGODIŠNJICU AMNESIA: THE DARK DESCENT, KOJA SE POJAVILA SEPTEMBRA 2010. GODINE.”





“IGRA NAS VODI U TRIDESETE GODINE DVADESETOG VEKA, GDE SMO BILI DEO FRANCUSKE EKSPEDICIJE U ALŽIRU.”

Ne samo što su lokacije raznolike, već su i veoma dobro dizajnirane, sa obiljem detalja i elementa koji govore priču o tom mestu sami za sebe. Opet taj problem sa spoilerima, pa ne bih da pominjem lokacije, ali samo ćemo reći da ćete osetiti istoriju na svakom koraku.

Vizuelno je, nažalost, igra poprilično zastarela i to se prosto oseća. Nikad nisam bio jedan od ljudi kojima je „dobra grafika“ preterano važna, ali ovaj endžin nije bio preterano dobar ni kada se SOMA pojavila 2015. godine, a u pitanju je potpuno isti pogon.

Da se razumemo, igra nije ružna ni u kom slučaju, i zapravo veoma lepo izgleda i izvlači maksimum iz gorepomenutog endžina, ali se jednostavno u kvalitetu tekstura vidi zastarelost, pogotovo kada se približite stvarima, a ponajviše kod modela ljudi i detaljima na njima. Nije toliko strašno, ponavljam,

igra zapravo uglavnom poprilično lepo izgleda, ali sam u istom mesecu igrao i Baldur's Gate III (prve utiske čitajte u ovom broju) i razlika u kvalitetu i detaljima je bukvalno kao da su igre sa 10 godina između njih.

Audio komponenta je jedan od jako bitnih elemenata dobre horor igre i Frictional to vrlo dobro zna, pa su ovde na visini zadatka. Odličan ambijentalni zvuk koji se savršeno uklapa sa njihovom filozofijom da se sa gotovo svime u igri može vršiti interakcija, pa u skladu sa time, na sve utiče razna fizika koju ne samo da vidite, nego i „čujete“. Ogroman broj ambijentalnih zvukova je savršeno adekvatno postavljen na svakoj lokaciji, tako da uvek možete da naslutite šta i odakle dolazi u zavisnosti od pozicije, intenziteta, jačine, toga koji je zvuk, ili šta je o šta udarilo... čista desetak za dizajn zvuka.

Glasovna gluma je takođe sasvim korektna i veoma dobro urađena, uz mali minus što se išlo na taj „engleski sa francuskim akcentom“, međutim malo sam istražio i našao da je glumica koja joj je dala glas, odličan govornik francuskog, tak da eto imamo taj zanimljiv info. U svakom slučaju, gotovo svi u igri (kroz memorije uglavnom) su oglašavani i to kako treba i na adekvatan način, tako da tu nemamo nekih zamerki.

Pre nego što privedemo ovaj tekst kraju, moramo naravno reći i koju o onome što je uglavnom najbitnije u hororima, a to je, jel te, taj faktor straha. I premda sam igru krenuo bojažljivo očekujući da ću da budem preplašen, moram da kažem da je vremenom osećaj straha vrlo brzo izbledeo i da su u tom smislu malčice podbacili. Igra mi nije stvarala onaj osećaj užasa i kukavičluka koji sam imao igrajući prvu Amneziju. Nekoliko nivoa u igri je bilo jako strašno, ali posle kada sam se bolje „upoznao“ sa pretnjom, i panika je počela da jenjava.

Kao da je dizajn neprijatelja takav da jednostavno mi nije bio toliko strašan. Veći je strah bio izazvan samom nape-tošću zbog intenziteta pojedinih deonica nego što sam se plašio same pretnje. Prosto, mislim da je horor momenat malo omanuo, ali ne previše. I dalje ćete se plašiti i igrace vam srce, ali neće biti onih „ok, prestajem da igram“ mome-



“IAKO ČESTO INTENZIVNA, UZBUDLJIVA, PA MOŽE SE REĆI I NAPETA, IGRA PROSTO VEOMA BRZO PRESTAJE DA BUDE STRAŠNA.”

nata, kada shvatite da je dosta bilo za večeras i da više to ne želite da radite sebi, a realno, tvrdokorni horor džankiji žele takav fiks straha.

Igra nema nekih preteranih bagova ni problema, barem ne koliko sam ja uspeo da primetim kroz moje igranje, ali sam pratio Frictional na društvenim mrežama, gde sam video da su izbacili par zakrpi i hitnih ispravki (hot fix) kako bi rešili neke probleme sa krešovanjem, tako da se to svakako nekome dešavalo, ali ja nisam imao nikakvih problema sa igrom i sve je išlo glatko od početka do kraja. Pomenuta nešto zastarelija grafika ujedno znači i da ćete igru moći da igrate sa solidno starijim ili slabijim mašinama na praktično maksimalnim podešavanjima i visokim rezolucijama, i igra je generalno veoma dobro optimizovana, radi kao podmazana.

Na kraju, mogu da kažem da je Frictional isporučio još jednu sjajnu horor igru sa kojom sam se jako zabavio. Uživao sam u otkrivanju priče i istraživanju misterioznog sveta igre, zagonetke su bile zabavne i nisam imao nikakvih frustracija tokom igranja. U pitanju je sjajna igra, i od mene apsolutna preporuka za sve ljubitelje horor avantura kod kojih je akcenat na bogatom narativu i istraživanju. Malo mi je žao što nisu malo više se potrudili da donesu nešto novo i sveže, ali ne bunim se.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 / 8 / 10, 64-bits
CPU: Core i5 / Ryzen 5
GPU: Nvidia GTX 680 / AMD Radeon RX 580
RAM: 8 GB RAM
HDD: 35GB



IGRU USTUPIO:
FRICTIONAL GAMES

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Frictional Games
CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
Frictional Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8.1

- ✓ Proverena gejmplej formula.
- ✓ Bogat i zanimljiv narativ.
- ✓ Raznolik i detaljan dizajn nivoa.
- ✗ Premalo gejmplej inovacija.
- ✗ Zastarela grafika.
- ✗ Ne baš strašna igra.



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



POVRATAK KLASIKA

Kada su najavili da nam stiže novi nastavak, prva pomisao mi je bila "Oh ne, neće valjda i ovo unište". Da, malo je pesimistično, ali moram priznati da sam brutalno iznenađen kako se developer Toys for Bob poneo prilikom izrade četvrtog dela. Može se reći da se njihovo iskustvo i upoznavanje sa materijalom tokom remasterovanja Spyro i Crash Bandicoot trilogija isplatilo. Mada tu je Activision, pa treba koji sačekati da bismo videli da li će ugrati neke mikrotransakcije i kupovinu skinova jedno mesec dva nakon što igra izađe.

Dok Crash opušteno bleji na plaži sa društvom i gleda TV, njegovi neprijatelji Uka Uka, Neo Cortex i doktor Nefarious i dalje pokušavaju da pobegnu iz njihovog vremenskog zatvora. Posle mnogobrojnih pokušaja oni zapravo uspevaju, i ne samo to, nego razbijaju barijeru između vremena i prostora. Sa novim ciljem, i starim pomagačima, ovaj tim zlikovaca kreće da osvoji ne samo vreme i prostor nego i sve moguće dimenzije izmeđur. Aku Aku je osetio ovaj napad i probudio Crasha, terajući ga da krene u novu avanturu. Pored njih tu će im pomoći nove maske, maske multiverzuma, među kojima je prvi Lani-Loli. Pored Coco ćemo takođe imati priliku da vidimo još jednog ženskog karaktera.



Ko go da je igrao predthodne igre istog momenta će se osećati kao kod kuće. Developer je u ovaj deo kompletno prebacio sve opcije i kontrole koje ste mogli da vidite u predthodnim iteracijama serijala. Sve kutije i njihove funkcionalnosti su tu. No, za nove gejmere možemo reći ovo: Crash Bandicoot je jedan od originalnih legendarnih platformskih avantura. Nivo zabave koji je ovaj serijal doneo je više nego odličan. Kretaćete se kroz linearne nivoe i kvazi tunele izbegavajući zamke, uklanjajući neprijatelje i sve sa ciljem da stignete do kraja i polomite što vise kutija. Naravno, tu su i nivoi na kojima bežite od nekog velikog protivni-

ka. Da ne bi sve bilo dosadno i identično kao i ranije, i ovde će biti prisutni bonus nivoi, time trial, ili ti preći nivo što brže, kao i zadatak da se sve kutije polome.

Ukoliko sve ovo odradite dobićete skin za Crash-a ili Coco potpuno besplatno. Da znam, i ja sam iznenađen. Sa količinom nivoa i dodatnih achievement-a to znači da će biti ogroman broj skinova. Opet, iznenađen sam da Activision daje da se nešto zaradi igranjem a ne kupovinom.

Nove multidimenzione maske, koje ćete spašavati tokom igranja, će vam



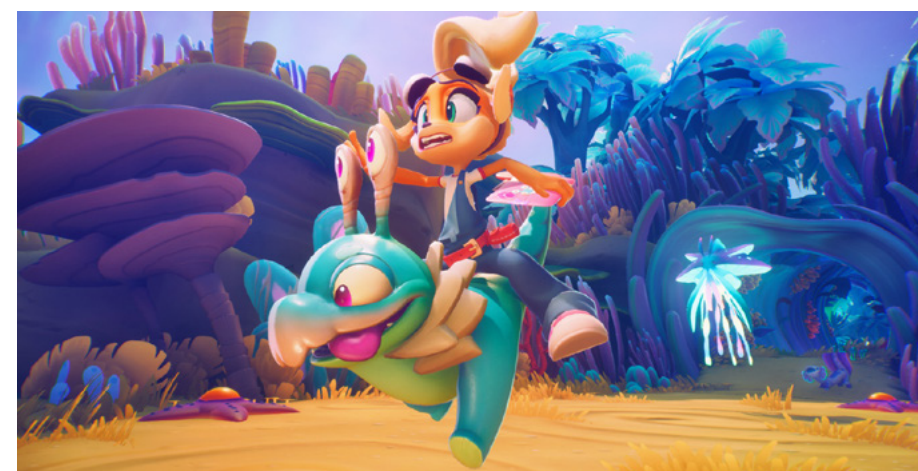
davati specijalne moći ili sposobnosti tokom određenih deonica nivoa. Moći ćete da manipulišete stanje objekata i da ih stvorite ili učinite nalik duhovima, da usporavate vreme, i još mnogo toga drugog. Naravno, kroz celu igru možete proći kao Crash ili Coco koji se kreću praktično identično, ili kao neko od novih ili starih likova koje ćete otključati kroz igru, s tim što će oni imati svoje specifične akcije i pokrete.

Sama igra ima dva moda, modern u kom se samo vraćate na prethodni checkpoint, ili classic u kom imate živote i ako ih potrošite idete na sam početak nivoa. Svaki okršaj sa glavnim protivnikom zone je apsolutno jedinstven i totalno otkaćen. I te kako će vas testirati sa gomilom novih mehanika. Humor takođe moram da napomenem da je i dalje na visokom nivou, i prijatno ćete zabaviti čak iako recimo gledate vaše klince

kako igraju. U slučaju da želite da im se pridružite, uvek možete igrati i multiplejer mod za do 4 igrača i takmičite se ko će pre završiti nivo ili skupiti sve kutije.

Najveću promenu u dizajnu je pretrpeo zapravo Crash, koji izgleda nešto dlakavije nego ranije, ali sve u svemu, taj izgled mu nikako ne smeta. Ostali likovi su pretežno poprimili manje promene i samo su prikazani u boljem svetlu i sa malo više detalja nego ranije. Svaka zona, svaki nivo, pa i sinematik su prelepi i veoma šareni, ali nikako do te mere da će vam nešto biti iritantno. Apsolutno su pogodili otkaćeni dizajn ovog sveta.

Zvuk je odličan i apsolutno se osećam ko da sam gurnut dvadeset godina u prošlost i ubačen u originalnu igru. Muzika je definitivno u stilu prethodnih igara sa po kojim miksom ili preradom.



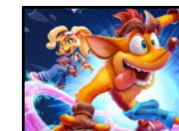
"NEMA BOLJEG DEVELOPERA ZA OVAJ NASTAVAK"

"TAMAN JE MALO MEHANIKA DODATO DA IGRU I DALJE ČINI SLIČNOM I ZABAVNOM"

Glasovna gluma je apsolutno na mestu i odlično je odrađena.

Mana koliko za sada vidim nema. Malo su poradili na poboljšanjima samih sistema platformisanja pa sada možete lako videti krug gde će Crash sleteti posle skoka. Kontrole su i dalje dobre iako, u nekim momentima malo pipave. Najviše što mene brine je obilna mogućnost ugravanja mikrotransakcija za skinove ili koje šta drugo što bi Activision mogao da natera developera da ubaci.

Ako ste igrali prethodne Crash igre ili skoro nabavili N. Sane trilogiju, onda ovo definitivno treba da vam bude sledeća zanimacija. Svi ljubitelji platformske avanture moraju imati ovaj nastavak starih klasika u svojoj biblioteci.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PS4, Xbox One
IZDAVAČ:
Activision
CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Toys for Bob
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8

- ✓ Brdo humora
- ✓ I dalje izazovan i zabavan
- ✓ Malo novina koje dodaju na klasičnu mehaniku

- ✗ Duže učitavanje nivoa
- ✗ Kontrole će vam ponekad predstavljati problem



Autor: Miloš Živković

REVIEW



FIFA 21

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

NA ZAPADU NIŠTA NOVO, A NI NA ISTOKU

Zamislite da imate omiljene patike koje ste skupo platili pre jedno 5 godina i da ste u njima često igrali fudbal, pa ste skoro svake godine morali da plaćate nekom lokalnom obučaru da vam zakrpi par rupa ili prilepi đon jer ste ih jako voleli i niste hteli da se odvojite od njih. Patike su i dalje bile upotrebljive, ali nekako su se izlizale i ofucale. Zapravo toliko da iako ste ih mnogo voleli, poželili ste da kupite nove.

E upravo tako bi se mogao opisati osećaj svih onih fanova FIFE koji iz godine u godinu čekaju da se nešto krucijalno promeni u ovoj igri. Čekanje da ponovo osetimo onaj osećaj kao kada smo prvi put pokrenuli FIFU 17 podržanu Frostbite endžinom. Koliko smo samo bili uzbuđeni i ushićeni da isprobamo sve nove funkcionalnosti i doživimo fudbalsku igru kao nikad do tada...

Taj osećaj polako blede iz naših sećanja a ni ovogodišnje izdanje FIFE nam nije

pomoglo da bar malo evociramo uspomene na te srećne momente. Istini za volju, next gen izdanje se uskoro i očekuje za PS5 tako da svi sa nestrpljenjem čekamo da vidimo kakve će nam nove emocije ono probuditi. Ali do tada hajde da se pozabavimo ovim, izdanjem za PlayStation 4.

Šta bi na početku mogli reći osim da je igra toliko minorne promene pretrpela da većina tih promena gotovo nije vredna ni pomena. Gejplej je gotovo identičan, sa nekoliko dodatih dinamičkih funkcija kretanja igrača, nekoliko novih animacija i driblinga i - to je manje više to. Igrivost je dobra ali je diskutabilno koliko je ona realna. Nekada imate osećaj kao da svaki igrač koji ima visok atribut brzine može da igra kao Messi.

Ali da je dosadno igrati FIFU to svakako nije, pogotovo ako ste fan FUT moda. A u njemu ove godine, verovatno na veliku sreću svih onih koji ga igraju, od ove

godine neće biti fitnes kartica. Tripudura za malo manju krađu novčića! Ura! Ura! Ura!

Ali ono što posebno boli, pogotovo sve navijače Rome - posebno ljubitelje sa Balkanskog poluostrva, je to što FIFA više nema licencu prava korišćenja obeležja ovog kluba. To je došlo kao poseban šok jer je upravo prošle godine ovaj tim potpisao ugovor specijalnog sponzorstva sa EA-om. Što se tiče imena igrača iz Rome i njihove vizuelne verodostojnosti tu nema promena. Ovo je tužna vest za sve fanove FIFE, pogotovo uzimajući u obzir da je sličnu sudbinu doživio i Juventus prošle godine. Tako da treba konstatovati da FIFA polako ali sigurno gubi primat sa licencama.

Međutim, čak i uz manjak licenci, ljudi iz EA rade fantastičan posao kada je dizajn u pitanju. Od menija, preko uvodnih ekrana, pa sve do kartica u FUT-u, to je prosto vizuelna simfonija. Na drugoj



strani PES, mnogi bi rekli a možda bi se i mi složili, predstavlja verodostojniju simulaciju fudbalske igre ali ima nešto sirotije menije i grafičke detalje. Tako da ukoliko vam najbitniji segment nije samo da verno doživite fudbalsku igru (što nekada i nije toliko dobro. Ako ste gledali Zvezdu i Partizan u Evropi znaćete o čemu pričamo) onda ćete verovatno birati FIFU. U suprotnom PES vam se nameće ko smrt na babu.

Šalu na stranu, ove godine je nekako bilo tužno opisivati ova dva naslova. Nekako kao da je vreme stalo a samo su naši novčanici ostali olakšani za nešto vrednosnog papira. Istina je da je PES znatno smanjio cenu svog izdanja i opredelio se da ove godine ne izbacuje next gen verziju igre, dok je na drugoj strani FIFA ostala pri svojoj ceni. Ali ipak će svima koji su kupili digitalno izdanje besplatno nadograditi igru na

PlayStation 5 verziju, što je ruku na srce opet fer potez.

Mogli bi mi sada ovde da razglabamo o detaljima i šta je sve to novo i malo bolje ili manje bolje, ali nekako mislimo da to nije vredno truda. Nekako nam je i ispod časti. Nećemo se opredeliti za potez koji je jedan poznati svetski portal načinio. Ako niste čuli oni su odlučili da FIFU za Switch daju ocenu 2 i iskopiraju prošlogodišnju recenziju za ovogodišnji naslov. A sve ovo u znak protesta što iz godine u godinu izbacuju "legacy" izdanja, što u prevodu znači da su samo postave i dresovi ažurirani. Mi to nismo uradili ali se nećemo ni zadovoljiti time da skupljamo mrvice i od njih pravimo pogaču!

Zato ćemo jako stegnuti pesnice u nadi da će nas bar next gen izdanje FIFE obradovati i pružiti neku utehu u ovim

mračnim fudbalskim vremenima u koje se čak i Korona uvukla i nekako nam ceo fudbalski svet prodrmla kao baba tepsiju u koju je prethodno razlila pihitje.

Zato sa pozitivnim mislima stremimo u nove avanture i izazove a što se tiče FIFE 21 kupite je ako imate višak para. U suprotnom sačekajte next gen i prve kritike pa odlučite vredni li ulagati u ovogodišnje izdanje. Do sledeće recenzije - sportski pozdrav!



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox Series X/S,
Xbox ONE, PS4, PS5,
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
EA Sports

CENA:
69.99€

RAZVOJNI TIM:
EA Vancouver
EA Romania

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

6

- ✓ Dizajn kao i uvek odličan
- ✓ Nema više fitnes kartica u FUT modu
- ✓ Ukoliko posedujete digitalno izdanje FIFE 21 dobićete i next gen verziju
- ✗ Stara igra upakovana u šareni papir
- ✗ I ove godine nastavlja se trend gubljenja licenci





Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

HADES

U PAKAO I NAZAD, ILI OBRNUTO

Ne znam kako, ali Supergiant Games ponovo razbija sa igrom koju izda. Iako se uglavnom baziraju na izometrijske naslove, uvek uzmu i eksperimentišu sa novim žanrom i nekako uspeju da proižvedu stvarno predivan rezultat.

Premisa koja se vrti oko Hades naslova je brutalno prost. Vi ćete u ulozi Zagreusa, sina Hada, odlučiti da pobjegnute iz podzemlja i zemlje mrtvaca. U ovoj veoma smeloj ideji će vam pomagati i drugi bogovi ili božanske ličnosti. No ovo je samo temelj, ideja, najprostija osnova. Glavni deo, najsočnije meso priče ćete pokupiti tokom istraživanja različitih nivoa podzemlja, upoznavanja njihovih stanovnika i drugih likova iz grčke mitologije. Čak i kada uspete da pobjegnute, vaše dostignuće će samo označiti novi deo glavne priče.

