

play!

z i n e

br. 181 | Jun 2024.

HARDWARE:
LOGITECH BRIO MX

REVIEW:
RIPOUT

PLAY! BIRA:
**IGRE KOJE SU
NAS NASMEJALE
DO SUZA**

IGRA MESECA:

ELDEN RING
SHADOW OF THE ERDTREE

DOMAĆA SCENA:

**INTERVJU SA
VLADIMIROM
MARKOVICEM**

BROJ 181 - JUL 2024.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Rosić

KONTAKT:

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

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

Kada govorimo o globalnoj gejming sceni, leto je tradicionalno rezervisano za najveće konferencije i prezentacije koje su obično pune uzbudljivih najava. Nova ekspanzija za World of Warcraft stiže već ovog avgusta, dok Vessel of Hatered izlazi dva meseca kasnije. Solidan hajp je postavio i DOOM: The Dark Ages koji bi, ako sve prođe po planu, trebalo da izađe 2025. godine.

FromSoftware je ponovo prevazišao samog sebe sa The Shadow of the Erdtree ekspanzijom - čak je i sam Mijazaki priznao da je ovaj dodatak, inače nabolje ocenjen DLC na Metacriticu, vrhunac njegovog opusa. Nego da ne dužimo, bolje bacite pogled na našu recenziju na 40. stranici!

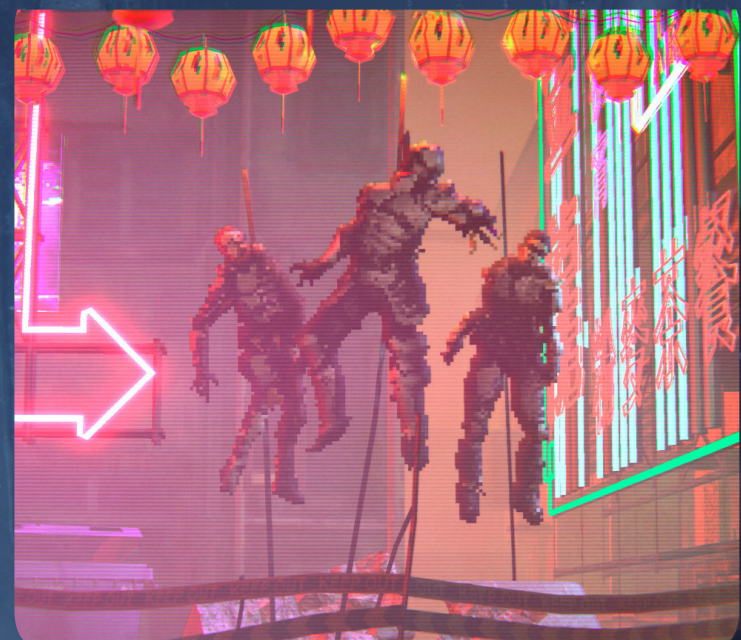
Na stranicama 181. Play! magazina ćete pročitati više o reizdanjima i remasterima popularnih klasika, ali i opise igara domaćih developera koje su se nedavno pojavile na virtuelnim policama. Prvo smo isprobali Ripout od Pet Project Games studija, horror co-op shooter koji odiše jezivom atmosferom nalik filmu The Thing od Džona Karpentera. Kad smo kod atmosfere, ona definitivno ne manjka ni u narativnoj avanturi Let Bions be Bygones od novosadskog Bohemian Pulp studija, za koju slobodno možemo reći da je jedna od najboljih piksel-art igara koje smo ikada videli.

Još nismo izašli iz "sci-fi voda". U ovom broju smo popričali sa Vladimirom Markovićem, osnivačem Discord grupe "Naša Elite Dangerous zajednica", koja okuplja ED igrače sa naših prostora. Ako tražite saigrače ili do sada niste imali priliku da isprobate Elite Dangerous, pridružite se grupi ovde! Kao i svake godine, Play! ekipa u julu odlazi na zasluženi odmor, tako da se vidimo u septembru sa duplim izdanjem!