Kao što smo gore napomenuli, ovaj developer se pretežno bazira na izo-

metrijskim igrama, ili ti onima iz ptičije perspektive. Kontrolisanje vašeg lika je u stilu Diabla i sličnih naslova. Ono što je u svakoj od njihovih igara jedinstveno jeste da se tim uvek potruži da proba nešto novo, neki novi žanr, neku novu ideju ili plan. Samim tim ovde imamo veoma uspešan Roguelite naslov.

Glavna premisa ovakvih igara je sledeća: Počinjete veoma slabi i treba da se, sa tehnički jednim životom, probijete što više ili dalje kroz set nivoa, generalno postajući sve jači dok ne poginete. Ako poginete uglavnom izgubite svu sakupljenu opremu, vraćate se na početak, malo jači i sa više znanja, i onda krećete ponovo. Ta osnova je i ovde prisutna.

Tokom svakog izlaska ćete sakupljati pregršt različitih bonusa koje će vam bogovi davati, i zatim unapređivati iste, ili čak poboljšavati oružja koja koristite. Naravno, tu je i par predmeta koji će vas

sve vreme pratiti i koje možete koristiti da otključate dodatne zone, dekorirate kuću, ili čak malo poboljšate sami sebe kako bi vam sledeći pokušaj bekstva bio lakši. Kada sklonimo ovaj tehnički deo, i veoma, veoma dobar sistem borbe u kojem možete koristiti jedno od šest ekstremno različitih oružja, od mača, preko koplja i štita, pa sve do puške i pesnice, ostaje nam samo priča. Izuzetno dobra priča.

Za razliku od većine roguelite igara u kojima ćete se osećati veoma poraženo koliko god napredovali, osećaj smrti i povratka na početak će u Hades-u biti apsolutno drugačiji. Naravno, nećete namerno gubiti život, ali kad se to neizbežno desi i vratite se kući imaćete nove prilike da pričate sa izobiljem interesantnih likova. Tu ćete sresti Hipnosa, Niks, Ahila, Kerbera i mnoge druge koji će se vremenom pojavljivati. Svaki put kad se vratite imaće neki novi komentar ili dopunu njihovog dela priče.

Dok budete putovali kroz podzemlje imaćete priliku da naletite kako na dobronamerne, tako i na zlonamerne likove. Svaki put kad dobijete neki bonus od bogova obraćiću vam se i dati komentar na vaš progres. Način na koji su pisci ubacili grčku mitologiju, seting, i likove i onda sve umiksali oko Zagreusa je apsolutno predivno. Uživacete u svakom momentu čak i kad su mirni i van bitaka.

Kada se konačno vratite borbi imaćete priliku da uživete u nasumično odabranim arenama, gomilom veoma zanimljivih i izazovnih protivnika koji se drastično menjaju kako uđete u novi nivo podzemlja. Čak se i neki boss okršaji ili sami bossovi menjaju. Doduše, bilo ovo pozitivno ili negativno, najveći faktor u vašem uspehu da pobedite i pobjegnute će biti baš ti nasumični bonusi koje vam bogovi daju ili koje ćete sa Dedalovim čekićem da nakačite na oružje. Neke kombinacije će učiniti



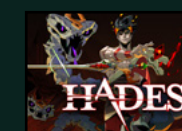
“IGRA U KOJOJ UŽIVAJU ČAK I IGRAČI KOJI SU DO SAD IZBEGAVALI ROGUELITE ŽANR”



“GLAVNI DEO
GEJMPLEJA ĆE BITI
KOMBINOVANJE
ORUŽJA I BOGOVSKIH
BONUSA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 SP1
CPU: Dual Core 3.0 GHz
GPU: 2GB VRAM / DirectX 10+ support
RAM: 8GB
HDD: 20GB



IGRU USTUPIO:
**SUPERGIANT
GAMES**

igru prelakom, dok će vas druge učiniti neefikasnim za dat okršaj.

Umetnike koji rade na igrama ovog developera treba plaćati trostruko više i polivati zlatom. Svaki lik, svaki bog i svaka zona su zaista prelepo dizajnirani i nacrtani. Ako do sada niste voleli grčku mitologiju apsolutno ćete je zavoleti sad. Svi bogovi, iako generalno humanoidnog prikaza, imaju toliko detalja na sebi da će svaki biti apsolutno jedinstven i interesantan za videti. Kako budete istraživali oblasti podzemlja, tako ćete nailaziti na sve lepše i lepše prikaze. Iako će vam mape kasnije postati preterano slične, to vam neće mnogo smetati. Animacija je dobra i lako možete prepoznati ko je ko na bojištu i kada se ko priprema za napad. Doduše zbog sve šarenolikosti i ponekad previše pro-

tivnika na ekranu možete se lako izgubiti u efektima i borbi.

Muzika i glasovna gluma nikako ne kaskaju za grafikom. Glumci su se ekstra potrudili da prenesu ponašanja svakog od likova od meduze služavke do razdraganog Dionisa, sa sve naravno opasnim Hadom. Svaka interakcija je pokrivena glasovnom glumom. Tekst naratora čuje i glavni lik i često mu dobacuje za komentare. Numere koje prate igru su segmentirane generalno na zone u kojima se nalazite. Mirne u kući i zonama od mora, i živahne kad krene bitka. Topla preporuka da se nabavi soundtrack i stavi na vaše plejliste.

Tim se sasvim fino potrudio da tokom godina u kojoj je igra bila u Early Access

fazi dobro poradi na uklanjanju grešaka. Mala zamerka je da ne postoji nikakav način da snimate ako nešto obavite i nemate vremena za još jedan pokušaj bekstva. Na listu mana ću dodati mali broj zona i protivnika ali i to se može zanemariti kad imate toliko drugih faktora koji će uticati na gejملهj.

Ako ste ikada hteli da igrate neku roguelite igru a niste znali koja je jedna od najboljih ili koja bi najbolje balansirala progres, onda definitivno ne morate da tragate dalje od Hades. Sama količina priče van bitki, i nasumičnosti i akcija vam daju ogromnu količinu opcija. Ako ste fan ovog žanra morate dodati Hades vašoj kolekciji. Iako do sada niste igrali ovako nešto, ali volite grčku mitologiju ili hoćete izazovnu igru, ovo je pravi naslov za vas.



PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Supergiant Games

CENA:
20.99€

RAZVOJNI TIM:
Supergiant Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

✓ Izuzetna akcija i zabava

✓ Spektakularan Roguelite

✓ Zanimljiva priča sa grčkom mitologijom

✗ Protivnici će se previše ponavljati

✗ Posle nekog vremena mape postaju iste



Autor: Miloš Živković

REVIEW

MAFIA

DEFINITIVE EDITION

SALIJERIJEVO NOVO ODELO

Šta je prvo na šta pomislite kada čujete reč "Mafija"? Ako su to Kristijan, Čume ili Legija onda ova igra možda i nije za vas... No, ako su to ipak Don Vito Korleone, Al Kapone ili Karlo Gambino, onda bi ova igra ipak mogla da bude vaša šolja čaja, što bi se reklo. U svakom slučaju, čak i da nemate nijednu od gore pomenutih asocijacija, ova igra bi trebalo da predstavlja dobru zabavu za vas. Pa sve i da ste je već jednom davno prešli, dok je bila odevena u staro ruho.

Ukoliko ste pročitali naše prve utiske za prvi deo konačne edicije "Mafia" trilogije, onda verovatno već imate uvid u to koliki smo fanovi ove franšize. Ukoliko i niste, možemo vam odmah reći da su se neke stvari u našem mišljenju promenile. Ne drastično! Ali, u prvih nekoliko dana nas je ipak pucao adrenalin, pa smo onako srećni ipak propustili da primetimo i neke nedostatke koje ova igra poseduje. Koji su to nedostaci i koliko ih

ima, pokušaćemo da vam dočaramo u nastavku teksta.

Ono što je na prvi pogled nemoguće ne primetiti, jeste činjenica da je vizuelno igra zaista na visokom nivou. Možda ne na visokom kao tipa "The Last of Us Part II", ali na jako zadovoljavajućem. posebno uzimajući u obzir izgled originalnog naslova koji nam se predstavio sada već davne 2002 godine. Svakako nije baš ni pošteno upoređivati vizuelne detalje dve igre koje su udaljene tačno koliko i punoletna osoba od svog rođenja. Međutim, ne možemo ni da igramo igru, a da nam se negde u glavi ne javljaju slike originala...

Ako nemamo tako dobro pamćenje, tu je internet da nas podseti, tako da verujete da je sve prštalo od vizuelnog upoređivanja. Možda najviše iz radoznalosti, ali drugim delom i ne bi li videli da li su neki momenti i postavke nivoa izmenjene i na koji način, i da li doprinose ili možda čak i oduzimaju od ukupnog kvaliteta.

Odmah treba napomenuti da su dodate nove misije i da su neke animirane scene starih malo promenjene, kako dijalozima tako i po pitanju radnje. Pitanje je da li je to uopšte bilo neophodno, a da li je doprinelo na kvalitetu to je već veoma diskutabilno. Dosta dijaloga deluje neuverljivo i nekako predvidivo, a ono što posebno para uši, bar nama, jeste činjenica da je glas protagoniste pozajmio sasvim novi glasovni glumac. Zapravo, ne samo njegov.

Nekako bi i preživeli drugačije tonove glasa sporednih likova, da nam bar Tomi nije izgubio onu posebnu notu svog glasa koja je bila toliko prepoznatljiva, da ste vrlo lako mogli već pri prvim izgovorenim rečima da kažete - ovo je Tomi Anđelo iz Mafije! No da ne kudio previše, Andru Bondorno je takođe odradio odličan posao, ali za nas je ipak Majk Sorvino pravi čovek za posao. Iskreni da budemo, nije nam jasno zašto nije ponovo angažovan za ovaj projekat.



"ONO ŠTO JE NA PRVI POGLED NEMOGUĆE NE PRIMETITI, JESTE ČINJENICA DA JE VIZUELNO IGRA ZAISTA NA VISOKOM NIVOU."

Pored glasovne glume moramo primetiti i da je muzika promenjena. Mada sjajno prati duh one "stare", i zaista je odlična! U nekim momentima je zapravo delovalo kao da muzika želi da zaseni onu iz prethodnika, što je ipak poprilično velik zalogaj.

Kontrole su ponekad konfuzne jer, primera radi, na isto dugme puniti oružje i radite akcije. Ukoliko igrate na najvećoj težini to bi moglo da vas košta i nekoliko metaka, jer se prilikom ponovnog punjenja, municija koja je u pištolju ne vraća nego propada.

Ono što je dobro, jesu dodata vozila kao i mogućnost vožnje motora, što vam pruža mogućnost da se lakše probijete kroz gužvu gradskog saobraćaja. A gužve zapravo ima jako često u ovoj igri.

Naracija je ispoštovala sve najbitnije segmente priče, ali je u nekim momentima zaista podbacila sa uverljivošću. Ruku na srce, u nekim momentima je zaista na visokom nivou, pa ne možemo ni previše da se bunimo. Tek poneki džangrizavi komentar starih, okorelih ljubitelja originala mora biti bačen pravde radi.

Ono što je potencijalno problem za sve igrače novih generacija, jeste mehanika kretanja koja je ostala gotovo ista kao i ranije. Tako da, na primer, nema stabilizacije kursora kod ciljanja protivnika, a i

teško je ili gotovo nemoguće minimalno pomaknuti vašeg karaktera. Sve je nekako, kako bismo rekli... kruto! Kao da je ostalo zamrznuto u zamrzivaču vremena i eto, odjednom nasilno "otkravljeno" pred nama.

Iako smo u prvim utiscima mislili da zastareli elementi neće predstavljati problem, nekako je što smo duže igrali, ipak bilo sasvim obrnuto. Pogotovo na najvećim nivoima težine... Svakako nije nemoguće izboriti se sa ovim, ali će vam za to trebati čelični žilci. Drugim rečima, ako ste ovde samo zbog priče, obavezno birajte neki manji nivo težine.

Kad se sve sabere i oduzme, ova igra nije toliko loša koliko je zapravo originalna bila dobra, i samim tim postavila teško breme na leđa nasledniku. Pardon - reinkarnaciji. Ukoliko želite da malo evocirate uspomene ili doživite neka nova iskustva na nesvakidašnji način, mi vam svakako preporučujemo da je odigrate. Biće tu raznih uspona i padova, ali će na kraju krajeva ipak suština originala biti prenesena. Još uvek ćete moći da shvatite glavnu poruku ove fenomenalne priče, što je možda ipak i najveći plus. Tako da zapalite vašu debelu cigaru, uzmite pivo, sedite u fotelju i prepustite se gradu "Izgubljenog Raja". Dozvolite mu da vas uvuče u sebe i pruži vam najbolje što ima. Samo toliko, trebalo bi da bude i više nego dovoljno.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core-i5 2550K 3.4GHz / AMD FX 8120 3.1 GHz
GPU: GeForce GTX 660
RAM: 6 GB
HDD: 50 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
2K Games
CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Hangar 13
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Fenomenalni grafički detalji
- ✓ Dodate misije
- ✓ Sve dobro što je "preživelo" iz originala
- ✗ Komande ponekad konfuzne
- ✗ Glasovni glumci promenjeni
- ✗ I često neubedljivi



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



EA PONOVO NA TANKOM LEDU

Ova godina predstavlja jedno od najgorih iskustava po EA sudeći po stavu igračke zajednice prema njihovim „novim“ sportskim izdanjima. Iako nada uvek postoji, ovogodišnji NHL je ugušio istu time što nimalo ne odudara od formule kojom se EA vodi GODINAMA. Nažalost, ni NHL 21 nije izuzetak šablona godišnjih promena u postavama timova i činjenice da je to skoro uvek jedina novina u seri-

jalu kroz par iteracija. Iako je NHL 20 bio blagi korak u pravom smeru, stagnacija je nastupila pa je NHL 21 skoro potpuno ista igra kao svoj prethodnik.

Ako počnemo od pozitivnih promena koje je ovogodišnje izdanje hokeja donelo, tu je najveći skok doživeo Be a Pro mod koji daje solidno impresivnu interakciju i slobodu izbora makar u nekim aspektima karijere vašeg igrača. Bilo da

je to odnos sa sponzorima, ostatkom tima ili menadžmentom i javnošću, imaćete solidnu interakciju sa svakim od tih aspekata i prapratne animirane razgovore i slične situacije. Iako ovo ne predstavlja ništa revolucionarno u odnosu na neke stvari koje je 2K već ubacio u svoj karijerni režim, ovde su odnosi sa saigračima i timom znatno bitniji, igraju veću ulogu, pa čak i bude u vama neki osećaj odgovornosti. Međutim, za osta-

le modove se ne može reći isto. Iako su Franchise i standardni modovi doživeli neka sitna unapređenja, ona su ili beznačajnih razmera, ili su već bila prisutna u drugim konkurentskim sportskim igrama duže vreme. Treba pohvaliti i HUT Rush koji predstavlja opciju igranja HUT mečeva na otvorenom, kao i World of Chel koji je uneo kompetitivni rangirani multiplejer. Nažalost, tu novine prestaju i bivaju zamenjene zjapečom količinom već viđenog.

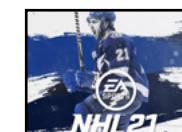
Ako vam repetitivni modovi i mikrotransakcione šeme Ultimate Team moda nisu dovoljne da vas ogade od EA-ovih sportskih mahinacija iz godine u godinu, onda će NHL 21 gejmplej to definitivno učiniti. Pored gotovo nepostojećih promena u standardnom hokejaškom gejmpleju serijala kroz zadnjih desetak godina, Al vaših saigrača je standardno užasan i ponekad toliko beskoristan da će vas to iritirati na svakom koraku. Međutim, to nije jedini problem koji ćete susretati na ledu, jer će zato, kao odgovor na to, protivnički Al skoro savršeno predviđati svaki vaš potez i dodatno pojačati osećaj da igrate protiv kompjutera, a ne protivničkog tima. Standardne EA Sports skripte unutar mečeva su prisutne, pa će određeni načini davanja golova i prodora uvek biti bolji i „meta“ u odnosu na neke druge pristupe unošenju paka u mrežu. Iako su tu nove finte i novi načini udaranja paka, kao npr. uzdizanje paka od zemlje lobovanjem golmanovih nogu ili igračkih štapova, to nije pomoglo užasnom osećaju nameštenih mečeva od strane igre dok budete igrali neke multiplejer modove.



Grafički, igra ne izgleda nimalo drugačije u odnosu na prethodnike, što je ponovo slika svi EA-ovih igara u poslednjih nekoliko godina. Ovo je, doduše, teško uzeti za zlo, s obzirom da smo na sutonu trenutne generacije konzola i njihovog 7 godina starog hardvera. Treba ipak izdvojiti da je ubačeno par novih animacija, kao i neki sitni detalji prilikom prezentacije meča. Sa audio strane nema previše šta izdvojiti, osim da je velika šteta što je većina sekvenca tokom karijernog režima potpuno nema i bez ikakve glasovne glume.

NHL 21 predstavlja jednu mršavu i potpuno besramnu prodaju prošlogodišnje igre sa par novotarija koje su više na nivou neke zakrpe ili omanjeg DLC-a, gde EA Sports i dalje bez griže savesti traži punu cenu za takvo iskustvo. Uprkos svim solidnim performansama date igre na PS4 i uspešnog izbegavanja većeg

broja bagova i tehničkih problema, novi NHL je jednostavno previše dosadan i identičan kao prethodnici da bi mogao savesno da bude preporučen bilo kome osim najvećim fanovima HUT-a i strimerima koji verovatno i čine najveći deo EA-ovih mikrotransakcionih prihoda. Ostaje samo da se nadamo da će u novoj generaciji konzola sportske igre promeniti sistem „kopi-pejsta“ kojim se služe, i makar iskoristiti novi hardver kako bi poboljšali gejmplej modove, ako je industrija već do te mere osuđena na nedostatak ikakvog boljitka igračke zajednice koja im uporno šalje novac u džepove iz godine u godinu.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA



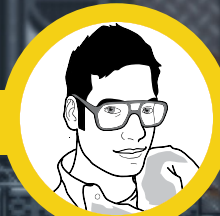
PLATFORMA:
Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
EA Sports
CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
EA Vancouver
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

4.5

- ✓ Nove animacije
- ✓ Solidno unapređen Be a Pro mod
- ✗ Mikrotransakcije
- ✗ Igra je skoro potpuno ista kao i prethodne godine
- ✗ Skriptovan gejmplej



Autor: Milan Živković

REVIEW



KO JE RANIO PAKLENU POMORANDŽU?

Dugo nisam igrao čudniji RPG - rekoh sebi u bradu te počeh da kucam ovaj tekst. Kombinacija narativnog i vizuelnog stila, izvođenja i audio podloge, nisu nešto čemu sam mislio da ću u nekom skorijem momentu posvedočiti. Ali eto, tako nekad naiđe neka igra i prolije prvu narandžastu krv... Podjednako neobičnu i neočekivanu.

Iako nisam ispitao ovu informaciju, igra izgleda kao da je rađena u nekom "RPG maker" softveru. Jednostavno, način izvođenja borbi i povezanost lokacija, odaju takav utisak. Da ne pominjem kretanje karaktera, koje izgleda kao fajront bubašvaba nakon što iznenada upalite svetlo. Ali i pored toga, igra je grafički ispunjena detaljima i moglo bi se reći da dosta dobro izgleda.

Inspiraciju nesumnjivo povlači iz šesnaestobitne ere video igara, a ovaj vizuelni stil prožima audio podlogom koja zvuči kao hip-hop vaskrsnut iz devedesetih godina prošlog veka. Neočekivano, pogodile su me neke GTA 2 retro vibracije, pa mi je trebalo neko vreme da polako upijem utiske koje je igra izgleda želela da steknem.