40 IGRA MESECA: ELDEN RING: SHADOW OF THE ERDTREE



28 REVIEW: LET BIONS BE BYGONES



10 INTERVJU SA VLADIMIROM MARKOVIĆEM

FLASH VESTI 6

DOMAĆA SCENA:
 Intervju sa Vladimirom Markovićem 10
 Play! bira: Igre koje su nas nasmejale do suza 14

FILMOVI I SERIJE: Najgore filmske adaptacije video igara 18

REVIEW:
 Ripout 20
 Robobeat 24
 Let Bions be Bygones 28
 Monster Hunter Stories 32
 Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin 36
 Elden Ring: Shadow of the Erdtree 40
 Shin Megami Tensei V: Vengeance 44
 Luigi's Mansion 2 HD 48

BESPLATNI KUTAK: The Big Catch: The Tacklebox 52
U POKRETU: Warbits Plus 53

HARDWARE:
 Logitech Brio MX 54
 Anbernic RG35XXH 56
 Logitech MX Mechanical Mini 58
 Luksuz i egzotika: Najluđa PC kućišta na tržištu 62

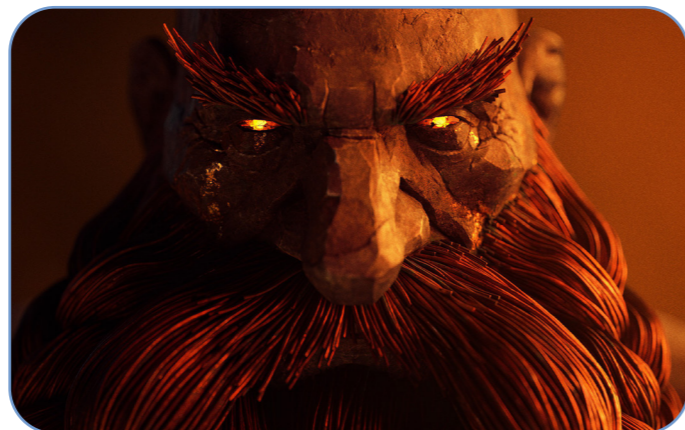
ENIGMATIKA: Soulsborne edition 64

Najavljen datum izlaska za World of Warcraft: The War Within

Blizzard je sa uzbudljivim novim trejlerom zvanično predstavio sledeću World of Warcraft ekspanziju, The War Within. Nećemo morati još dugo da čekamo, pošto 10. WoW ekspanzija stiže već 26. avgusta!

The War Within će biti prvo poglavlje Worldsoul Saga trilogije i trenutno se nalazi u beta fazi. Međutim, igrače nije obradovala vest da Blizzard i Xbox planiraju plaćeni early access period koji će trajati samo tri dana.

Ekspanzija donosi Warbands, novi sistem progresije koji obuhvata sve vaše altove, Delves, solo dungeons koji nude unikatne nagrade i potpuno novu rasu, Earthen. Eartheni su prva neutralna rasa, što znači



da ćete moći da je igrate i kao Alijansa i kao Horda. Tačan datum izlaska druge sezone nam i dalje nije poznat.

Igrači smatraju da je Shadow of the Erdtree pretežak



slavio sa recenzijama na Steamu.

U trenutku pisanja ovog teksta, SotET ima "Mixed" status na platformi, sa 34.181 recenzije, od kojih je 65% pozitivno. Igra je dobila negativne kritike na račun performansi na PC-u, međutim, "besna rulja gejmera" se primarno požalila na težinu igre, konkretno na boss borbe.

Jedan komentar je glasio: "Bossevi su nepodnošljivi. Nedostaje mi vreme kada smo morali pažljivo da analiziramo svakog bossa i naučimo njihove slabosti kako bismo ih savladali".

Šta vi mislite? Da li je Shadow of the Erdtree pretežak?

Čini se da je FromSoftware ponovo "pogodio pravo centar" sa novim DLC-om za Elden Ring, Shadow of the Erdtree. Uprkos pohvalama, DLC se nije pro-

Arcane: Riot potvrdio da će druga sezona serije biti poslednja

Zvanično je predstavljen novi teaser trejler za Arcane sezonu 2, koja stiže na Netflix ovog novembra. Trejler je potvrdio da će ova sezona staviti tačku na priču Arcane-a, ali bez brige – nekoliko novih League of Legends filmova i TV serija su već u produkciji.

Iako je Netflix poslednjih godina postao notoran po ovom pitanju, Arcane zapravo nije otkazan, već će dobiti kraj koji su Riot i francuski Fortiche studio planirali od početka. U svakom slučaju, nadamo se da će ovaj talentovani studio animatora nastaviti da sarađuje sa Riot-om i da će nam doneti još nezaboravnih priča iz Runeterre. Očekujemo isti nivo



kvaliteta!

Tačan datum izlaska druge sezone nam i dalje nije poznat.

Hrvatski studio Today's Games pronašao izdavača za svoju prvu igru

Hrvatski game dev studio Today's Games je zvanično sklopio partnerstvo sa američkim izdavačem Freedom Games, koji je poznat po naslovima kao što su Sands of Aura i Common. Freedom Games će pomoći ekipi iz Today's Games-a da izda svoju prvu igru, sci-fi metroidvaniju ReSetnu. Datum izlaska igre je zakazan za januar 2025. godine.

ReSetna je 2.5D metroidvania smeštena u post-apokaliptični sci-fi svet gde su roboti jedini preostali oblici života. Kao i kod svake metroidvanije, gejmpler ReSetne će se fokusirati na istraživanje i



borbu, gde igrač otključava nove veštine i oružja, te time postaje sve jači i agilniji. Intervju sa vođom projekta, Ivanom Jakubijem, možete pročitati na našem sajtu.

Novi Dragon Age naslov preimenovan u The Veilguard, stiže ove godine



Sledeća Dragon Age igra, ranije poznata kao Dragon Age: Dreadwolf, konačno je predstavljena gejmerima širom sveta. Pored impresivnog trejlera koji je prikazan tokom Xbox Games Show-

case prezentacije, saznali smo da je BioWare preimenovao igru u The Veilguard.

Iako se nekim fanovima na prvu loptu ton igre nije toliko dopao, moramo biti optimistični. BioWare je ipak sebi zadao težak zadatak – mora da nadmaši ranija, naširoko hvaljena Dragon Age izdanja, i da pokuša da dostigne standard koji je Baldur's Gate 3 postavio za sve buduće RPG igre.

Dragon Age: The Veilguard nije daleko, jer se očekuje da će izaći na jesen 2024. godine za PS5, PC i Xbox.

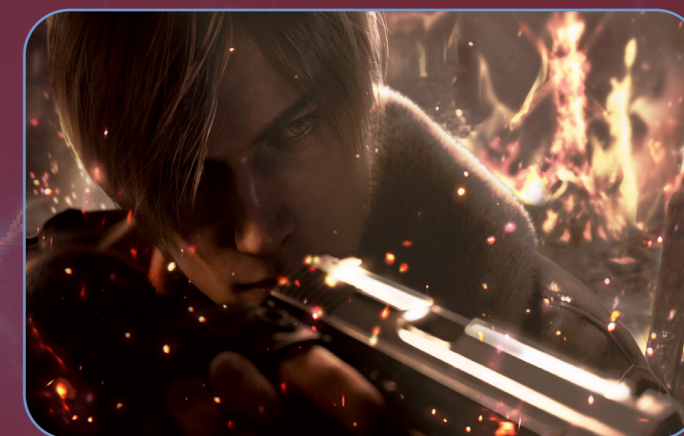
Nadamo se da BioWare neće razočarati!

Fanovi presudili: Ovo su najpopularnije Capcom igre

Capcom je podelio rezultate svoje "Super Elections" ankete. Glasači su otkrili svoje omiljene likove i igre od studija, kao i "listu želja" za buduće naslove. Mnogi odabrani likovi i igre potiču iz klasičnih franšiza koje su popularne već decenijama.

Rezultati glasanja pokazuju da je Devil May Cry 5 najpopularnija Capcom igra. Na drugom mestu je Dino Crisis, a na trećem Resident Evil 4 remake. Resident Evil je takođe izabran za omiljeni Capcom serijal, a zatim Mega Man i Devil May Cry.