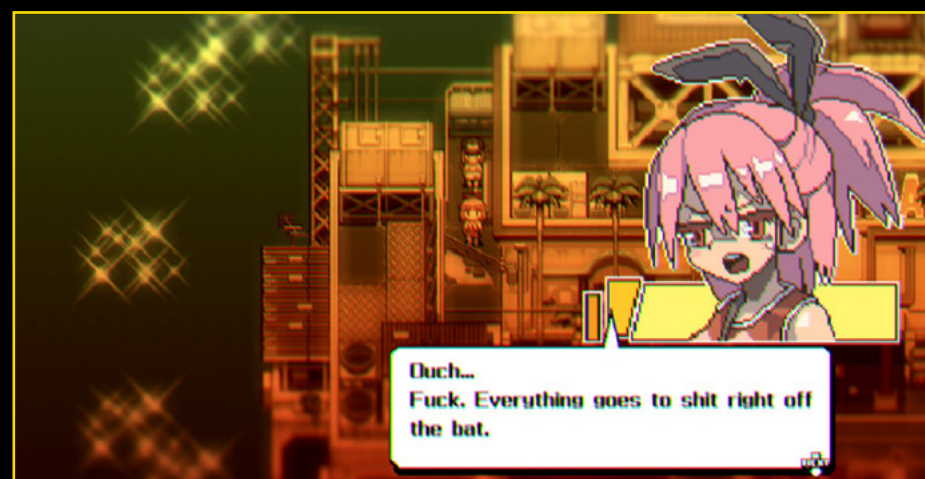
Svet alternativnih devedesetih, gde grad izgleda kao Neo Tokio, moglo bi se reći da varniči nostalgijom. Međutim, jedna vizuelna opcija mi je posebno pri-

vukla pažnju. "Chromatic aberration" igri procenat nostalgčnosti podiže na 110%, čineći da se boje dupliraju i razlijavaju kao na vašem omiljenom umiru-ćem CRT televizoru. Ovaj efekat je zapravo toliko efikasan, da igra uz njega bez problema može da uđe u top 3 igre koje su mi najviše izmučile oči u poslednjih mesec dana. Ukoliko ne znate koje su druge dve, prelistajte svakako prethodni broj našeg časopisa...

Što se gejmplaja tiče, u pitanju je potezni RPG sa nekoliko interesantnih mehanika kao što je recimo "reload" oružja, koji ako uradite u određenom trenutku, pruža određene beneficije. A ostatak igre, ma koliko inovativan bio, više bi se moglo reći da zamara nego što poziva na igranje...

Predmeti se nasumično generišu čim kroćite u nivo, pa iako se može desiti da već pri početku igranja naletite na sjajan komad opreme, veća je verovatnoća da nećete moći da predete igru jer po tamnicama tumarate u potrazi za oružjem koje bi vam omogućilo dalji napredak. Dok neko može i da uživa u činjenici da se predmeti menjaju čak i ako ulazite-izlazite iz tamnice pet puta zaredom, količina nasumičnog generisanja pa i rešenja u menadžmentu predmeta, ipak malo više zamaraju.

A pa da, zaboravio sam možda i glavnu stvar. Karakteri su urađeni u anime fazonu a dijalozi obiluju psovka. Ovo je svakako urađeno kako bismo stekli utisak surovog podzemlja u kom se ne biraju ni reči ni sredstva, ali količina usi-



"IAKO JE U PITANJU SAMO PROSTA, SIROVA I SUROVA GRUPA DRAŽESNIH BANDITA KOJI MANJKAJU SA VRLINAMA, IPAK IMAJU "ONO NEŠTO"."

ljenih prostakluka na kraju samo sugerise da je u pitanju prenatlašeni trud bez mnogo ulaganja u kvalitetnije dijaloge.

Mada i pored lošije napisanih likova, nekako su uspeali da mi budu dovoljno živopisni da bih ih zavoleo. Iako je u pitanju samo prosta, sirova i surova grupa dražesnih bandita koji manjkaju sa vrlinama, ipak imaju "ono nešto". Kao što sam već rekao, igra je bar dobra u tome da vas iznenadi.

Kao možda i najveće iznenađenje, pristigao je i kraj igre do kog možete dogurati za manje od osam sati igranja. Neobična satnica za jedan RPG, ali nekako i ide pod ruku sa ostatkom kvaliteta naslova,

ali možda i ne sa cenom koja se za nje-ga traži. U svakom slučaju, verovatno je i dobro što igra nije bila duža. Rekao bih da je odgovarajuće dužine s obzirom na sadržaj i prezentaciju.

Ukoliko tražite drugačiji, siroviji i neobič-niji RPG naslov nego na šta inače možete da naidete, ova igra je zaista topla preporuka na tom polju. Jeste da puca po nekim jako bitnim šavovima, ali isto-vremeno i obiluje neobičnim kombinacijama stilova i nekolicinom simpatičnih mehanika koje vredi overiti. Ukoliko je zaigrate i bar vas malo privuče, sigurno nećete žaliti za tom nekolicinom časova koje ste uz nju proveli.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5
GPU: NVIDIA GeForce GTX 660
RAM: 4 GB
HDD: 500 MB



IGRU USTUPIO:
PLAYISM

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
AGM Playism

CENA:
16.79€

RAZVOJNI TIM:
Grayfax Software

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **5.9**

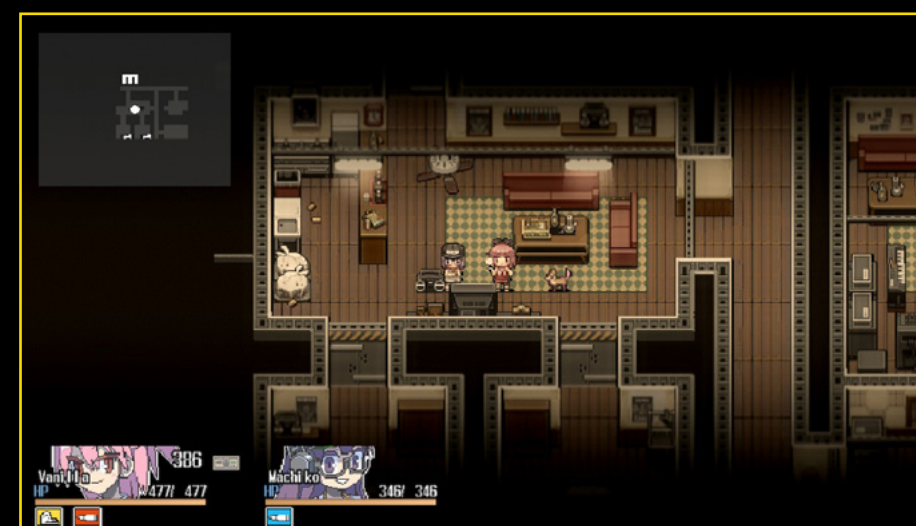
✓ Zanimljiv borbeni sistem

✓ Vizuelno dopadljivo

✗ Nepregledan interfejs

✗ Previše zavisi od sreće

✗ Loše napisani dijalozi





Autor: Milan Živković

REVIEW

PIKMIN 3 DELUXE

GDE ČETVORKE NEMA, TU PIKMINI 3 KOLO VODE

Zbilja je poseban osećaj kada niste svoj na svome dok igrate neki naslov, ne biste li se posle desetak sati osetili kao Mozart za klavir, dok virtuosno primenjujete sve skrivene mehanike igre. Pikmin 3 Deluxe meni je pružio upravo takav osećaj, dok su sećanja na trapave početničke korake, ubrzano bleдела...

I te kako da nisam poznavalac serijala, s obzirom da mi je ovo osveženo deluks izdanje trećeg nastavka bila prva Pikmin igra koju sam ozbiljnije zaigrao. Ali nemam ni najmanji osećaj da sam uleteo u "voz" u pogrešnom momentu. Iako je treći deo, mislim da je u pitanju idealan naslov za upoznavanje sa serijalom, koliko i prva dva.

Za razliku od keca i dvojke, Pikmin 3 ima troje protagonista. U pitanju su vanzemaljci, koji su u potrazi za hranom kojom bi spasili svoj narod, sleteli na udaljenu planetu i tu zatekli brdo egzotičnih voćki ali i zavidnu plejadu životinjskih grabljivica. Kako bi opstali, snage udružuju sa druželjubivim Pikmin stvorenjima, koja iz nekog misterioznog razloga obožavaju da slušaju komande vođene zviždukom pištaljke.

Gejmplej je strateškog tipa i podrazumeva pronalazak različitih vrsti Pikmina, koji će vam svojim unikatnim karakteristikama pomoći da nadmašite prepreke



i doprete do sočnih voćkica. Moram da priznam da me je sve jako podsećalo na Overlord, meni vrlo dragu, dosta mračniju ali ne i manje duhovitu igru koju ovom prilikom toplo preporučujem. Ali za razliku od tog, preko deset godina starog naslova, Pikmin 3 je mnogo više strateški nastojan. Da ne pominjem još jednom činjenicu da igrate sa trojicom protagonista, između kojih ćete besomučno žonglirati.

Naravno, ovo nije kompletno nova igra već samo deluks izdanje sedam godina starog naslova sa Wii U konzole. Kontrole su pretrpele promene, pa su sada mnogo lepše raspoređene a i isključuju korišćenje Wii U kontrolera koji sada

naravno nije dostupan. To znači da će pregled mape na dodatnom ekranu biti nemoguć, kao i kontrolisanje karaktera putem dodirivanja ekrana. Ali dok ovo zvuči kao korak u nazad, zapravo i nije jer su kontrole dovoljno dobro prilagođene da pruže mnogo ugodnije iskustvo nego što je to ranije bilo.

Osim novoosmišljenih kontrola, Switch verzija donosi i nekolicinu poželjnih opcija kao što je odabir težine igre i sistem nagoveštaja, koji vam može značajno pomoći pri rešavanju mnogobrojnih zagonetki ukoliko ste manje iskusan igrač. Prisutni su i dodatni slotovi za čuvanje napretka, kojih na Wii U verziji nije bilo, kao i trofeji koje sada možete otključa-

vati izvršavanjem određenih zadataka. Verovatno najinteresantnija opcija koja nije bila dostupna u originalu (barem prema mom skromnom, novajlijskom istraživanju) jeste kooperativni mod za prelaženje priče. Prvobitna igra jeste imala dostupan multiplejer ali samo u određenim misijama, dok je to ovde otključano za kompletno iskustvo. Igranje sa nekim u paru, priča je za sebe i zahteva odlično koordiniranje i saradnju. Tako da pažljivo birajte saputnika...

Osim sadržaja koji je bio dostupan u originalu, sa svim otključanim dodatnim misijama, Pikmin 3 Deluxe poseduje i prolog i epilog misiju, sa protagonistom koji je dobro poznat ljubiteljima serijala. Ovo je verovatno i najinteresantniji dodatak jer osvežava celu priču ali i dodaje nov sadržaj, koji je za Pikmin igre uvek dobrodošao. Zapravo, stekao sam utisak da svi ljubitelji serijala nekako uvek vapi za još gejmpleja, nakon što pređu igru.

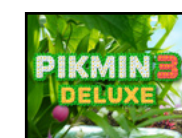
Kada se sve sabere, izgleda da je najviše promena pretrpela igrivost sa kontrolama i sam sadržaj igre. Sve je mnogo više utegnuto i prilagođeno za što udobnije iskustvo. Sa druge strane, najmanje razlike uočićete na vizuelnom planu. Rezolucija i frejmrejt, ukoliko se uopšte i razlikuju od originalne igre, predstavljaju minimalnu razliku koja na kraju deluje gotovo sasvim beznačajno.



“OSIM NOVOOSMIŠLJENIH KONTROLA, SWITCH VERZIJA DONOSI I NEKOLICINU POŽELJNIH OPCIJAKAO ŠTO JE ODABIR TEŽINE IGRE I SISTEM NAGOVEŠTAJA.”

Poboljšanje jesu doživele brojne teksture i nekolicina dodatnih detalja, ali ma koliko to čudno zvučalo, povremeno ove oštrije teksture izgledaju lošije nego one na koje smo mogli da naiđemo u originalnoj igri. Mada kada se sve sabere i oduzme, grafika svakako nije razlog zašto bi trebalo da nabavite ovu igru umesto originala, već pristupačnost. Prenosivost koju pruža Switch, sa svim poboljšanjima na polju igrivosti, sasvim su dovoljan motiv za nabavku igre, pa i bez značajnih grafičkih poboljšanja.

Ukoliko ste voleli original, apsolutno imate dovoljno razloga da nabavite i deluks izdanje koje će vam sigurno osvežiti davno iskustvo. Sa druge strane, ukoliko ste novajlija u serijalu kao vaš dragi autor teksta, rekao bih da imate još više razloga da se oprobate u ovoj igri. Laka početna tačka za uhođavanje, pogodan naslov za igranje u paru, a nimalo naivan naslov po pitanju šarma. Simpatični Pikmini, pravo iz uma tvorca Zelda i Mario serijala, sigurno će vas jako brzo osvojiti.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EAD

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

8.9

- ✓ Proširen sadržaj
- ✓ Poboljšane kontrole
- ✓ Kooperativna priča
- ✗ Vizuelno neunapređeno
- ✗ Zamorno igrati u dužim intervalima



Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

PROJECTION

FIRST LIGHT

VAŠA PRILIKA DA ISKUSITE PRAVO POZORIŠTE SENKI

S lagao bih vas kada bih vam rekao da sam znao i šta o ovoj igri pre nego što sam dobio priliku da je isprobam. Ipak, kada sam video kako izgleda igra, jako me je podsetila na Limbo, ne samo zbog toga što se radi o 2D Puzzle platformeru, već zbog sličnosti u dizajnu. Tada je moje interesovanje drastično poraslo, zbog čega sam i želeo da joj pružim šansu.

Ono što čini ovu video igru specijalom je to što je napravljena kao malo pozorište senki. Iako sama igra ima svoju priču, ne postoje nikakvi glasovi, kao ni konverzacije, već sva dešavanja i emocije likova vidite kroz njihove pokrete. Igrate kao devojčica Greta, koja na samom startu video igre napravi seriju malih nestašluka, rasturajući imovinu ljudi oko sebe jureći za svetlećim leptirićem. Nakon što su njeni roditelji saznali kakvu je štetu napravila, devojčica biva kažnjena u svojoj sobi. To je ne sprečava da pronađe tajni izlaz na tavanu, gde zvanično kreće vaša priča.

Pobegavši iz kuće, Greta nastavlja da juri leptira koji je odvoji u pozorište senki, gde se polako upoznajete sa jednom potpuno novom mehanikom koju ćete koristiti tokom cele igre za rešavanje različitih prepreka. Mišom možete da kontrolišete mali tračak sveta i pomoću njega možete da manipulišete istim, kreirajući senke preko kojih Greta može da prelazi. Vaš zadatak je da postavite to svetlu u pravu poziciju kako bi mogla da stvarate senke koje će vam pomoći da rešite odgovarajući puzzle. Iako na prvi pogled deluje kao veoma zanimljiva interakcija, sa kojom ja ranije nisam imao susreta, ubrzo postane malo monotona. Pored toga, jedino što Greta još može da radi je skakanje i pomeranje kutija, te se sve svede na pravilno postavljanje senki. Puzzle možda postaju sve teže, ali sistem do samog kraja ostaje isti, te vam tu bude žao što developeri nisu pronašli još neki način da malo osveže svoju igru.

Spomenuo sam da igra ima priču, tačnije njih nekoliko. Kada je pobegla od kuće,

Greta je na neki način uspevala da ode na 5 različitih strana sveta, gde će je svaki put sačekati neki novi likovi i neki novi ambijent. Kao što verujem da vam je već i bilo jasno, kroz sva ova putovanja, devojčica pokušava da pronađe način da stigne kući.

Na početku Greta odlazi do Indonezije, da bi nakon toga posetila Kinu, Tursku, Grčku i na samom kraju Englesku. Na kraju svake destinacije, naša junakinja se susreće sa bosevima, koji su stvarno simpatični i donose nešto malo drugačije od standardnih zamki. Svaka destinacija ima svoju posebnu muziku, boje i stil, zbog čega verujem da je studio grafički svoj posao odradio na visokom nivou. Klavir se takođe odlično poklapa sa dešavanjima, što je još jedan veliki plus. Ipak, kada je u pitanju audio, postoji jedna mana, a to je zvuk koji igra ima svaki put kada pronađete adekvatno mesto za vaše svetlo. Iako vam to možda pomaže da u nekim situacijama rešite problem, posle nekog vremena taj zvuk postane pomalo dosadan.



“U IGRI NEMA KONVERZACIJA, ŠTO ZAPRAVO NIJE MANA”



Ono što je trebalo ovu igru da učini posebnom i unikatnom je zapravo ispalo kao i njen najveći problem. Manipulacija svetlom je jedna vrlo interesantna mehanika, koja je mene vrlo brzo počela da nervira. Ne zato što mi se nije dopao sistem, već zato što je imao previše grešaka. Greta bi se prečesto zaglavila u senkama, a da ne pričam o tome koliko puta se desi da slučajno gurnete sebe ili neki objekat, što vas često vraća na početak puzzle. Neke situacije brzo postanu vrlo neprijatne i iscrpljujuće samo zato što je ponekad teško kontrolisati ono što bi trebalo da

bude glavni adut ove igre, i to je verovatno i njena najveća mana.

Kada biste uspeli da zanemarite taj problem i kada biste mogli da uživate u svemu drugom što ova igra pruža, pred nama bi bio jedan simpatičan naslov. Nažalost, mislim da cena ne opravdava ono što pruža, jer sama igra traje samo 4-5 sati, a deo tog vremena provedete mučeći se sa nepotrebnim greškama. Vizuelno je igra vrlo lepa, a Shadow Puppets tematika se odlično uklapa u igru ovakvog tipa, zbog čega mi je velika žal što ne mogu da joj dam veći ocenu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8.1/10 x64
CPU: Intel Core i5-760 (4 * 2800) or equivalent
GPU: GeForce GTX 460 (1024 MB)
RAM: 780 MB RAM
HDD: 4 GB



IGRU USTUPIO:
**BLOWFISH
STUDIOS**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Blowfish Studios
CENA:
17.99€

RAZVOJNI TIM:
Shadowplay Studios,
Sweaty Chair,
Blowfish Studios
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Prelepa muzika
- ✓ Fenomenalan art stil
- ✓ Inovativne ideje i mehanike
- ✗ Monotonost puzzle
- ✗ Sitni bagovi i gličevi
- ✗ Nedostatak fičera



Autor: Igor Totić

REVIEW



OZBILJNI SIMA, OZBILJNO NE ŠTIMA

Komšije iz Hrvatske su ostavile ogroman pečat na shooter žanr i to vrlo zaslužno. Dok smo svi čekali novi nastavak Duke Nukema, Croteam je bio u fazonu „We have Duke at home“ i zapravo su napravili vrlo kompetentni i popularni shooter koji je poznat u celom svetu. Imali su par iteracija prve igre gde su unapredili sve živo, izbacili ne toliko popularna dva nastavka i sad, uz pomoć Devolvera, izlaze na tržište sa dugo očekivanim četvrtim delom. Ali tajming, arhaični elementi i tehnički problemi će nažalost sakriti ovaj nastavak u istoriji video igara.

Serious Sam 4 ne izlazi puno iz kalupa koji su postavili sa prethodnim igrama. Vi ste Sam Stone, imate gomiletinu oružja i rokate gomiletinu vanzemaljaca koji napadaju zemlju. Ono što je isticalo Serious Sam od drugih igara je humor, i prelepi hramovi drevnog Egipta i drugih mističnih i istorijskih lokacija. Četvrti deo je malo moderniji i to je nešto što mi se nikako nije dopalo.

Serious Sam nikada nije imao neku bitnu ili jaku priču, ali manjak informacija i fenomenalne lokacije su bile dovoljne da vam drže interes pored odličnog gameplay-a, dok u četvrtom delu imamo mnogo ekspozicije,

previše sporednih karaktera i izuzetno mnogo transfera blama tokom sinematika. Sam Stone je sa svojim odredom u potrazi za „Svetim Gralom“, koji je zapravo vanzemaljski artefakt, sakriven negde na zemlji. Vašu pretragu počinjete od Rima, odakle ćete proplovati ostale delove planete, ali se lokacije nekako neće previše razlikovati.