Za svoje omiljene muške likove, igrači su izabrali Dantea (DMC) i Leona (RE), a za ženske Jill (RE) i



Reginu (Dino Crisis). Za serijal koji bi trebalo da dobi nastavak, odabran je Dino Crisis.

Doom: The Dark Ages izlazi 2025. godine

Sledeća igra čuvenog id Software-a označava dugoočekivani povratak Doom Slayera. Najavljen za 2025. godinu, Doom: The Dark Ages će imati prepoznatljiv stil i munjevito brz combat koji je karakterističan za serijal, ali umesto paklenih prostranstava iz ranijih igara, igrače će odvesti u srednjovekovni setting.

Uz bogat arsenal smrtonosnih oružja, u trejleru možemo da vidimo da će Doom Slayer koristiti i poseban štit. Pored demonskih karakondžula, njegovih starih neprijatelja, suočiće se i sa stvorenjima koja su karakteristična za fantasy žanr, kao što su zmajevi. Kao i svaki drugi veliki naslov Xbox Game Studiosa,



Doom: The Dark Ages će takođe biti dostupan na Game Passu na izlasku.

Rocksteady na samrti nakon fijaska sa Suicide Squad: Kill the Justice League



Bones, ova igra je uspela da razočara većinu gejmera zbog loše priče, gejملهja i ukupne izvedbe.

Igra se toliko loše pokazala da je samo mesec dana kasnije snižena za 30%, ali još uvek nije bila vredna kupovine. Nakon dva meseca, cena je smanjena za 50%, ali se situacija nije promenila. Staviše, Warner Bros. je pretrpeo gubitak od 200 miliona dolara zahvaljujući ovom izdanju.

Ovaj fijasko će Rocksteady-u izgleda doći glave, pošto insajderi sada tvrde da će Warner Bros. zatvoriti studio. Ovo bi bio tužan kraj za studio koji je pokrenuo čuveni Batman Arkham serijal.

Bilo je mnogo loših izdanja u 2024. godini, a Suicide Squad je jedno od njih. Zajedno sa Skull and

Kreator Elden Ringa želi da napravi tradicionalni JRPG

U nedavnom intervjuu sa Rolling Stone-om, predsednik kompanije FromSoftware, Hidetaka Miyazaki, izrazio je interesovanje za development tradicionalnog japanskog RPG-a (JRPG). Ovo bi bio veliki skok od akcionih RPG-ova poput Elden Ringa i Dark Souls igara.

Iako je vrlo "zagrejan" za ovu ideju, Miyazaki je otkrio da ne želi da bazira igru na ranijim FromSoftware naslovima, konkretno Enchanted Arms iz 2006. godine.

Rekao je da su "da su svi FromSoftware naslovi jako lično povezani sa njihovim kreatorima", uz primer



igre King's Field iz 1994. godine, iza koje stoji prvi predsednik kompanije. Zaključio je "da sebe ne vidi u situaciji u kojoj bi radio na novoj King's Field igri".

Spremite novčanike, izdavači razmatraju igre skuplje od 70 dolara

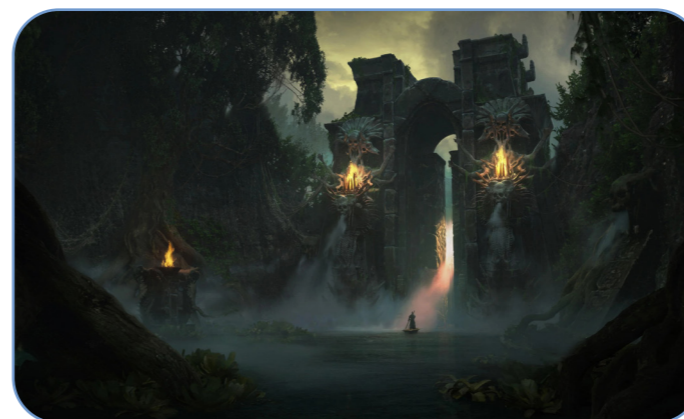
AAA igre su ranije najčešće koštale oko 60 dolara, ali je ova cena naglo skočila na 70, što mnogima nije prijalo. Otkako je došlo do ovog poskupljenja, neke igre su uspele da opravdaju trošak, dok druge, poput Skull and Bones, nisu ispunile očekivanja. Međutim, CEO Embracer Grupe tvrdi da će uskoro doći do još jednog povećanja cena.