Same lokacije su se sastojale iz masivnih mapa sa uglavnom ogromnim

otvorenim prostorima ili arenama. Ovo je bilo za očekivati jer je poenta da vam igra nabaca gomilu neprijatelja, a vi da trčite unazad i držite pritisnut levi taster miša. Ovo je mehanika koja je radila od prvog dela, radi i sad, ali je meni postala dosadna posle ovoliko godina. Ono što sam spomenuo je tajming, i to se odnosi na Doom Eternal. Na našu sreću, a žalost Ozbiljnog Sime, Doom je osvežio ovaj žanr i napravio izuzetnu revoluciju klasičnih shootera, dok je Sam ostao u

“NEPRIJATELJI, TJ. VANZEMALJCI SU RAZNOVRSTI I VRLO ZGODNI ZA UBIJANJE”



prošlosti i nije prihvatio nijednu novu, interesantnu inovaciju nego se držao korena. Nekome će se ovo i svideti, ali meni ni malo nije. Doom me je terao da trčim unapred, da budem krvoločni dispečer demona, dok Sam priča isto, ali beži u nazad.

Mape su izuzetno čudno dizajnirane. Vrlo malo detalja sam mogao da primetim ali igra tvrdi da ima gomilu skrivenih lokacija koje možete naći. Ono na šta sam ja najčešće naletao su slepe ulice koje nisu vodile nikud. Nije mi bio jasan ovaj potez, da bukvalno postoji odvojen deo mape na kom nema ništa, čak ni municija. Pošto sam često naletao na ovakve momente, posle nekog vremena sam odustao od traženja skrivenih prostorija nego sam samo gurao glavne i sekundarne zadatke.

Neprijatelji, tj. vanzemaljci su raznovrsni i vrlo zgodni za ubijanje. Pored standardnih bezglavih samoubica (AAAAAAAAAAAAA...etc), vraćaju nam se poznate škorprije, bikovi i Kleer skeletoni koji i dalje imaju svoj prepoznatljiv zvuk kopita. Sam 4 ima i nove neprijatelje koji malo podsećaju na Doom demone, ali ako bi od ikud uzeli inspiraciju, zašto ne od ovako legendarne igre. Na intervjuima, developeri su se hvalili novim tehnolo-



“ORUŽJA SU UVEK BILA GLAVNI FAKTOR SERIOUS SAMA I OVDE NIŠTA NIJE DRUGAČIJE”

gijama koje dozvoljavaju ogromne količine neprijatelja u datom trenutku. Ovo sve zvuči super dok performance ne padnu i shvatite da igrate igru na niskim frejmovima samo da biste ubili još 50 istih neprijatelja koji su vas već napali u areni ranije.

Oružja su uvek bila glavni faktor Serious Sama i ovde ništa nije drugačije. Igra vas lagano uvodi u sve jača naoružanja tako

što počinje sa klasičnim, modernijim vatrenim oružjem tipa pištolja, mitraljeza i sačmare, a kasnije dobijate klasike kao što su dvocevka, bacač raketa i stari dobri top koji izbacuje đula. Većinu oružja možete da nosite u obe ruke, tako da ćete biti i duplo efikasniji nego ranije. Čuo sam jednu interesantnu stvar od društva dok smo diskutovali o igri. Naime, ne sviđa im se odabir oružja jer neka sada imaju reload mehaniku. Ja ni-



sam obratio pažnju na to dok sam igrao, ali da, moderno naoružanje koje Sam ima mora da se repetira što nije tipično za prethodne delove (sem trećeg, koji je svakako loše prošao). Toliko sam se navikao na moderne mehanike, da mi je reload postao prirodan, a pravi fanovi su zapravo primetili da je to ograničavanje jedne ovakve pucačine koja je postavila standard „rokaj dok ne umru ili ti ne ostanesh bez municije“.

Tehnički problemi postoje, ali Croteam konstantno izbacuje nove zakrpe. Imao sam problema sa učitavanjem tekstura, mutnim animacijama i par propadanja kroz pod. Framerate je takođe zabrinjavajući jer nisam uspeo

da ga održim konstantnim u svim momentima na relativno jakoj mašini (i7 9600k, 2070 super, 16gb).

Serious Sam 4 nije loša igra, ali je zakašnila. Doom Eternal (pa i Doom 2016) ima mnogo bolje mehanike a zadržava srž žanra. Dosadne mape, jednoličnost gameplay-a i katastrofalna priča i gluma u istoj ne treba da budu glavni opisi ove igre. Ja bih voleo da o Serious Sam 5 pričamo kao o revoluciji žanra, a ne samo kao nostalgiji trip. Našem Simi fali neka inovacija koja bi podigla celu franšizu na novi nivo, dok su trenutno MySpace u svetu Facebook-a i Twitter-a.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit (1909)
CPU: 8-core CPU @ 3.3 GHz
GPU: nVidia GeForce 1080/2060
RAM: 16 GB RAM
HDD: 42 GB



IGRU USTUPIO:
**DEVOLVER
DIGITAL**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Devolver Digital

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Croteam

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

✓ Raznovrsna oružja
neprijatelja
✓ Nostalgija

✓ Raznovrsnost i količina

✗ Dosadan dizajn lokacija

✗ Tehnički problemi

✗ Zaboravna priča

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: Nikola Akstentijević

REVIEW

STAR WARS SQUADRONS EA

ROGUE SQUADRON PONOVO JAŠE

Squadrons je veoma atipična EA Star Wars igra, s obzirom da prvo što se da primetiti je to da za istu ovaj put ne plaćate uobičajenu punu cenu igre od 60 evra. Iako nezvanično, celokupna igra zrači austom duhovnog nastavnika igara kao što su Rogue Squadron i X-Wing vs. TIE Fighter. Međutim, na par mesta se vidi nešto niži budžet koji je MOTIVE imao, pa ako je čak i EA pristao na spuštanje cene na 40 evra, onda je svakako za očekivati da isecanje sadržaja bude prisutno.

Pre ikakvog osuđivanja, ipak je potrebno dotaći se svega i zapravo uočiti da Squadrons nikako nije loša igra, uprkos omanjoj količini sadržaja. Što se tiče singleplejer kampanje, nju čini tipična Star Wars priča, što i nije toliko loše. Imaćete opciju da iskusite priču i sa pobunjeničke i sa imperijalne strane, uz klasične stereotipne zaokrete koji se tiču izdaje jedne strane radi druge. Međutim, ono što jeste za pohvalu su karakteri uvedeni kroz priču koji imaju znatno više ličnosti i progresivne karakterizacije nego što se to očekuje od ovakvog paketa. Misije u kampanji su izlomljene sekvencama gde čudno stojite, ali ste sposobni da okrenete glavu, dok vam ostali NPC-evi nešto govore. Ovi statični momenti su malo čudni i neprimodni, mada je pisanje dovoljno „pristojno“ odrađeno da anulira limitacije postavljene

pred vama. Kroz priču ćete proći u roku od desetak sati na višim težinama koje definitivno mogu zakuvati misije.

Celokupna singleplejer kampanja za Squadrons je efektivno samo uvod u pravu srž igre – multiplejer i njene mehanike. Gejmplej se isključivo sastoji iz letenja različitim letelicama na obe strane, dok je, nažalost, izbor letelica prilično mršav, pa fale neke bitnije kao što su TIE Advanced i B-Wing. Ipak, između ostalih letelica prisutnih u igri svakako ćete osetiti razliku, dok svaka od njih pruža mogućnost unapređivanja i ugradnje različitih modula koji će bitno uticati na vašu okretnost, snagu šasije, štitova, kao i samih oružja.

Prilikom igranja primetićete da je celokupni interfejs implementiran preko same kabine koja vam prikazuje najbitnije informacije, a važno je napomenuti i to da svaka od ovih kabina izgleda apsolutno autentično kao što su prikazivane u filmovima i serijalima. Srž gejmpleja je veoma sličan onom iz X-Wing/TIE Fighter tipa igre i prezbavan je, uz određene zjapeće probleme koji ga krase. Kroz svega dva multiplejer moda, vojevaćete bitke po raznoraznim mapama u svemiru. U Dogfight modu ćete mlatiti tipične 5-na-5 borbe u klasičnom Team Deathmatch fazonu, dok su bitke između flota glavna srž igre koja vas čeka. Kroz brojne

borbe između protivničkih igrača, svrha je uništiti glavnu neprijateljsku krstaricu ciljanjem njenih ključnih sistema.

Sa strane gejmpleja, svi ovi momenti deluju filmski i prezbavno, ali tu se nalazi užasna podrška za kontrolere i brojne druge periferije koje su stvorene za ovakav tip igara. HOTAS i VR su izgleda bili glavna namera razvojnog tima, pa ćete bez takvih, inače veoma skupih uređaja, iskusiti prilično velike probleme. Uprkos tome, čak postoji i problem da je jako mali broj HOTAS uređaja podržan, dok VR srećom nema tih boljki. Nažalost, podrška za obične kontrolere je maltene nepostojeća i užasna, s obzirom na to da postoji solidan broj bagova prilikom čitanja različitih ulaznih signala sa kontrolera. Podešavanje HOTAS periferije će vam sigurno oduzeti sat-dva u najmanju ruku, ako ne posedujete jedan od skupljih i poznatijih kontrolera. Na najveću žalost, faktor zabave van VR-a deluje kao da je višestruko manji i spušta samo iskustvo za par ocena. Iako je Squadrons u potpunosti moguće igrati na mišu i tastaturi, gotovo vam je zagarantovano da će dosada ubrzo početi da se uvlači u vaše vene. Količina sadržaja koju Squadrons nudi je prilično mršava, iako ne deluje tako iz prve ruke s obzirom da svaki brod poseduje svoja unapređenja i različite dodatke. Sve ćete to brzo otključati, kao i kozmetičke dodatke koji su potpuno ne-



“PODEŠAVANJE HOTAS PERIFERIJE ĆE VAM SIGURNO ODUZETI SAT-DVA U NAJMANJU RUKU, AKO NE POSEDUJETE JEDAN OD SKUPLJIH I POZNATIJIH KONTROLERA.”

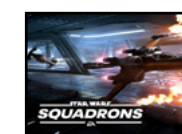
bitni i ne izgledaju dovoljno zanimljivo da biste pojurili otključavanje svih. Multiplejer ima ozbiljnih problema sa balansiranjem brodova, pa vam neće biti potrebno puno vremena da završite skoro permanentno u imperijalnom bombarderu koji je drastično jači od svega što možete izabrati.

Grafički, igra izgleda više nego pristojno, mada se za dizajn mapa ne može reći da je u potpunosti besprekoran. Iako postoje interesantne mape sa dodatnim elementima kao što su asteroidi i različite olupine brodova iz bitke, dobar deo će delovati isprazno i ograničeno, pogotovu sa nedostatkom nekih potencijalnih bitaka koje uparaju planetarna okruženja i svemir. Brodovi izgledaju odlično, kako manji modeli, tako i veliki razarači i krstarice. Efekti su dosta verni filmovima, pa se ponovo sve realizuje kroz korisnički interfejs u vašoj kabini, kao i stanje vašeg broda u vidu snage i ostalih parametara. Zvučna podloga ne podleže nekim revo-



lucionarnim standardima koje Battlefront 2 već nije uspostavio, pa su i ovde zvukovi maksimalno autentični i odlično prenose sve efekte kako iz filma, tako i svoje originalne implementacije. Iako grafička podloga nije najvišeg nivoa sa povremenim mutnjakavim teksturama, to sve deluje kao da je učinjeno radi boljeg VR iskustva, koje je svakako prioritet kao što smo pomenuli.

Tako Squadrons i ostaje veoma specifično iskustvo. Veoma labavo upakovano sadržajem, dok istovremeno poseduje veoma čvrstu podlogu i uspeva da počese taj Rogue Squadron svrab koji fanovi imaju decenijama. Međutim, ovu igru, kako zbog male količine sadržaja, tako i zbog njene loše podrške za kontrolere, je teško preporučiti za ljude koji ne poseduju HOTAS ili VR uređaje. Uprkos tome, iza svega toga se nalazi jako zabavno, iako kratkotrajno iskustvo, koje nažalost neće dobiti podršku u daljim mesecima. Ostaje nada da će odziv ljudi na ovu igru makar dodatno zagolicati EA da se predomisli i učini je jednim potpunijim iskustvom.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
Electronic Arts
CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
MOTIVE
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

- ✓ Fina Star Wars priča
- ✓ Brodovi izgledaju solidno
- ✓ Prezbavno letenje i svemirske bitke (ako posedujete HOTAS ili VR)
- ✗ Užasna podrška za kontrolere
- ✗ Manjak sadržaja i problemi sa balansom
- ✗ Loš dizajn nekih mapa



Autor: Igor Totić

REVIEW



LONDONSKI MOST PADA, PADA, PADA, MOJA DRAGA DAMO

Originalni Watch Dogs je bila prevara godine već sad davne 2014. Gameplay je bio dosadan, grafika je bila unazađena i nije ništa od obećanja ispunila. Čak je i ikonični Aidenov kačket ironično postao ikoničan zbog količine gluposti koja je pratila ovu igru. Sa nastavkom su batalili ozbiljnost franšize koju je prva igra donela i zapravo osvežili žanr, ali stigma prve igre je i dalje bila tu i Watch Dogs 2 je pao u zaborav. Sa trećim delom, Ubisoft je napokon ukapirao poentu i doneo nam nešto kompletno sveže.

Watch Dogs Legion je smešten u blisku budućnost Londona gde naša poznata hakerska družina DeadSec pokušava da otkrije ko pokušava da raznese britanski parlament. Početak igre je kompletno u James Bond stilu gde upadate u stare građevine parlamenta i šunjate se kroz katakombe i kanalizacije. Ubrzo potom saznajete da vam je namešteno

od strane druge hakerske družine zvane Zero-Day i vaš prvi lik gine. Ovo vas uvodi u premisu Legije i zašto je ova igra toliko posebna. London je stavljen u ruke privatne paravojne organizacije Albion i na vama je da oslobodite Lon-

don kako od njih, tako i od Zero-Day i lokalne mafije. Ima da se igra.

Poenta igre je da ni u jednom trenutku nemate glavnog protagonista, nego legiju hakera koje možete da regrutu-



“POENTA IGRE JE DA NI U JEDNOM TRENUTKU NEMATE GLAVNOG PROTAGONISTU, NEGO LEGIJU HAKERA”

ujete i igrate u bilo kom trenutku. Sva-ko koga sretnete na ulicama Londona može da bude potencijalno pojačanje vašoj ekipi i da doprinese svoje mogućnosti timu. Na početku izaberete inicijalnog lika, ali ubrzo vam se otvori prilika da regrutujete nasumične ljude. Svaka osoba ima svoje osobine koje mogu da vam koriste ili odmo-gnu. Na primer, možete da nađete

građevinca koji ima ogromni francuski ključ i mogućnost pristupu dronova za prenos teških materijala, možete da naletite na devojkicu koja je vrhunski haker i ubrzava otključavanje vrata, ali ima problem sa zakonom tako da duže ostaje u zatvoru, dekica koji ima besno vozilo ali ima problem sa štuca-njem pa privlači neprijatelje u stealth misijama i milion drugih kombinacija.



“AI NEPRIJATELJA JE VRLO NEKONZISTENTAN”



“LONDON IZGLEDA
PREDIVNO I VOLEO
BIH JEDNOM I SAM
DA GA POSETIM”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 (x64)
CPU: AMD Ryzen 5 1400 3.2 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970/GeForce GTX 1650
RAM: 8 GB
HDD: 45 GB



Pokušavao sam da skupim najbolji tim Pokemona, ali morate prvo da privučete segment Londona ka vašoj ideologiji jer ste u početku prozvani teroristima. Delove grada otključavate glavnim i sporednim misijama, mini igrama, kojih ima mnogo. Naravno, pošto se igra dešava u Londonu, mora da bude neka veza sa fudbalom tako da imate mini igru vezanu za pimpovanje lopte koja je toliko bazična da me je u jednom trenutku hipnotisala da sam na ekranu video samo A i L (tasteri za levu i desnu nogu). Svoju Legiju možete da unapređujete globalnim pasivnim i aktivnim skilovima, ali možete i samu osobu da

opremite kako želite. Ona će i dalje imati osnove svoje stvari koje je ističu, ali ne moraju da budu striktno vezane za ulogu, što je izuzetno korisno. Vaš karakter u bilo kom trenutku može da bude uhapšen, kidnapovan ili usmrćen i možete ih permanentno izgubiti. Na vama je da vidite da li su vaši članovi topovska đulad ili bitni zupčanici u vašoj hakerskoj mašineriji.

Misije se uglavnom svode na to da pokradete neki deo informacije iz nekog računara, oslobodite zarobljenog člana DeadSec-a ili ispunjavate sporedne zadatke vezane za potencijalne nove članove. Ono

što mi je bilo interesantno je to što nisam osetio repetitivnost, iako je iste i bilo. Igra vas ne ograničava pristupom misijama. Duhoviti AI Bagley koji vam daje zadatke će vam reći da pristupite tiho ali ja u ekipi imam Ramba koji ima ogromni mitraljez i zašto bih se mučio sa stealth elementima kad su opcioni? Ako se opredelite za stealth varijantu, igra vam pruža ogroman broj pristupa koji me vrlo podsećaju na Deus Ex igre. Možete da postavljate zamke oko električnih stubova i servera, možete da poremetite optiku neprijatelja ako imaju optičke implante, možete da koristite dronove da nadletite sve i hakujete računar na drugom kraju mape, možete da šaljete robotizovane paukove da se provuku neopaženo kroz misije i mnogo drugih kombinacija.

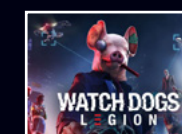
London izgleda predivno i voleo bih jednom i sam da ga posetim. Grad je realan i veran originalu, koliko to igra dozvoljava, i svaka lokacija je zasebna i interesantna. London je generalno modernizovan i mnogo zauzet tako da ćete non stop imati saobraćaj kako automobila, motora

i kamiona, tako i dronova koji lete iznad vas. Ono što mi je bilo mega zabavno je silno naletanje na prazne automobile koji učestvuju u saobraćaju. Ceo London je automatizovan i zapravo je pravo vreme za mobilne hakere i sve se lepo uklapa u setting. Vozila su izuzetno brza i responsivna, a pride i raznovrsna, tako da nisam imao potrebu da tražim besna i skupa kola da ukradem kad su skoro sva korisna. Možete lagano da pobegnute od policije ili da se brzo dovezete sa jedne lokacije na drugu. Naravno, po gradu su opet raspodeljene rampe koje možete da aktivirate, promenite pravac automobila ispred vas i već poznate opcije iz prethodnih igara. Jedini problem mi je bio to što nikako nisam mogao da se naviknem da se u engleskoj vozi na pogrešnoj strani puta.

Kao što vidite, dosta sam hvalio igru jer je izuzetno zabavna, ali nije da nema svoje mane. Tehnički problemi su bili ogromni i performanse katastrofalne sa kopijom koju smo dobili za recenziju. Srećom, pre ovog teksta sam instalirao najnovije drivere za grafičku i najnovi-

ju zakrpu za igru koji su rešili ogromnu količinu problema. AI neprijatelja je vrlo nekonzistentan i to je jedan od razloga zašto sam izbegavao stealth pristup (iako je zabavniji). Često će vas ignorisati u kriminalnim aktivnostima, dok će vas juriti za prelazak van pešačkog prelaza ili nekih drugih gluposti. Igra mi je zbog AI-ja bila izuzetno laka i nije mi pružala neki bitan izazov sem tih nasumičnih događaja koji se dešavaju drugim operaterima koje ne igrate.

Svakako, Watch Dogs Legion je odlična razbibriga i jedna od boljih Ubisoftovih igara. Nisam još naišao na XP boost plaćanja ili nešto slično, ali prodavnica naravno postoji i puna je raznih delova odeće koje čine vaše operativce izuzetno cool, ali ništa od toga nije vredno plaćanja jer i sama igra nudi dosta opcija. Drago mi je da kažem da je Watch Dogs: Legion najbolja igra u serijalu, i nadam se da je Ubisoft skapirao šta igrači žele, ali da će ostati inovativni i za sledeću igru, a ne da nastave da muzu zlatnu kravu.



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Xbox Series X/S, PS5
IZDAVAČ:
Ubisoft
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Toronto
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Prelep dizajn Londona
- ✓ Igra je jednostavno zabavna
- ✓ Sjajan Legion sistem operativca

- ✗ Misije su repetitivne
- ✗ AI ume da bude katastrofalan

Autor: Milan Janković

GRIDIRON

EA Games je ponovo uprskao sa NFL igrom za narednu sezonu, pa su igrači ostali gladni boljeg igranja ragbija. Alternativa se može naći na Steam Early Access programu, gde trenutno boravi igra Gridiron. Reč je on ragbi naslovu u arkanom stilu i sa naučno-fantastičnim elementima. Sportisti ovde imaju štitove, opciju za uklizavanje, abnormalni skok i slično. Gejمله se odvija veoma brzo, ali nije preterano naporno za početnike pošto su kontrole veoma lake za naučiti.

Modovi igranja su multiplejer orijentisani u formatu 7v7. Moguće je igrati kežual i kompetitivne mečeve, a postoji i opcija za vežbanje igre.

Multiplejer igranje je solidno, sa generalno okej igračima, a same mehanike su kreirane tako da nema mogućnosti za pay-to-win mehanikama i skinovima. Grafika je očigledno starija, ali developer 1336Studios izgleda jednostavno nije želeo da se fokusira na vizuelnu prezentaciju, već na osveženju formule američkog fudbala.

Igru očekuje još sadržaja tokom Early Access faze, a nadamo se da će se igra probiti i doći do većeg broja igrača, pošto ima velikog potencijala i već sada nudi dobru zabavu i alternativu na zvaničnu NFL licencu.



RAZVOJNI TIM:
1336Studios

GDE PREUZETI:
<https://store.steampowered.com/app/708720/Gridiron/>



DISCO ELYSIUM GAME BOY EDITION

Klasični RPG naslov kojeg su mnogi za jako kratko vreme proglasili najboljom igrom u kulturološkoj deceniji za nama, Disco Elysium, još uvek nije izašao za moderne konzole, a i neće baš skoro.

Posvećena grupa fanova uspeła je da napravi nešto što je retko ko očekivao – portovali su Disco Elysium na Game Boy. Naravno, ne celu igru, pošto ogromna količina dijaloga koji treba biti prenesen oduzima dosta vremena, već je početna sekcija igre pretočena u verziju za konzolu koja se pojavila davne 1989. godine.

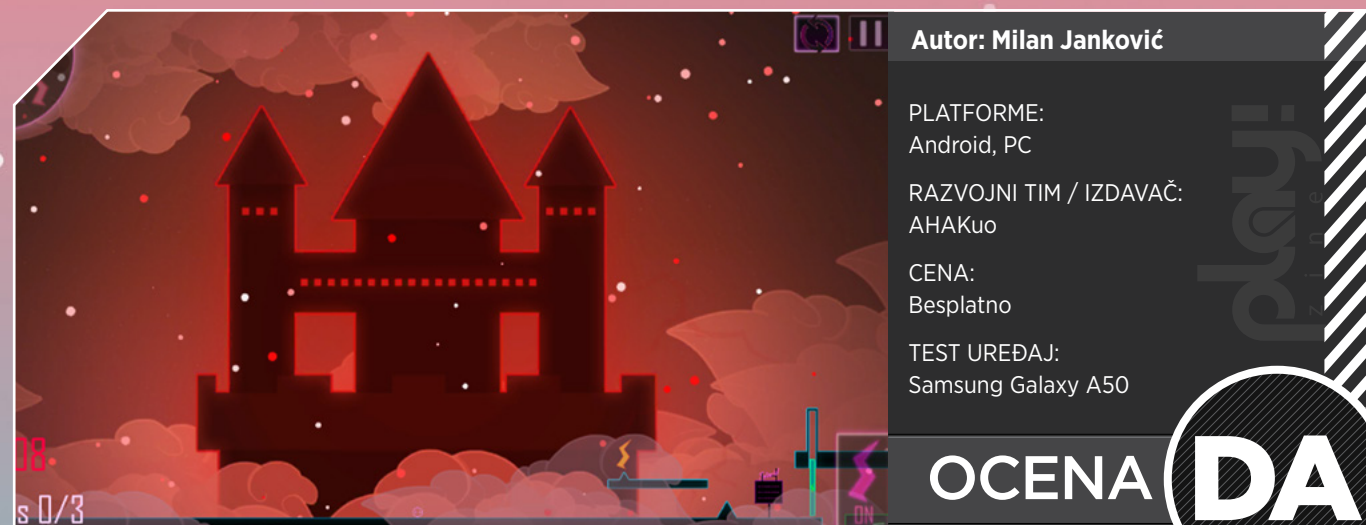
U pitanju je pravi port koji možete igrati na konzoli, potrebno je samo ROM prebaciti ga na fleš ketridž. Ako ne želite da tragate po tavanu za konzolom, Disco Elysium u 8-bit stilu možete zaigrati i na računaru i mobilnim telefonima.

Port je izuzetno impresivan, sa očuvanom autentičnošću igre, gde je prisutno bacanje kocki koje odlučuje o napretku kroz igru, a i kontrole su sasvim na mestu.



RAZVOJNI TIM:
CSBrannan

GDE PREUZETI:
<https://csbrannan.itch.io/disco-elysium-game-boy-edition>



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, PC

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
AHAKuo

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

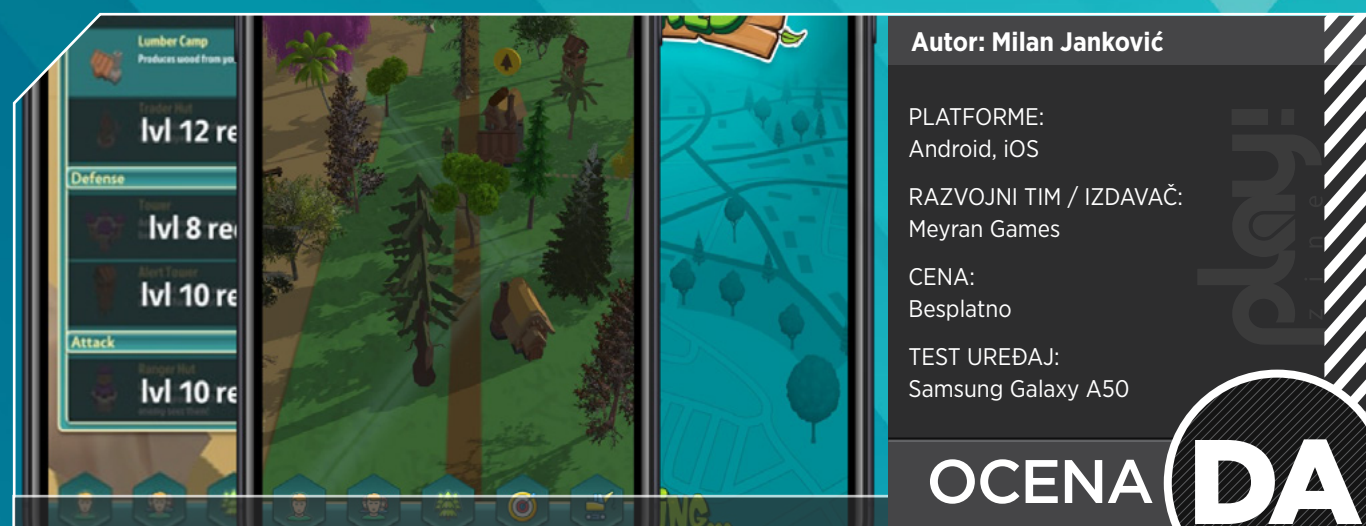
OCENA **DA**

BEFORE DARK

Before Dark je neonski platformer, ali ne kao svaki drugi, već se nekim inovativnim elementom bori za delić pažnje u moru brojnih naslova na Play prodavnici. Skakanje je ključni deo kretanja u gotovo svakom platformeru, ali u Before Dark morate napredovati bez toga. Takođe, igra ne voli zabušavanja, i ako kojim slučajem ostanete predugo nastradaćete, Before Dark, kao što samo ime

govori, zahteva brzinu na svakom nivou, pa ćete tako učiti kroz ponavljanje istih greški.

Igra poseduje izuzetno prostu i prijatnu temu sa neonskim bojama, ali ništa preterano napadno, već sasvim suptilno kako bi sama igra došla do izražaja.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Meyran Games

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

PLANT THE WORLD

Evo jedne igre koja se ne viđa baš svaki dan.

Kada se Plant the World opiše kao multiplejer baziran na lokaciji, mnogi odmah pomisle na AR igre kao što su Pokemon GO. Ovaj naslov je drugačiji. Mapa u igri jeste bazirana na onoj iz stvarnog svega, ali nema upotrebe kamere. Na mapi je potrebno sadriti drveće i boriti se za što veću površinu, gde ulazite u sukob sa ostalim igračima.

ma. Drugi igrači mogu uništavati vaše drveće i teritoriju kako bi vas oslabili, ali im vi možete uzvratiti istom merom.

Sa prijateljima se možete udružiti i napadati druge timove i time širiti svoju teritoriju. Plant the World poseduje i različite vrste koje polako otkrivete i skupljate semena.



DOGAĐAJI

TURNIRI

VESTI

GIVEAWAY

HARDWARE

SVE O ESPORTU NA JEDNOM MESTU!



ESPORTS SINCE '98

Autor: Milan Janoković

PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Filmovi po video igrama još uvek nisu premašili nivo osrednjeg kvaliteta, uprkos raznim pokušajima, a u nekim slučajevima i višestrukim. Gotovo isto bi se moglo reći i za video igre kreirane po uzoru na filmske franšize, dok u oba slučaja postoje izuzeci.

Možda će ovo biti dosta ličan tekst, pošto ću pre svega izneti svoje fascinacije sa igrom koju sam igrao pre deceniju i više, a one su ostale i sada pri reinstalaciji. Reč je o Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie, zvaničnoj igri napravljenoj u čast izlaska istoimenog filma od strane čuvenog reditelja Pitera Džeksona. On je tek bio završio The Lord of the Rings trilogiju i kao novi izazov preuzeo je dovođenje King Konga na moderna filmska platna, i nije želeo da to prođe bez video igre. U tom periodu, 2005. godine, industrija video igara je bila u zamahu sa Resident Evil 4, Call of Duty 2, GTA: San Andreas i prvom God of War igrom kao tada objavljenim hit naslovima.

Možete zaključiti da se radi o izuzetno plodnosnom periodu, i vremenu kada se dosta eksperimentisalo sa igrama, a

King Kong igra je išla upravo tim smerom. Radnja ovog naslova je blisko pratila film, uvodna međuscena (cutscene) bila je isečak iz samog bioskopskog ostvarenja, a time se ujedno zaobišlo dosadno tumačenje Njujorkom i putovanje brodom koji nisu bili najsve-tliji deo. Umesto toga, igra vas stavlja direktno na ostrvo Lobanja, odnosno nakon brodoloma gde preuzimate kontrolu nad Džekom, a oko vas su ostali članovi kojima su glasove pozajmljivali originalni glumci (Džek Blek lično). Slično kao u samom filmu, igra vas polako upoznaje sa „čarima“ ostrva i to u vidu skaliranja, prvo se srećete sa krabama, pa onda sa stonogama, pterodaktilima i tako dalje sve do različitih dinosaurus, a povremeno ćete čuti riku glavnog baje na ostrvu, mahom izazvanu vriskom En Derou (Kejt Vinslet).

Borba sa čudovištima odvijaće se gotovo neprestano, a na raspolaganju su okolni leševi kao neiscrpní izvor kostiju koje se koriste kao koplje, dok će se nalaziti i ona prava, i to bez razlike. Vatrenog oružja ima, od običnog pištolja pa do najjačih mitraljeza, i ono će se nalaziti mahom u vidu sanduka razbacanih po ostrvu od strane posade

iz aviona. Kako vam igra na bi dala preveliku moć, na municiju se mora strogo paziti i više od jednog oružja ne možete nositi. I King Kong je igrivi karakter, homo sapiens pokušavaju da sačuvaju živu glavu, a Kong je posvećen čuvanju En Darou od čeljusti T-Reksa. Kulminacija igranja kao kralj ostrva bila je upravo borba sa T-Rex dinosaurusima, pošto je mehanika igranja verno prenosila sirovu moć karaktera sa upečatljivim krckanjem i lomatanjem kostiju neprijatelja, a kidanje vilice T-Reksu je prilično zadovoljavajući potez. Sve to je upečatljivije zato što je kamera kod Konga u trećem licu, a ne u prvom kao kada se radi o Džeku.

Negde pred kraj igre, radnja se seli u Njujork, gde Kong biva oslobođen i kreće na svoj pohod da En uzme za sebe i nekako se izvuče iz betonske džungle. Tu na scenu stupa jedna ogromna promena u odnosu na film. Igrači imaju moć da odaberu kako će se sve završiti, da li će Kong živeti ili će mu pad sa ogromne zgrade presuditi. Ta moć se dobija u momentu kada Džek sedne u avion, tu se može pridružiti armiji u neumornom pucanju na Konga, ili se može okrenuti i obarati ostale avione kako bi pomogao životinji da preživi. Impresivna opcija za to doba, a mali broj igrača je tada to otkrio, tačnije, otkrili su samo oni koji su probali da obore druge avione, dok su ostali bili uskraćeni srećnijeg završetka, pošto tada internet uputstva i nije bilo.

Minimalizam u ovoj igri me je kupio pri prvom igranju, a isto je učinio i sada. Moderne igre su prenatrpale mapama, raznim objektivima, nivoima zdravlja, mane, količine naoružanja i sve vas to na ekranu bombarduje informacijama, zbog kojih na kraju postajete odsutni od samog iskustva igranja. U Peter Jackson's King Kong fokus nije na vizuelnom, već pred očima imate čisto



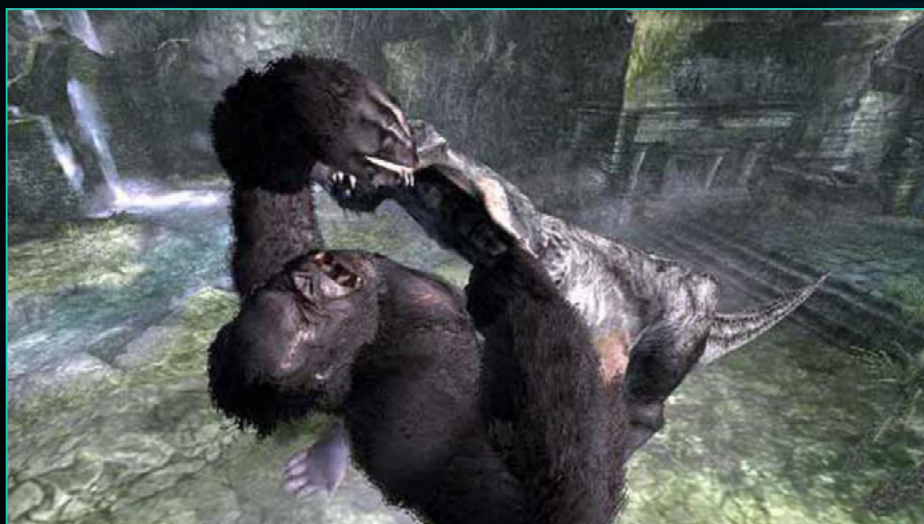
sinematično iskustvo, HUD je nepostojeći kao stuja na ostrvu Lobanja, crosshair takođe. Protagonista vas rečima obaveštava o stanju municije tako što kaže da ima dovoljno magazina, da mu je ostao jedan ili da nema više. Što se tiče nivoa zdravlja, ono je prezentovano na veoma upečatljiv način, u pozadini kreće zvuk pumpanja srca pod adrenalinom, ekran se zacrveni kapljicama koje predstavljaju krv, a kao negde iz daljine čujete karaktera kako uzvikuju vaše ime. Doživljaj od kojeg se i igraču diže adrenalin, čak i meni dok sam sve ovo pisao.

Nema grindanja ili nečeg sličnog, već se, zajedno sa ograničenim arsenalom i bez HUD-a, sve svodi na neki realizam, barem koliko je moguće pošto se ipak radi o igri u kojoj se ljudi sreću sa dinosaurusima. Pokušaj je bio da se kreira izrazito imerzivna igra, gde igrač ima punu kontrolu i mora da pazi na druge elemente. Regije se razlikuju po bojama i nijansama, koje su suptilne ali lako uočljive, sa grafikom koja je u to doba bila prilično dobrog kvaliteta. Zato što igra nije komplikovana koještarijama, čitavo iskustvo će vas koštati oko 4 sata vremena, nešto manje od extended cut verzije filma, što i nije preterano loše, ako tragate za nečim što će vas podsetiti na „bolja vremena“.

Naravno King Kong igra ne bi ličila na ovo da iza nje nije bio Mišel Ansel, čovek koji je u Ubisoftu stvorio Rejmena i Beyond Good & Evil serijal. Ansel je bio poznat po eksperimentisanju u video igrama, kao i izrazitom kreativnošću, stvaranjem dopadljivih karaktera, zbog čega je Džekson odabrao upravo njega. Ansel je rešio da ostane što verniji filmu, ali i da pritom isproba dosta novina koje su tada bile samo zamisao i čekale na bolji endžin. Zahvaljujući Anselu, u King Kong vatra se koristi za paljenje rastinja i nastavka putovanja, velika čudovišta hranite manjim i tako izbegavate bespotrebnú potrošnju municije.

Naravno mane postoje, pogotovu kada na igru gledate iz 2020. godine, teksture su u pojedinim slučajevima skroz izbagovane. Scena jurnjave sa sauropodomorfima nije ni približno uzbudljiva kao ona iz filma, što je žrtva igranja iz prvog lica, ali ne kvari celokupno iskustvo. Borba u gradu je prilično tupa, pošto na ulici nema nikoga, ali razlog za to su tehnička ograničenja. Ipak, mora se odati priznanje da su kreatori prošli preko toga samo kako bi igra bilo što upotpunjenija verzija filma. Linearost igre ovde za mene nije mana, ipak se radi o naslovu kreiranom po filmu, pa je tako sasvim očekivan taj stil.

Da završim, Peter Jackson's King Kong nije obična igra po filmu, koja bi kao većina mogla biti glupi splet gejmplaja i scena iz filma, što bi bilo igrivo samo petogodišnjacima. Zapravo, ova igra se priključuje kratkoj, ali zlatnoj listi odličnih igara kreiranih po filmskim ostvarenjima, i voleli bismo da se Ubisoft ili Džekson sete ovog dragulja i da ga osveže modernom grafikom, ili barem da neko pusti AI da odradi posao osveženja.



RAZVOJNI TIM
Ubisoft

IZDAVAČ:
Ubisoft

GODINA IZLASKA:
2005.

PLATFORMA:
PC, PS2, Xbox,
PSP, DS, Xbox 360



Autor: Stefan Starović

LOGITECH G733

Ultra lagane i ekcentrične

Logitech ima dosta kvalitetne proizvode ali možemo reći da im je dizajn ponekad malo previše minimalistički i klasičan. Meni to sasvim odgovara, čak to i više volim, ali šta za one koji žele uređaje koji su elegantni a ipak privlače pažnju. Oni treba da obrate pažnju na novu Logitech kolekciju u bojama kojoj pripada i najnoviji G733 model slušalice

G733

Zvanični naziv ovog proizvoda jeste G733 Ultra-Lightweight, Wireless gaming headset i u njemu je nekako sadržano nekoliko najbitnijih karakteristika uređaja. Mi smo na test dobili crni i beli model, a ja sam se odlučio baš za beli s obzirom da je vizuelno dosta drugačiji od svega što sam u skorije vreme video, crni ipak malo vuče na klasiku. Za one koji žele još više uzbuđenja tu su i plave i ljubičaste slušalice, ove poslednje verovatno namenjene ili pripadnicama lepšeg pola ili nekim baš velikim zaljubljenicima u Fortnite na primer gde tako neke nijanse često dominiraju. Sve



u svemu kada otvorite kutiju odmah shvatite da ovo nisu baš obične slušalice ni po kom kriterijumu – naime u potpunosti su izrađene od plastike i to više neke kao kombinacije gume i plastike što ih sa jedne strane čini izuzetno laganim za bežične slušalice, a sa druge strane dovodi do zaista velikog nivoa

fleksibilnosti. Sam headband možete uvijati koliko hoćete ali ni u jednom trenutku ne deluje da bi to moglo da dovede do oštećenja istoga. Iako bela dominira ispod headbanda se nalazi fleksibilna traka koja zapravo služi da vam slušalice drži na mestu na glavi i da u odnosu na nju vršite podešavanja

“KVALITET
ZVUKA JE
NA VISOKOM
NIVOU”

shodno veličini glave. Prostor za podešavanja nije baš preveliki – imate jedan podeok sa jedne i drugi sa druge strane, pa to možete kombinovati, ali je moj utisak sa relativno prosečnom veličinom glave da bi se lako moglo prilagoditi bilo kome, meni je između najzategnutijeg i najopuštenijeg položaja razlika samo u količini pritiska koju slušalice vrše na glavu, verovatno tome doprinosi i izuzetno fleksibilna traka koja podseća na onu sa skijaških naočara.