Ovo je za sada samo pretpostavka, jer će Embracer navodno zadržati iste cene. Nije poznato koja kompanija će pokušati da postavi ovaj trend, ali mislimo da bi to mogao da uradi Rockstar sa predstojećim GTA 6.



PlayStation je bio među prvima koji su uveli cenu od 70 dolara, ali su se brzo pridružili Nintendo, Capcom i drugi, i učinili ovu cenu standardnom.

Predstavljena prva Diablo IV ekspanzija, Vessel of Hatred



Xbox Games Showcase je bio bogat sa najavama i trejlerima za nove igre, ali nas ni jedan nije uplašio (u pozitivnom smislu) kao video klip za prvu Di-

ablo IV ekspanziju, Vessel of Hatred. U trejleru smo saznali da Vessel of Hatred izlazi 8. oktobra.

Ekspanzija će se fokusirati na najstarijeg brata "Prime Evil porodice", Mephista, koji očekivano kuje nove zle planove za mučeni Sanctuary i njegove žitelje. U trejleru možemo da vidimo kako se Lord of Hatred poigrava sa umom mlade Neyrelle, koja je, čini se, na veoma važnom zadatku.

Od Vessel of Hatred očekujemo nove lokacije, klasu, iteme i još mnogo toga, tako da se nadamo da Blizzard neće razočarati (kao što nekada ume)!

Beyond Good & Evil dobio specijalno izdanje koje nagoveštava nastavak

Ubisoft je zvanično najavio Beyond Good & Evil – 20th Anniversary Edition, specijalno izdanje legendarne igre s početka 2000-ih. Ovo izdanje ne samo da će nas vratiti u prošlost, već će nagovestiti i budućnost serijala.

Naime, u igri je dodata potpuno nova misija koja nam daje uvid u prošlost naše junakinje Jade i nudi nekoliko kozmetičkih nagrada. Međutim, Ubisoft je naglasio da će ova misija takođe prikazati "narativnu vezu između originala i nastavka, što potvrđuje da je Beyond Good & Evil 2 i dalje živ kao projekat. Nadamo se da će izaći pre nego kasnije.



Beyond Good & Evil – 20th Anniversary Edition je izašao 25. juna i dostupan je za PC, PS4/5, Xbox, Switch i druge platforme.



INTERVJU SA VLADIMIROM MARKOVIĆEM

NAŠA ELITE DANGEROUS ZAJEDNICA

Danas smo imali posebnu priliku da razgovaramo sa Vladimirom Markovićem, osnivačem i adminom regionalnog Discord kanala za ljubitelje igre Elite Dangerous – "Naša ED zajednica". Ovaj kanal je postao centralno mesto okupljanja za igrače iz naše regije, kako za veterane, tako i za novajlije, pružajući im prostor za druženje i diskusije o igri. Ako biste voleli da isprobate Elite Dangerous i udružite se sa igračima sa naših prostora, poslušajte šta je Vladimir imao da kaže!

Kako biste našim čitaocima opisali Elite Dangerous?

Vladimir: Teško je jednostavno odgovoriti na ovo pitanje. Kada govorimo o igri Elite Dangerous, najlakše je reći da je u pitanju MMO simulacija letenja i života u našoj galaksiji (Mlečni put). Sama Galaksija je prenetu u srazmeri 1:1, dakle u pitanju je otvoreni svet od preko 400 milijardi sistema, a svaki može imati planete u okviru njega. Na većinu planeta se može sleteti. Galaksija je proceduralno generisana i do sada, u ovih desetak godina koliko igra postoji, prema podacima iz januara 2023, istraženo je 0.059% svemira u igri.

Šta vas je privuklo kod Elite Dangerous? Da li postoji neki konkretan element igre ili razlog koji je bio "presudan" za vas?