Sam dizajn slušalice je neka kombinacija svedenog i ekstravagantnog. Naime preovladava bela plastika koja je vrlo svedena, čak su i logo i oznaka modela vrlo diskretno napravljeni, ali onda imamo detalje koji iskaču – šarena traka za glavu i pre svega RGB osvetljenje. RGB osvetljenje je postavljeno tako da gleda ka napred, što je zaista interesantna promena u odnosu na ono što inače vidamo na slušalicama, a deluje da je možda malo to tako urađeno i zbog raznih strimera ili čak i onih koji koriste slušalice sada za video pozive kako bi se još dodatno akcentovao njihov gejmerski aspekt. Dizajn je toliko sveden da čak na levoj strani gde su tasteri za uključivanje, mutiranje mikrofona, točkić za kontrolu jačine zvuka i USB-C konektor ne postoje nikakva obeležja pa mi je trebalo par sekundi da shvatim koje dugme je za uključivanje a koje za mutiranje mikrofona, ali kad jednom to shvatite nema dalje problema. Sam mikrofoni je onog ubodnog tipa pa ga možete u potpunosti izvaditi kada vam ne treba. Osim toga se u kutiji dobija još USB-C kabl za punjenje uređaja i Lightspeed USB dongle priključak za računar.



“DIZAJN JE ZAISTA NEUOBİČAJEN ”



Glavna prednost G733 dolazi do izražaja onog momenta kada ih stavite na glavu i osetite koliko su zapravo lagane. Pritom jastučići su od memorijske pene u dva sloja a prekriveni super mekanom tkaninom za koju Logitech

tvrdi i da je jako izdržljiva. Sve u svemu sa težinom od samo 278 grama deluje da biste ove slušalice na glavi mogli da nosite praktično neograničeno, hvatao sam sebe kako sam zaboravio da mi zvuk zapravo ide preko slušalice a ne



“LIGHTSPEED OMOGUĆAVA DOMET DO 20M I PERFORMANSE KAO PREKO KABLA”

direktno sa zvučnika računara. Udobnosti svakako doprinosi i traka na glavi a jedina možda mana ovakvog sistema jeste da ih za razliku od drugih Logitech modela ne možete položiti da leže ravno na stolu.

Zvuk i performanse

Ako je neko mislio da dodavanje će RGB osvetljenja i smanjenje težine uticati na to da slušalice imaju slab vek trajanja baterije grdno se prevario – Logitech navodi više od 29 sati korišćenja a naše testiranje je pokazalo da je u stvarnosti ta brojka dosta tačna. Pritom se koristi najnaprednija Logitech Lightspeed wireless tehnologija koja omogućava potpuno jednak prenos informacija kao i preko kabla i to do udaljenosti od čak 20 metara u odnosu na prijemnik. Moja jedina zamerka na Lightspeed uređaje jeste što svaki ima svoj poseban dongle – pa će

vam tako ako imate i miš i tastaturu i slušalice sa ovom tehnologijom čak tri USB porta biti zauzeta umesto samo jedan, ali verovatno će i to biti rešeno u nekoj budućnosti. Zanimljivo je primetiti da isti dongle možete iskoristiti i da slušalice povežete na PS4 konzolu što je svakako plus, s tim da tada ne možete očekivati pun surround zvuk.

Kada smo kod zvuka 40mm drajveri u slušalicama daju zaista dobar i pun zvuk a podržan je i surround i to u vidu DTS Headphone:X 2.0 standarda. Sve u svemu zaista je lepo videti da su slušalice jako lagane a da kvalitet zvuka ni na koji način ne trpi. Možda je izolacija spoljne buke nešto malo lošija nego recimo na G Pro modelu koji ima nešto veće naušnice, ali bih rekao da je na sasvim dobrom nivou. Mikrofon je takođe odličan, usmeren ka unutra i zaista neće biti problema u komunikaciji sa saigračima.

Zaključak

Logitech G733 imaju mnogo dobrih karakteristika – izuzetno su udobne, lepo su osvetljene, dizajn je svakako drugačiji, imaju odličan zvuk i mikrofon. Praktično je sve skoro pa savršeno dok ne dođemo do cene koja kod nas iznosi preko 20.000 dinara a realno se i za duplo manje novca mogu kupiti solidne bežične slušalice iole renomiranih proizvođača. Međutim onaj ko baš želi da uživa će se verovatno odlučiti za G733 i verovatno su i u Logitechu igraju na tu kartu.

Testiranje:

Model	Logitech G733
Tip	7.1 bežične surround slušalice
Dodatno	Ultra lagane, fleksibilni headband, udobne naušnice od tkanine, odvojiv mikrofon, 40mm drajveri, Lightspeed bežično povezivanje

KONZOLA.RS

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA



WWW.KONZOLA.RS

066/9141831

INFO@KONZOLA.RS



Autor: Stefan Starović

MSI 3090 GAMING X TRIO

Najbolja grafička kartica koja vam nikada neće trebati.

Nvidia je u septembru najavila svoju novu generaciju grafičkih kartica baziranih na Ampere arhitekturi koja je delovala vrlo impresivno. Međutim kako je prodaja trebala da počne krajem septembra kupci su se uglavnom susreli sa situacijom da uopšte ne mogu da kupe proizvod jer ih prosto nema u dovoljnim količinama. Da li je razlog nestašice poteškoće u proizvodnji izazvane globalnom pandemijom, nedovoljno dobro planiranje od strane Nvidia ili tek nešto treće mi smo uspeli konačno da se dočepamo najjačeg – RTX 3090 modela i da se uverimo u to šta možete sada kupiti ako imate baš mnogo para koje vas žuljaju u džepu a u perspektivi nešto što bi trebalo biti dostupno i običnim smrtnicima.

Nvidia Ampere

Na prezentaciji koja je naravno održana online Nvidia je predstavila tri modela grafičkih kartica RTX 3070, RTX 3080 i RTX 3090. RTX 3080 je prva lansirana 24. septembra da bi je pratila nedelju dana kasnije RTX 3090 dok se izba-



“NVIDIA JE RTX 3090 NAJAVILA KAO GRAFIČKU KARTICU ZA 8K GEJMING”

“NAJVEĆI
HLADNJAK KOJI
SMO DO SADA
VIDELI NA JEDNOJ
KARTICI I NAJVEĆA
POTROŠNJA
STRUJE”

civanje 3070 modela očekuje krajem oktobra posle nekoliko odlaganja. Ono što je najimpresivnije u novoj generaciji kartica jeste kakve performanse donose i za koji novac – naime RTX 3080 ima 8.704 CUDA jezgara za procesiranje slike (veći broj je bolji) dok flagship prethodne generacije RTX 2080Ti ima samo 4.352. Najbolja kartica u ponudi trenutno ima neverovatnih 10.496, a čak i 3070 sa 5.888 bi trebalo da prestigne nekadašnjeg kralja gejming performansi. Sve to još više dobija na značaju kada se uzmu u obzir cene koje su preporučene na \$1499 za najjači model, \$699 za srednji i čak \$499 za RTX 3070. Sve u svemu to praktično znači da bi 3070 okvirno trebalo da bude u rangu sa 2080Ti karticom koja je do pre samo par meseci koštala preko \$1.000 što je zaista neverovatan pad cene za iste performanse u tako kratkom periodu. Ono što je problem jeste što je proteklih mesec dana pokazalo da je do novih RTX kartica u praksi jako teško, da ne kažemo skoro nemoguće doći, jer je potražnja višestruko veća od ponude.

Pritom Nvidia je dodatno potencirala svoju fokusiranost na Ray-Tracing tehnologiju pa je tu i veći broj specijalizovanih RTX jezgara što bi u budućnosti trebalo da dovede do zaista velikog poboljšanja prilikom primene ovih efekata u igrama. Druga bitna stvar koju Nvidia itekako potencira jeste DLSS - Deep Learning Super Sampling tehnologija koja praktično uz pomoć algoritama veštačke inteligencije analizira samu sliku i onda praktično daju više detalja tamo gde zaključuje da je potrebije, a štede



procesor na onim mestima gde se to neće videti. U praksi to može dati i za korisnika bolji kvalitet slike ali i povećanje broja frejmova u sekundi s obzirom da je grafička kartica rasterećena da ne mora da se bavi nebitnim delovima slike koje igrač svakako i ne primećuje. Videli smo nekoliko primera gde to radi

zaista dobro, ali ostaje da se vidi da li to može da se prenese baš na sve naslove.

MSI 3090 Gaming X Trio

Dolazimo i do kartice koja će nama biti prvi susret sa Ampere arhitekturom a u pitanju je upravo najjači mo-

“24GB MEMORIJE NA GRAFIČKOJ KARTICI SE NE VIDA BAŠ SVAKI DAN”



del baziran na RTX 3090 grafičkom čipu. I za početak treba biti potpuno jasan – ovo je pre kartica namenjena profesionalcima iz oblasti 3D renderinga ili obrade video materijala nego što je namenjena gejmerima. Praktično je ova kartica, iako ne nosi taj naziv, u rangu ranijih Nvidia Titan grafičkih kartica. O tome pored paprene cene i ogromnog broja CUDA jezgara svedoči i poprilično suluda količina video memorije koju poseduje – čak 24GB.

U skladu s time je i izgled kartice koja nam je došla na sto – MSI Gaming X Trio je najjača serija ovog proizvođača i samim tim ima masivni hladnjak koji se sastoji od tri ventilatora prečnika 90mm. Ovako nešto i nije novo, ali je sama dužina kartice 32.3 cm što je otprilike malo manje od standardne tastature sa sve numeričkim delom, dok je debljina celih 5.6 cm što znači da će zauzeti tri slot na pozadini kućišta. Pri tome u pakovanju dobijate i dodatni metalni bracket da ojačate položaj grafičke kartice da vam nekim slučajem ne izlomi ploču, on zauzima još dva slot (ali nije neophodno da se koristi). Težina same kartice je oko 1.6 kg što se praktično graniči sa nekim celim gejmerskim laptopovima. Razlog za ovako veliki hladnjak na samoj kartici i jeste delimično količina memorije koju poseduje pošto su memorijski moduli zbog prostora pozicionirani i sa gornje i sa donje strane štampane ploče, a to prouzrokuje i da se sa donje strane osim samog backplate-a koji štiti karticu nalazi i dodatni hladnjak koji odvodi toplotu sa memorije sa te strane. Treba napomenuti i da je ovde primenjen novi sistem TORX Fan 4.0 posebnih ven-

tilatora koji služe da se vazduh brže odvodi sa samog hladnjaka.

Što se vizuelnih detalja tiče kod ventilatora se nalaze mali RGB LED elementi, sa strane se može podešavati osvetljenje MSI logotipa a iznad njega se nalazi i jedna LED traka koja će baš lepo osvetliti kućište. Dakle ko voli da mu se nešto u računaru šareni sigurno neće biti razočaran a za sve ostale je tu ipak opcija da se RGB ugasi. Sa zadnje strane kartice se nalaze tri DisplayPort v1.4a porta i jedan HDMI 2.1 izlaz, što moramo priznati da za karticu ovog ranga deluje poprilično siromašno.

U pogledu napajanja treba naglasiti da proizvođač za ovaj model predviđa potrošnju struje od neverovatnih 370W pa je preporučeno napajanje od 750W. Mi smo bili spremili i jedno od čitavih 1.000W „za svaki slučaj“, ali je i sa kvalitetnim napajanjem od 750W sistem radio zadovoljavajuće. Sva ta struja se do kartice prenosi preko čak tri 6-pinska konektora pa morate unapred proveriti da li važe napajanje poseduje dovoljan broj, ranije je ta količina bila neophodna samo za sisteme sa više grafičkih kartica.

Moramo priznati da u samom radu nismo imali bitnijih zamerki na hlađenje ili količinu buke koju proizvodi kartica – pod opterećenjem je temperatura procesora bila oko 75 C, što nije malo za Nvidia kartice, ali nije ni previše, a ventilatori su radili svoj posao korektno bez (pre)visokog nivoa buke.

Performanse

Dosta je teško proceniti performanse za karticu za koju sama Nvidia kaže da

je namenjena za 8k gejming. Iskreno kod nas uopšte nije u ovom trenutku lako naći 8k ekran na kome bismo uopšte i probali ovu mogućnost, a sa druge strane nisam siguran da bismo uopšte videli tako značajnu razliku u kvalitetu slike između 4k i 8k rezolucije na nekom ekranu realno namenjenom za igranje od recimo 27-30“ dijagonale. U svakom slučaju to smo ostavili po strani i posvetili se testiranju u 1440p i 2160p (4k) rezoluciji. Opet je čudno što nismo čak ni pokušavali da isprobamo 1080p (Full HD) jer je prosto besmisleno – u svakoj igri sa bilo kojim podešavanjima koje smo probali je broj slika u sekundi obično bio preko 150 a često se dešavalo da je isti rezultat u 1080p i 1440p što nas navodi da je zaključak da je problem u nečemu drugom, ili u optimizaciji igre ili u procesoru kao uskom grlu, a korišćen je Intel i9-9900K procesor.

U 1440p rezoluciji RTX 3090 kartica postiže zaista sjajne rezultate i deluje da će se vrlo lako izboriti sa bilo kojom igrom i doglednom periodu i sa korišćenjem monitora sa visokim refresh rateom. Sa druge strane nema baš mnogo monitora koji u 4k rezoluciji imaju visoki refresh rate, iako bi ova kartica realno i sa time mogla da se jako dobro izbori, prosto bilo je jako malo naslova koji su se u 4K uopšte približili granici od 60 fps, i to sa gornje strane, a i tu je pre za pretpostaviti da je problem u samoj igri nego u sirovim performansama kartice. Čak recimo Battelfield V je sa uključenim RTX i DLSS opcijama u 4K rezoluciji bio tek nešto ispod 100 fps u proseku što znači da čak ni ray-tracing ne uspeva da značajno utiče na performanse RTX 3090. U tom smislu uko-



liko se zaista pojavi veći broj naslova koji podržavaju RTX u narednom periodu zaista druga generacija Nvidia kartica bi mogla da debelo profitira od toga.

Sve u svemu performanse RTX 3090 su zaista na nivou koji do sada nismo mogli ni da zamislamo – pomak je itekako značajan u odnosu na prethodnu generaciju i omogućava vrlo komotno igranje u 4K rezoluciji sa ostavljanjem dovoljno prostora da se i neki naslovi u narednih par godina pokreću bez ikakvih problema. Što se 8K igranja tiče njega nismo probali, ali kada pogledam koliko ljudi uopšte ne vidi razliku između 2K i 4K na nekom iole prosečnom monitoru plašim se da tu dolazimo u domen takozvanih opadajućih prinosa – procesorska snaga koja je potrebna za tako nešto je ogromna, a poboljšanje u kvalitetu slike je relativno minorno.

Zaključak

Sa cenom od oko 1.600 evra u inostranstvu koliko treba izdvojiti za ovu

MSI grafičku karticu jasno je da je ovo model koji sigurno neće moći da priušti baš svako. Međutim ostaje pitanje čak i da imate zaista ogromnu količinu novca da potrošite na grafičku karticu da li to ima smisla? U suštini ako ste neko ko se bavi ozbiljnim radom u nekom 3D programu ili često montira video materijal velike rezolucije ili ste tim developera koji razvija neku zahtevnu igru, RTX 3090 moćno može imati smisla. Ako ste samo gejmer koji igra video igre ova kartica nema baš nikakvog smisla, osim da možete da se pohvalite prijateljima i saigračima kako imate baš baš najbolju grafičku karticu trenutno. Međutim to i dalje ne znači da cela linija Ampere grafičkih kartica nije izuzetno uzbudljiva – RTX 3080 vam nudi nešto slabije performanse od 3090 a za manje novca nego što je do pre neki mesec koštao RTX 2080Ti koji je opet značajno slabiji, a uporedivi 3070 bi trebalo da košta još manje. Čak mislim da će za prosečnog gejmera biti najbolje da sačeka da se sledeće godine pojavi neki recimo RTX 3060 koji bi za oko 300 evra trebalo da ponudi tek

nešto slabije performanse a opet dovoljne za komotan 1440p gejming. Sa druge strane trenutno je ionako skoro pa nemoguće nabaviti jednu od Ampere kartica (pogotovu na tržištu kao što je naše) tako da je čekanje nekako neminovnost. A tu se onda pojavljuju i glasine o novim Radeon grafičkim karticama za koje AMD tvrdi da će od prvog dana biti dostupne u dovoljnim količinama. Sve u svemu deluje da će tržište grafičkih kartica u narednom periodu biti itekako zabavno, a kao i uvek od zdrave konkurencije najviše profitiraju krajnji korisnici. Za sada RTX 3090 ako uspete da ga nađete svakako predstavlja najjaču grafičku karticu koju smo do sada testirali.

Testiranje:

Igra (average FPS) Ultra settings 2560x1440	2560x1440	3840x2160
Witcher 3	170.4	107.6
Battlefield V	175.3	128.4
Assassin's Creed Odyssey	101.5	69.3
Shadow of the Tomb Raider	156.5	100.9



Autor: Stefan Starović



ROG STRIX SCAR III

Laptop koji može zameniti desktop

Većina igrača će reći da je desktop računar nezamenjiv kada je u pitanju gejming a nama je na test stigao jedan model laptopa koji za metu upravo ima fiksni računar – takozvani desktop replacement. On je namenjen onima koji zaista kubure sa prostorom, žele računar koji mogu lako da pomere ali ne i da ga često nosaju sa sobom, a opet žele jako dobre performanse.

ROG Strix Scar III

Strix Scar serija laptopova nam je poznata od ranije jer smo već opisivali nekoliko modela a sada nam je u trećoj generaciji stigao na test model sa 17.3" ekranom. Ovo nije ni najtanji ni najlakši model u Republic of Gamers seriji ali je sa maksimalnom debljinom od samo 26.2mm vrlo razumno tanak. S druge strane ivice oko ekrana su zaista minimalne pa bi neko ko ne prati najnovije trendove u razvoju laptopova lako mogao da pomisli da se radi o modelu baziranom na ekranu dijagonale 15.6". Uređaj je izrađen od kombinacije me-



tala i plastike a sve deluje vrlo solidno i robusno. Kada se podigne ekran uvidimo izrez sa donje strane koji omogućava bolji protok vazduha i hlađenje uređaja što je rešenje već viđeno na ranijim Scar modelima i zaista dobro funkcioniše. Takođe mogu da pohvalim što više nema onog maskirnog kamu-

flažnog elementa na površini koji je delovao baš dosta dečije na prethodnim modelima, ali i dalje je ovo računar ne želi da sakrije da je gejmerska mašina. Tome izuzetno doprinosi i RGB LED osvetljenje koje pored standardnih logotipa za poklopce i tastature ima i trake koje idu praktično oko celog kućišta

računara i osvetljavaju i okolnu površinu. Rezultat je zaista vrlo interesantan, ali moram priznati i nimalo diskretan, neko bi rekao da svetli kao novogodišnja jelka.

Dobra stvar je i što se razmišljalo upravo o tome da je ovo mašina koja će većinu vremena provesti na stolu a ne u krilu ili nošena u rancu. Samim tim je većina portova pomerena na zadnju stranu, a sa strane su ostavljeni samo par USB-ova kako biste mogli najlakše da priključite miš ili neku drugu periferiju. Kablovi kao što su struja, LAN, HDMI i drugi će biti lepo sklonjeni sa zadnje strane i neće vam smetati u radu. Kada smo kod struje ovaj računar se napaja iz adaptera snage čitavih 230W koji zaista jeste manja cigla i to dodatno otežava neko potencijalno nošenje. Kada je u pitanju trajanje baterije u nekom realnom kancelarijskom radu ili surfovanju možete dobiti i do 4-5 sati trajanja baterije ali ako želite da se igrate što mu je i osnovna namena onda zaboravite na bilo kakvo odvajanje od punjača.

Jedna interesantna opcija Scar III modela je takozvani Keystone – u pitanju je neka vrsta flash uređaja koje ima svoje posebno mesto u računaru (a dobijate u paketu i privezak u koji on tačno staje) i koje funkcioniše kao vaš lični ključ za računar. Preko Asus softvera možete podesiti različite funkcionalnosti koje mogu da se dese u momentu kada ubacite ključ – od toga da se samo aktivira neki poseban mod rada, performance ili silent na primer, pa do toga da možete zaključati određene fajlove ili čak i ceo računar da mu se ne može pristupiti dok ključ nije prisutan. Interesantna opcija mada ne mogu reći da bih našao neku specijalnu primenu za istu.

Kada govorimo o periferijama sa kojima je korisnik najviše u kontaktu tastatura je vrlo dobra, ima izdvojene WASD tastere i deklarirana je na do 20 miliona klikova po tasteru. Tastere takođe možete i pojedinačno bojiti u svim bojama RGB spektra ili ih uskladiti sa drugim delovima računara ili drugim Asus periferijama koje podržavaju Aura Sync sistem. Tou-



chpad je veliki i korektan ali bih rekao da ga na ovakvom računaru neće mnogo korisnika zaista i upotrebiti.

Dolazimo i do jednog od najbitnijih aduta Scar III modela – ekrana dijagonale 17.3". U pitanju je ekran rezolucije relativno standardnih 1920x1080 piksela (Full HD) koji Asus definiše kao „IPS level“ što u praksi znači da nije IPS tipa ali da ima jako dobru zasićenost boja i zaista izgleda jako lepo u praksi, što pokazuje i 100% sRGB spektra što će svakako značiti pro-

fesionalcima i onima kojima je tačnost boja u radu jako bitna. Najveći njegov adut se ipak odnosi na gejmere – vreme odziva od samo 3ms i brzina osvežavanja od skoro pa neverovatnih 300Hz! Moram priznati da sam i ranije naglašavao da je dosta teško primetiti razliku između 144Hz osvežavanja i 240Hz ekrana, a tek je još problematičnije primetiti razliku između 240Hz i celih 300Hz. Tako da je ovo možda i više marketinški potez ali je činjenica da Scar III trenutno ima jedan od najbržih ekrana na tržištu.



Performanse

A da biste mogli da iskoristite 300Hz ekran treba vam srce računara koje može da zaista izvuče tih 300 fps iz nekog eSports naslova u kome će ta razlika i biti najvidljivija. Za to su potrebne jake komponente pa srce ovog računara čini Intel i7-10875H procesor sa 8 jezgara i 16 threadova, baznom frekvencijom od 2.30GHz, a boost clockom koji dostiže vrlo impresivnih 5.1GHz! Tu je i čak 32GB DDR4 memorije koja radi na samo 3.200MHz. Međutim ono što je glavno jeste grafička kartica koju potpisuje Nvidia i to sa RTX 2080 Super čipom sa 8GB GDDR6 memorije. Ovaj čip obezbeđuje da ćete sve igre koje će se u dogledno vreme pojaviti sigurno moći

Testiranje:

Model	ROG Strix Scar III G732XS
Procesor	Intel Core i7-10875H (8-core/16 Threads)
Memorija	32GB DDR4 3200 MHz
Grafička kartica	nVidia GeForce RTX 2080 Super 8GB GDDR6
SSD	1 TB Firecuda SSHD
Povezivanje	1xUSB 3.2 Gen2 Type-C with Display-Port, 3xUSB 3.2 Gen2 Type-A, Gbit LAN, 1xHDMI 2.0b, 3.5mm combo, WiFi, Bluetooth
Ekran	17.3" 1920x1080 IPS-level panel 300Hz, 3ms, 100% sRGB
Težina	2.85 kg

da igrate u rezoluciji ekrana ovog računara, a eSports naslove ćete u velikom broju slučajeva igrati u 200+ fps, a neke malo manje zahtevne i u celih 300+ fps kako biste u potpunosti iskoristili potencijal ekrana. Svakako u tom domenu je izvučen maksimum i to zaista je odlično usklađena kombinacija procesora, grafičke kartice i ekrana.

Malo čudno u svetlu ovih vrhunskih komponenti deluje upotreba Firecuda SSHD uređaja za skladištenje podataka – naime radi se o hard disku koji ima veliku količinu memorije u koji smešta najbitnije podatke koji se često pozivaju i na taj način donekle simulira SSD uređaj. I to uglavnom radi super kada je u pitanju podizanje operativnog sistema ili pokretanje browsera, lično nisam ni primetio razliku u odnosu na standardni SSD i tu su u pravu u odnosu na poboljšanja u odnosu na standardni hard disk. Sa druge strane

Karakteristike:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	88.6
Battlefield 5 (RTX OFF)	109.7
Assassin's Creed Odyssey	63.2
Shadow of the Tomb Raider	93.1

današnje video igre su izuzetno velike i u jednom trenutku prosto primetite da je vreme učitavanja znatno duže nego nego kada je u pitanju SSD. Rekao bih da je u kontekstu ostatka konfiguracije bilo mnogo logičnije staviti neki M.2 SSD (postoji mesto), a da SSHD bude ostavljen eventualno kao opcija za skladištenje podataka kojima se ređe pristupa, ako je uopšte i potreban, pogotovu imajući u vidu konstantan pad cena SSD-ova.

Sam utisak u radu je malo pomešan – kada aktivirate Silent mod računar je zaista bešuman a performanse su solidne. Međutim kada aktivirate neki od različitih modova visokih performansi (možete ih i sami fino podešavati), performanse zaista skoče do maksimuma, dosta dugo procesor može da zadrži maksimalnu turbo frekvenciju na velikom broju jezgara, ali je buka koju proizvode ventilatori itekako primetna. Međutim možda je to donekle i poneta, kao na tjuniranim automobilima gde su i izduvni sistemi napravljeni tako da privuku dodatnu pažnju. Imajući u vidu rezervu snage koju ovaj računar ima u odnosu na današnje najpopularnije gejming naslove prosto ste u iskušenju da ga u normalnom korišćenju stalno držite u Silent modu, pad performansi nećete ni osetiti.

Zaključak

ROG Strix Scar III nastavlja dobru tradiciju koju su uspostavili prethodni modeli – u pitanju je solidno izrađen laptop, vrhunskih performansi, namenjen pre svega onima koji ne žele da ga previše nose sa sobom ali im je ipak pre potreban laptop nego desktop. Ako bih nešto menjao na konfiguraciji koju smo dobili na test ja bih se iskreno pre opredelio za ekran sa frekvencijom osvežavanja od 144Hz jer mi 300Hz deluje poprilično neprimetno poboljšanje, ali bih svakako zamenio SSHD uređaj za skladištenje pravim SSD-om visokih performansi. Sve ostalo je zaista praktično sam vrh performansi koje možete očekivati od jednog laptopa i većini korisnika će verovatno biti i više nego dovoljno i nešto slabije, ali ovako konfigurisano je uživanje za igru!



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

STEELSERIES ARCTIS 7X

Slušalice za novu generaciju konzola

Steelseries Arctis 7 je na tržištu već duži niz godina i važi za jedan od najboljih modela bežičnih slušalica za PC računare. Međutim vremena se donekle menjaju i odlučili su da ove slušalice malo osveže tako da budu prilagođene za različite uređaje a dobar povod se ukazao u lansiranju nove generacije konzola pa smo tako na test dobili jednu od prvih sertifikovanih periferija za XBOX Series S|X konzole.

Arctis 7X

Arctis 7X se po izgledu i dizajnu skoro uopšte ne razlikuje od standardnog Arctis 7 modela što zapravo uopšte nije loše jer su to jedne od najudobnijih slušalica sa kojima smo imali prilike da se družimo. Glavna stvar je traka od materijala koji se koristi na skijaškim naočarima. Ona se dva puta obavija oko metalnog dela headbanda i na kraju se vezuje jednom vrstom čičak trake (takozvana velkro traka). Ovo omogućava solidnu dozu podešavanja jačine zatezanja i najudobnijeg položaja za igrače kako sa većim tako i manjim glavama,



a opet slušalice stoje vrlo čvrsto. Možda nisu baš najlakše slušalice koje smo probali ni u ovom broju Play Zine ali opet nisu ni preterano teške tako da ih zaista nećete osećati na glavi čak i tokom dužih sesija igranja. Tome naravno doprinose i izuzetno udobni jastučići od mekane tkanine koji su zaista sam vrhunac udobnosti, Logitech jeste najnovijim modelom tu dosta napredovao, ali bih možda ipak malu prednost dao SteelSeries tkanini. Sve u svemu udobnost je nešto što je na ovom modelu zaista vrhunska karakteristika.

Druga bitna karakteristika ovih slušalica jeste način povezivanja sa konzolom, PC računarom ili drugim uređajima. Kod standardnih Arctis 7 slušalica smo imali poseban prijemnik koji se povezuje sa USB portom računara, ali je ovde primenjen mnogo bolji princip – onaj koji smo videli na Arctis 1 Wireless modelu. Dakle u pitanju je jedan kao mali dongle koji se povezuje na USB-C konektor. I ako hoćete da ih povežete na XBOX Series X konzolu ili PC računar sa USB-C portom samo ga ubodete. Ista je situacija ako želite da ih koristite na Nintendo Switch

“7.1 SURROUND ZVUK JE ZAISTA FANTASTIČAN”

konzoli ili bilo kom mobilnom telefonu ili tabletu, samo ubodete dongle i sve odmah radi. Ono što treba napomenuti, a ja u startu nisam primetio jeste da dongle ima mali prekidač koji ima položaj XBOX i položaj USB – gde je prvi samo za XBOX konzole, a drugi je namenjen svim drugim uređajima. Iskreno to ne bih ni primetio nego kad sam prvi put povezao slušalice na računar mi se pojavio uređaj samo kao XBOX Sound controller i nije slušalice SteelSeries Engine softver prepoznavao, ali čim sam prebacio prekidač sve je leglo savršeno na mesto i na računar. Dodatna pogodnost jeste što Arctis 7X možete sasvim normalno povezati i na bilo koji uređaj kablom preko 3.5mm konektora. Mala zamerka u tom smislu za uređaj jeste što u kutiji dobijate čak tri kabla – jedan je potpuno specifičan konektor na strani slušalica a sa druge strane taj 3.5mm, drugi je USB-A sa jedne strane a Micro USB sa druge strane i služi za punjenje uređaja, a treći je USB-A na USB-C kako biste mogli da dongle povežete i na računar koji nema USB-C tip porta. Sve to deluje pomalo komplikovano za moj ukus, ali opet moram pohvaliti činjenicu da su opcije povezivanja zaista jako raznovrsne.

Performanse i zvuk

U pogledu kvaliteta zvuka Arctis 7X su identične kao i Arctis 7 što u praksi znači da je zvuk zaista fenomenalan zahvaljujući drajverima od 40mm. Zvuk je surround tipa a korisnici XBOX konzola mogu uživati u takozvanom ChatMix točkiću – možete u toku igre određivati koliko želite da čujete efekte iz igre, a koliko to što vam govore vaši saigrači. Tu je i Discord sertifikovani ClearCast mikrofonski koji će eliminisati neželjene zvukove iz spoljne sredine pa će vaš glas zvučati jasno i prirodno.

Bitna stavka kod ovih slušalica je i trajanje baterije od oko 24 sata što bi trebalo da bude sasvim dovoljno za duže seanse igranja.



“UDOBNOST JE NA VRHUNSKOM NIVOU”



Zaključak

Zaista je interesantno vreme kada s takvim nestrpljenjem čekamo novu generaciju konzola da čak i periferije namenjene njima predstavljaju nešto jako interesatno. Treba naglasiti da SteelSeries ima i skoro identičan model Arctis 9P koji je namenjen Playstation 5 platformi, pa ako ste u tom taboru možete odabrati tu opciju, ali su po svim ostalim karakteristikama su praktično identične. Konačno Arctis 7X ima zaista vrhunsku udobnost, odličan zvuk i vrhunske mogućnosti povezivanja pa ovom mo-

delu možemo naći samo jednu ozbiljnu manu a to je cena od oko 180 evra što dođe skoro pa polovina cene XBOX Series S modela konzole. Ali ko želi vrhunske karakteristike to naravno mora i da adekvatno plati.

Testiranje:

Model	Steelseries Arctis 7X
Tip	7.1 bežične surround slušalice
Dodatno	Podrška za XBOX Series X, USB-C konekcija za različite uređaje, 3.5mm konekcija, jastučići od mekane tkanine, fleksibilni headband sa trakom



Autor: Stefan Starović



STEELSERIES RIVAL 3 WIRELESS

Bežični miš široke primene

SteelSeries se najčešće pozicionira kao brend namenjen eSports profesionalcima koji hoće samo vrhunske performanse i ne žale novca da to dobiju. Međutim proizvod koji smo dobili na test unekoliko iskače iz tih parametara – u pitanju je bežični miš, primena mu je dosta šira od tvrdokornog gejminga a ni cena nije previsoka. Jasno je da nam je već prilikom najave privukao pažnju.

Rival 3 Wireless

Uređaj dolazi u relativno maloj kutiji u tipičnom SteelSeries dizajnu gde je navedeno nekoliko najbitnijih karakteristika ali vrlo jasno pominjanje kako su profesionalci osvojili najviše novca u nagradama na eSports turnirima upravo koristeći opremu ovog brenda. Kada se otvori kutija nailazi se na zaprepašujuće malo stvari – praktično je tu samo miš! Nema nikakvih dodatnih adaptera, kablova niti bilo čega, tu je samo vrlo tanano uputstvo na papiriću. A sve je zapravo upakovano u miša, tačnije u njegov spremnik koji se nalazi sa zadnje strane gde je i wifi adapter i gde idu dve standardne baterije AAA tipa koje se dobijaju u pakovanju. I to zapravo na

najbolji način i opisuje filozofiju ovog miša, u pitanju je uređaj koji uvek treba biti spreman da ga možete poneti sa sobom, da sve staje u njega i uvek ste spremni da se igrate!

Sam miš je vrlo sličnog oblika kao standardni Rival 3 s tim da naravno nema kabla tako da je u pitanju miš relativno manjih dimenzija na šta treba obratiti pažnju ukoliko imate veliku šaku ili preferirate palm grip način držanja miša. Skoro pa da je simetričan s tim da se pod palcem desne ruke nalaze forward i back tasteri tako da nije baš 100% prilagođen i levorukim korisnicima. Sa sve baterijama je težak samo 106 grama, a može se koristiti i sa samo jednom baterijom kada težina pada na 96g. Materijal od koga je izrađen je relativno čvrsta plastika bez nekih gumenih delova koji su se pokazali kod ranijih SteelSeries modela da su podložni relativno brzom habanju. Sa donje strane se nalaze tri standardna klizača kao i prekidač kojim isključujete miša ili prebacujete u jedan od dva bežična moda povezivanja. Sa gornje strane se osim dva glavna dugmeta i već pomenuta dva sa strane nalazi dugme za prebacivanje CPI osetljivosti kao i točkić koji daje jako lep

osećaj u radu samo blago hrapavom gumiranom površinom. Interesantno za jedan bežični miš koji obično nemaju osvetljenje usled štednje baterije jeste i da je sam točkić prosvetljen RGB LED svetlom a možete ga čak i prilagoditi da vam na primer signalizira notifikacije u igrama ili u operativnom sistemu.

Glavni adut Rival 3 Wireless miša jeste povezivanje preko sistema koji SteelSeries naziva Quantum Wireless 2.0 a koje omogućava jednako brz prenos podataka kao i preko kabla tako da se prilikom igranja izbegava bilo kakav lag i performanse su praktično na nivou modela sa kablom dok je udobnost značajno veća. Učestalost komuniciranja sa računarom jeste 1.000Hz, odnosno informacije se razmenjuju 1.000 puta u sekundi. Da bi se koristio ovaj način povezivanja morate upotrebiti mali USB adapter koji ima svoje mesto u samom „gepeku“ na leđima miša gde su i baterije a dovoljno je mali tako da neće sigurno smetati čak i ako ga trajno ostavite u USB portu. Dodatna prednost je što ovo nije jedina vrsta povezivanja koju ovaj miš podržava – tu je i Bluetooth 5.0 preko koga ga možete povezati na širok dijapazon uređaja od laptopa preko tableta, televizora i slično.

“TRUEMOVE AIR
SENZOR IMA OSET-
LJIVOST DO 18.000
CPI”

Meni je konkretno ovo jako korisno jer miša koristim dok se igram na kućnom računaru i tu je naravno USB port stalno zaboden u port na zadnjoj strani, ali mi takođe treba i miš da koristim uz laptop kada sam negde u pokretu. U tom slučaju je dovoljno da miša samo ponesem, adapter obično i ostavim u desktop računaru, i kada mi treba uz laptop samo ga upalim prebacivanjem prekidača u Bluetooth mod. Zaista sve radi savršeno i bez bilo kakvih problema sa uparivanjem a uređaj je dovoljno mali da mi ne smeta u rancu uz laptop.

Stavka koja se takođe nalazi napisana već na samoj kutiji jeste i „baterija koja traje godinu dana“ i zaista jeste tako, tj baterija je deklarirana da traje više od 400 sati zahvaljujući mnogobrojnim optimizacijama kako samog senzora tako i sistema komunikacije sa računarom, čak i uprkos RGB LED osvetljenju na točkiću. Naravno jasno je da ako miš koristite 8 sati dnevno to baš i neće biti godinu dana, ali je procena stručnjaka iz SteelSeries da je to neki prosek, pogotovu što miša ne koristite non-stop čak i kada jeste za računarom. Nismo ovo mogli u potpunosti da ispitamo jer je miš kod nas tek par nedelja, ali povratne informacije vezane za stanje baterije iz SteelSeries Engine softvera govore o tome da bi baterije trebalo da traju deklarirani period. To ima i nekih efekata na koje se morate malo navići, pa mi je tako povremeno delovalo da se miš previše brzo „uspava“ pa se mora kliknuti (ne registruje pokret) da bi se ponovo aktivirao, ali kada shvatite o čemu se radi to vam posle postane potpuno prirodno.

TrueMove Air optički senzor koji se nalazi u mišu je razvijen u saradnji sa PixArtom specijalno za SteelSeries i definitivno doprinosi štednji baterije a zanimljivo je da nudi zapravo znatno bolje performanse nego što je to slučaj kod standar-



“RGB OSVETLJENJE SE NE SREĆE BAŠ
ČESTO NA BEŽIČNIM MIŠEVIMA”



dnog Rival 3 miša – tamo je osetljivost do 8.500 CPI, dok Rival 3 Wireless senzor ima osetljivost do čitavih 18.000 CPI što ga svrstava u red potpuno profesionalnih miševa i senzora. SteelSeries je takođe izgleda dosta slušao kritike kako njihovi uređaji nisu baš dugotrajni pa su tako sada ugradili nove prekidače koji su deklarirani na čitavih 60 miliona klikova što je zaista impresivno i retko se viđa među gejmerskim uređajima. Konačno preko SteelSeries Engine softvera možete podešavati različite detalje poput koraka u kojima se menja CPI osetljivost, RGB osvetljenje, dodeliti druge funkcije tasterima i slično.

Zaključak

Možda i najveća prednost Rival 3 Wireless miša jeste njegova preporučena cena od oko 60 evra – za taj novac je teško naći

bilo dobrog gejming miša renomiranog proizvođača, bilo dobrog bežičnog miša, a ovaj model objedinjuje obe stvari. I na taj način nije izbor samo za eSportsiste i tvrdokorne gejmere, već i za one koji bi povremeno da se poigraju a povremeno da imaju miša za korišćenje uz poslovni laptop ili neki sličan uređaj. Oni sa većom šakom bi ipak trebalo da probaju uređaj pre kupovine, ali svi ostali koji imaju baš neke ovakve zahteve zaista moraju uzeti Rival 3 Wireless u razmatranje prilikom kupovine.

Testiranje:

Model	SteelSeries Rival 3 Wireless
Tip	Optički miš
Povezivanje	2.4GHz Wireless, Bluetooth 5.0
Senzor	18.000 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, RGB Osvetljenje, Quantum Wireless 2.0



Autor: Stefan Starović

XIAOMI MI 10T PRO 5G

Budžetski flagship

Mobilni telefoni vrhunskih performansi nisu nikakva retkost u poslednje vreme, ali ono što sa njima takođe vrlo često ide jeste i paprena cena. Kineski Xiaomi je godina ma važio za proizvođača koji nudi odličan odnos uloženog i dobijenog pa su mnogi bili poprilično razočarani kada se pojavio Mi 10 sa cenom koja se opasno približila najjačim Apple, Huawei i Samsung modelima. Međutim iz kineske kompanije su shvatili da treba da ponude i nešto pristupačniji model pa se pred nama našao Mi 10T Pro.

Mi 10T Pro 5G

Na početku bih odmah napomenuo da je Xiaomi istovremeno najavio 3 modela iz Mi 10T serije – Mi 10T Lite, Mi 10T i Mi 10 Pro. Jasno je da je prvi jeftiniji model, da je Mi 10T standardni, dok je Pro najjača verzija. Ono što treba obratiti pažnju ipak da je razlika između Mi 10T i Mi 10T Pro isključivo u kameri što ćemo kasnije i naglasiti, a da su po svemu ostalom identični, dok je Lite solidno oslabljen pa se na njega nećemo osvrnati u ovoj recenziji. Dakle sve osim kamere što važi za Mi 10T Pro koji smo imali na testu važi i za Mi 10T.

Već pri prvom kontaktu sa kutijom zaključujemo da je u pitanju povećani uređaj, a kutija je iako minimalistički dizajnirana sa određenom dozom kičastih zlatnih slova. Meni je ipak najviše pažnje privukao natpis sa strane koji kaže da imate lak pristup svim Google aplikacijama na koje ste navikli, verovatno aluzija na jednu drugu kinesku kompaniju koja je izgubila pristup Google servisima u trgovinskom ratu iz-

među Amerike i Kine. Unutra se nalazi punjač, USB-C na 3.5mm audio konverter, sam telefon i silikonska futrola. Zanimljivo je primetiti da je na silikonskoj futrolu sada velikim slovima ispisano Xiaomi što ranije nije bio slučaj a verovatno govori u prilog tome da je kineska kompanija postala mnogo sigurnija u svoj brend. Interesantno je primetiti i da proizvođač navodi da silikonska futrola ima i nekakva antibakterijska svojstva pa će sama ubijati bakterije na telefonu, ne znam kako bismo proverili da li je to tačno ali za početak neka bude da im verujemo na reč.

Sam telefon je poprilično velikih dimenzija – sa ekranom od 6.67" je to i za očekivati, a ni težina nije baš mala, čitavih 218 grama (običan Mi 10T je zanemarljivo lakši sa 216 grama). Sa obe strane je zaštićen Corning Gorilla Glass 5 staklom, prednja strana je praktično cela u ekranu, dok je zadnja presvučena vrlo sjajnim završnim slojem koji zaista izgleda jako lepo. Model koji je kod nas bio na testu je u nekoj sivkasto-braonkasto boji ali postoje i crni i svetlo plavi koji sigurno privlači više pažnje. Jedna neugodna strana ovog pristupa jeste što bez futrole ovakav završni sloj privlači otiske prstiju i prljavštinu toliko brzo da je čak bio problem očistiti ga za slikanje. Još jedna stvar koja odmah upada u oči kada okrenete telefon jeste zaista ogromna izbočina za kamera modul – i površinski velika, ali i jako istaknuta, rekao bih da je razlika između kamera modula i tela telefona više od jednog milimetra što se itekako primeti kada telefon stavite leđima okrenut na sto na primer. Naravno ovo je dosta ublaženo ako koristite priloženu silikonsku futrolu pa je tada praktično u ravni.

Kada se telefon upali prvo što nam pada u oči jeste zaista odličan LCD ekran od 6.67" rezolucije 2400x1080 piksela koji prekriva celu prednju stranu osim jednog malog dela u gornjem levom uglu gde je takozvana punch hole kamera. Ova rupica zaista ni najmanje ne smeta prilikom korišćenja telefona i vrlo brzo ćete se na nju navići. Bitna stavka ovog ekrana je osvežavanje do 144Hz koje zaista daje neverovatnu glatkoću prilikom korišćenja. Još bitnije je što se osvežavanje ekrana adaptira na osnovu onoga šta se na njemu dešava kako bi štedelo bateriju pa kada gledate video klipove će ono biti do 60Hz a kada skrolujete ili igrate igre će ići do celih 144Hz zavisno od situacije i da li neka igra može da iskoristi to osvežavanje.

Još jedna interesantna stvar na ovom telefonu jeste što za otključavanje koristi senzor otiska prsta koji je integrisan u power dugmetu. Moram priznati da je ovo prvi put da koristim telefon sa ovakvim rešenjem i da mi se jako sviđa, mnogo je praktičnije nego senzor na zadnjoj strani a mnogo brže i efikasnije od senzora integrisanog ispod ekrana. S druge strane ovaj model takođe koristi i prepoznavanje lica za otključavanje što je vrlo korisno, a dopalo mi se i što me prepoznaje čak i sa maskom – jako korisno u doba korone.

Sistem kamera na Mi 10T Pro je jedan od naprednijih s kojima smo se skoro sretali – prvo tu je glavni senzor od 108 megapiksela, međutim ne treba očekivati da zaista dobijete fotografije u toj rezoluciji, kamera zapravo spaja četiri piksela u jedan i rezolucija fotografije je manja ali je kvalitet bolji. Treba naglasiti i da ovo sočivo ima

optičku stabilizaciju slike. Tu su još i dva dodatna senzora – jedan je široki rezolucije sa senzorom 13MP i konačno treći je makro senzor rezolucije 5MP koji omogućava fotografisanje sa udaljenosti od čak samo 2cm. Postoji mogućnost snimanja i video materijala do rezolucije od čak 8K i 30fps, a ako smanjite rezoluciju video možete snimati i usporeno do 120fps. Zanimljivo je primetiti da je Xiaomi počeo sve više da radi na svom softveru za fotografisanje i snimanje video materijala pa su tu sada mnogi interesantni modovi i efekti – takozvano kloniranje ljudi na fotografijama i video klipovima, zatim dodavanje različitih efekata, mogućnost moda sa produženom ekspozicijom, ali i dodatno doterivanje nasknadno. Moram priznati i da sam se slatko nasmejavao na efekat na slikama koji vam nudi da vam suzi struk, poveća ramena ili grudi, produži noge i slično, pretpostavljam da bi neke Instagram modele ovo itekako interesovalo! Širokougaona kamera je jako korisna za slikanje nekih pejzaža, arhitektonskih celina i slično, ili kada prosto ne možete dovoljno da se fizički odaljite od subjekata. Međutim treba napomenuti da je glavna kamera mnogo sposobnija kada govorimo o hvatanju sitnih detalja, a pogotovu noćnim fotografijama od širokougaone. Konačno makro sočivo se koristi u vrlo specifičnim situacijama ali svoj posao radi odlično. Ne treba zaboraviti ni prednju kameru koja ima 20 megapiksela koja po danu daje zaista odlične rezultate ali je noćni mod nešto slabiji. Kada uzmemo u obzir standardni Mi 10T model on se u odnosu na Pro razlikuje najviše po glavnom senzoru kamere koji je 64MP umesto 108, dok su druga dva senzora identična. On takođe može da snima video u 8K rezoluciji do 30 fps.

Da bi sve ove funkcije radile kako treba Mi 10T Pro je opremljen najnovijom generacijom flagship procesora u vidu Snapdragon 865 modela koji je uparen sa 8GB LPDDR5 a može doći u varijanti sa 128 ili 256GB skladišnog prostora (mi smo testirali ovu drugu). S druge strane standardni Mi 10T ima isti procesor ali je skladišni kapacitet ograničen na 128GB dok možete birati između verzija sa 6 ili 8GB RAM memorije. Verzija koja je bila kod nas na testu podržava i 5G tehnologiju ali je jasno da to ne možemo testirati dok se ne budu pojavili operateri koji to nude kod nas, a za sada ne deluje da će to skorije biti situacija.



Ono što je po meni jedna od najvećih prednosti Mi 10T Pro telefona jeste vreme trajanja baterije – ona je deklarirana na 5.000 mAh što u današnje vreme i nije preterano puno, ali u realnom radu se itekako primeti da postoje neke ozbiljne optimizacije u MIUI 12 operativnom sistemu koji je prilagođen verziji Androida na Xiaomi telefonima. Naime ja obično kažem da nekome baterija telefona može trajati i dva dana ali ja nisam taj korisnik jer meni toliko nema šanse da izdrži, pogotovu dok se bavim testiranjem, igranjem i slično. E pa u slučaju Mi 10T Pro ta moja tvrdnja je opovrgnuta – nakon dva dana popriličnog maltretiranja telefona završio sam na oko 10% baterije što zaista smatram fenomenalnim rezultatom. Kada na to još dodamo brzi punjač od 33W koji telefon može u potpunosti napuniti za oko sat vremena čini se da o bateriji ovog telefona ne morate previše razmišljati.

Što nas dovodi i do gejming dela priče o Mi 10T Pro koja se upravo najviše oslanja na kombinaciju brz procesor, brz ekran, velika baterija. Postoje i optimizacije u samom operativnom sistemu koje će vam dodati neke gejming opcije, na primer da odredite aplikacije koja smeju da vam „smetaju“ tokom igranja (na primer ako

čekate neku bitnu poruku ili poziv) a da se sve ostale isključe i slično. Međutim glavna prednost jeste upravo što će sve raditi ekstra brzo, što će ekran to sve moći glatko da prikaže i konačno što će vam baterija omogućiti da se igrate dugo i bez brige da će se isprazniti na pola dana.

Zaključak

Sve ovo je lepo za jedan telefon nove generacije ali ništa nije revolucionarno, tako da dolazimo i do najbitnije stavke a to je odnos uloženog i dobijenog, tj cene ovog telefona. Prema specifikacijama sam očekivao da košta negde oko 800 evra ali prema prvim informacijama od distributera kada se ovaj model pojavi bi na našem tržištu njegova cena trebala u najjačoj verziji da čak bude ispod 600 evra! Naravno to ide još povoljnije ako se odreknete dela memorije, a u povoljnijoj, Mi 10T verziji bi cena trebalo čak da bude ispod 500 evra! Naravno tu morate da se odreknete i vrlo solidne 108MP kamere ali opet to je zaista jako povoljno za sve ono što ovaj model nudi. U tom smislu nam je drago da Xiaomi nije odustao od agresivne cenovne politike i da opet mogu da ponude nešto što je vrhunskih performansi a opet pristupačnije prosečnom korisniku.

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Hearthstone dobija nikad više noviteta ove zime

Sredinom oktobra, nešto ranije nego što je to inače običaj zato što ove godine zbog COVID-19 epidemije neće biti BlizzCon festivala, Hearthstone tim je održao jednočasovnu prezentaciju na njihovim Twitch i Youtube kanalima sa ciljem da upozna fanove sa svim novitetima koje će stići u Hearthstone ovog novembra.

I čini se da je ovo verovatno jedan od najbogatijih perioda koje ćemo do sada videti kada je u pitanju popularna kartična igra kompanije Blizzard, barem kada je u pitanju količina novog sadržaja.

Prvo, tu je tradicionalna zimska ekspanzija, Darkmoon Faire, zatim je tu potpuno novi mod igranja, koji se zove Duels i koji predstavlja mešavinu klasičnog Dungeon Run iskustva i igranja protiv pravih ljudi.

I na kraju, tu je potpuno novi sistem progresije, dostignuća i nagrada, koji će promeniti način na koji igrači zarađuju Gold, besplatne packove, kozmetiku i druge stvari u igri.

Pa da krenemo redom.

Darkmoon Faire - Povratak Starih Bogova

Kada bismo među Hearthstone veteranima uradili anketu da ih pitamo koja im je najomiljenija Hearthstone ekspanzija, poprilično sam siguran da bi se Whispers of the Old Gods našao u samom vrhu.

Ekspanzija koja je izašla pre sada već skoro pet godina je sa sobom donela stare

bogove WarCraft sveta - C'thun, N'Zoth, Yogg-Saron i Y'Shaarj.

Legendarna četvorka je predstavila neke jako zanimljive mehanike oko kojih su se gradili mnogi špilovi, i na radost fanova, C'thun i ekipa se ponovo vraćaju!

Darkmoon Faire nas vodi u istoimeni putujući karneval Azerota, koji naizgled deluje poput bilo kakvog drugog vašara, ali duboko iza kulisa se kriju mnogo zlokobnije namere... Naravno, sve u veselom duhu Hearthstonea.

Nova ekspanzija nam donosi 135 novih karata, plus Darkmoon Faire Mini-Set od 35 karata koji će se pojaviti kasnije kroz par meseci i biće dodat u packove.

U trenutku pisanja ovog teksta još uvek ne znamo puno o kartama koje će se pojaviti jer je otkriveno samo 14 novih karata, ali već znamo neke od glavnih tema ekspanzije.

Glavna su naravno stari bogovi, koji dolaze sa sličnim, ali opet dosta drugačijim efektima. Jog će opet biti ubedljivo najluđa karta i jedna od njegovih opcija će sada biti da kastuje Pyroblast dok jedan od igrača jednostavno ne umre!

N'Zoth sada vraća iz mrtvih po jednog miniona svakog tipa (Murloc, Dragon, itd), dok je C'thun ovoga puta poput Exodia karte iz Yu-Gi-Oh: rastavi se na 4 dela i kada ih odigrate sve, dobijate C'thuna koji nanosi 30 štete neprijateljima.



Na kraju, Y'Shaarj opet vara manu, ali ovoga puta tako što vam vraća Corrupt karte nazad u ruku i tada ih možete odigrati za 0 mana.

Corrupt je inače nova ključna reč i mehanika koja dolazi sa ovim setom. Corrupt karte imaju neki relativno loš efekat, poput 5 mana 4/4 Rush minion, ali ako odigrate kartu koja je skuplja od te Corrupt karte (dok vam je ona u ruci), onda dobijate mnogo jači efekat, u ovom slučaju 5 mana 8/8 Rush minion. Dakle, u pitanju su karte koje imaju dve opcije: ili ih igrati ranije sa slabijim efektom za Tempo, ili ih igrati kasnije za Value.



Neke od tema će biti gatanje i proricanje sudbine, pa smo videli i par karata gde trebamo nešto da pogodimo, te ako pogodimo, bićemo nagrađeni.

Ekspanzija tematski deluje veoma zabavno, baš kao i estetski (nove slike starih bogova su fantastične!), tako da se samo nadamo da će kvalitet teme biti praćen i dobrim i zabavnim kartama, a za sada to svakako jesu!

Duel - Dungeon Run protiv pravih ljudi!

Druga novina koja stiže ovog novembra jeste potpuno nov način takmičarskog igranja sa drugim igračima - Duels!

Baš kao što smo rekli u naslovu, Duels je novi mod u kome igrate protiv drugih ljudi i koji predstavlja neku vrstu mešavine Dungeon Runa, Arene, i Constructed igranja.

Baš kao i u Dungeon Run, i ovde počinjete sa špilom od 15 karata, ali koji sami sastavite od karata iz vaše kolekcije (i odabranih setova koji će rotirati).



ti). Takođe, na početku izaberete nekog od vaših početnih heroja kao i specijalni Hero Power i Treasure, isto poput Dungeon Run.

I zatim krećete da igrate protiv drugih igrača, i kako napredujete kroz Run, tako vam veličina špila progresivno raste izborom seta novih karata i blaga za špil, baš kao i vaš Health.

Run završavate ili kada izgubite 3 partije ili ako stignete do 12 pobeda, baš kao i Arena. Mod će imati „casual“ tip igranja, kao i plaćeni, gde za 150 golda možete dobiti nagrade poput onih u areni.

Trenutno su dostupna 8 heroja, sa po 2 Hero Powera i nekoliko izbora, ali će ih vremenom biti sve više.

Mod je trenutno u Early Access fazi sve do 12. novembra, kojoj možete pristupiti ukoliko ste prednaručili Darkmoon Faire

Novi sistem progresije, dostignuća i nagrada

Dugoročno ubedljivo najveća i najvažnija novina koja će ove jeseni stići u Hearthstone jeste svakako potpuno novi sistem dostignuća i način na koji ćemo dobijati nagrade.

Kako i sam Blizzard kaže, ovo je najveća reorganizacija sistema u istoriji Hearthstonea.

Ova reorganizacija donosi dugoočekivani Achievements sistem, zatim nove profilne stranice igrača, novi Quest sistem i novi način praćenja i dobijanja nagrada (Reward Track).

Achievements System je nešto što su Hearthstone igrači tražili bukvalno od kada je izašla igra pre skoro sedam godina, i on je sada konačno tu.

Sistem nudi na stotine dostignuća koja možete ostvariti, i tiču se kolekcija, speci-

fičnih karata i klasa, gejملهj momenata, Avantura, Arene, Duela, Battlegrounds partija, Tavern Brawla... bukvalno svaki deo igre će imati neka dostignuća za ostvariti i nova će samo biti dodavana kako budu izlazili novi setovi karata i novi načini igranja. Neka su jednokratna, poput „pobedi sa X herojem u Battlegrounds“, a neka prate vašu statistiku, poput „Odigraj 1000 Murloca“.

Svakako veoma uzbudljivo, i daje igračima razlog da igraju različite tipove karata, špilova i klasa.

Reward Track & Tavern Pass su druga velika novina i u osnovi predstavljaju Hearthstone verziju Battle Pass sistema.

Reward Track funkcioniše kao staza/mapa nagrada koje osvajate tokom ciklusa jedne ekspanzije, tako što rešavate zadatke, ostvarujete određena dostignuća i jednostavno igrate igru u bilo kojem modu. Sve ovo vam donosi iskustvo i kako dobijete iskustvo tako levelujete kroz igru i na svakom levelu vas čekaju određene nagrade.

Nagrade mogu biti paketi karata, pojedinačne karte, Gold, ulaznice za Arenu ili Duels, kozmetičke nagrade i razne druge stvari. Na 50 levelu dobićete izbor jednog od 10 novih portreta heroja, a na svakom levelu preko 50. vam sledi po 150 golda za svaki.

Tu je takođe i Tavern Pass, plaćena verzija Reward Track, i u ovoj sezoni vam daje zlatnu Silas Darkmoon kartu, 10% XP Boost tokom trajanja ekspanzije, Annhyle Alternate Warrior Hero i cardback, tri Jaina skina, tri Thrall skina, i kozmetički potpuno novi Coin! Pored naravno svih nagrada koje se dobijaju u besplatnoj verziji.

Takođe, od sada će biti 4 umesto 3 slotova za Daily Quest, a tu su i potpuno novi Weekly Quests koje ćete dobijati po tri svakog ponedeljka. Kvestovi više neće davati Gold već iskustvo za vašu Reward Track progresiju.

Sve ovo daje igračima dosta razloga za kontinuirano igranje, ali takođe treba se videti i kako će to raditi u praksi. Da li ovo znači manje ili više Golda u odnosu na trenutni sistem? Da li će trebati više ili manje vremena da se uloži? To su stvari koje su za f2p igrače jako bitne, i to nećemo tačno znati dok ne krene prvi ciklus nove ekspanzije.

Nova ekspanzija stiže 17. novembra, dok novi sistem progresije i Duels pet dana ranije, 12. novembra.

play

z i n e