Vladimir: Elite Dangerous je 5. nastavak igre Elite iz 1984. Budući da sam ja, kao i većina igrača koje znam, igrao originalnu Elitu, Najava Kickstartera pre deset godina me je izuzetno obradovala. Ovo je igra

u kojoj možete biti sve, i pirat i policajac, trgovac, švercer i vojnik, a i da putujete na mesta gde nijedan čovek pre nije kročio. Možete da se bavite politikom (u okviru igre) ili se borite protiv misterioznih bića iz dubokog svemira, istražujete izumrle civilizacije i još mnogo toga. Znao sam da ću ipak morati ponovo početi da se igram.

Recite nam nešto o nastanku Vaše Elite Dangerous Discord zajednice. Kada je osnovana? Koji su neki glavni razlozi zbog kojih ste odlučili da, da kažemo ujedinite ljubitelje ove unikatne igre?

Vladimir: Naša Elite Dangerous zajednica je nastala 2022 godine. Dve godine pre toga sam bio član jednog squadrona ali smo imali problema sa ljudima sa kojima sam hteo ostati u vezi, pošto igraju na nekim suprotnim stranama od nas. Vremenom sam napustio taj squadron i napravio zajednicu gde ne bi bili opterećeni takvim stvarima. Sama ideja je da okupimo naše igrače, nebitno kojem squadronu pripadaju, po uzoru na Power play u samoj igri.

Kako je vaša zajednica napredovala? Koliko članova broji danas i da li imate stabilan priliv novih članova?

Vladimir: Polako napredujemo. Imamo 33 člana na spisku ali je tu tek dvadesetak aktivnih igrača. Neki ljudi su ostali tu prosto radi odnosa koje smo izgradili unutar zajednice. Priliv je konstantan ali bez neke velike pravilnosti. Ipak je u pitanju igra stara 10 godina.

Da li u zajednici ima samo Srba ili igrača iz drugih država takođe? Da li postoje neki kriterijumi za članstvo?

Vladimir: U Našoj Elite Dangerous Zajednici ima najviše igrača iz Srbije ali to nije uslov. Ima igrača i iz Hrvatske i Bosne i Hercegovine. Jedini uslov koji postoji jeste da novi član govori naš jezik, a jedino pravilo jeste da je zabranjen govor mržnje.

Imajući u vidu neizmerno kompleksne sisteme u Elite Dangerous, kakva je dinamika vaših članova unutar igre? Da li postoji neka podela poslova i koji su kriterijumi za tako nešto?

Vladimir: Pomažemo jedni drugima. U suštini ako niko ne traži, ne mešamo se jedni drugima u igru. To je mnogo drugačije u squadronima ali ideja ove zajednice jeste da upravo toga nema.

Na tu temu, šta se dešava kada se pojave nesuglasice u stresnim i napetim situacijama? Koliko je teško održati slogu u ekipi i doneti najpovoljniju odluku?



Vladimir: Gde ima ljudi, ima i problema. Problemi nastaju, uglavnom kada neko nema dovoljno informacija. Ljudi sa naših prostora igraju na suprotstavljenim stranama. Članovi su različitih squadrona. Problemi nastaju kada se priča u Zajednici pomeša sa politikom iz igre. Do sada, kada bi takav problem nastao, rešavan je razgovorom u vidu privatnih poruka. Jedna od lepota igre koju igraju pretežno igrači od 32-60 godina jeste da se na kraju uglavnom možemo dogovoriti.

Da li možete da nam ukratko opišete kako izgleda jedna "Elite Dangerous sesija"?

Vladimir: To je mnogo teže pitanje nego što na prvi pogled deluje. Iako je MMO, usled ogromnog prostora, većina igrača ga igra kao singleplayer igru. Međutim, postoje situacije kada se organizujemo da zajedno učestvujemo u nekom događaju u igri. Tada se dogovorimo i podelimo se u „Timove“. Na primeru rata koji čovečanstvo trenutno vodi protiv invazije Targoida, nekoliko timova u svojim borbenim





brodovima ulazi u konflikt zone i počinje borbu. Kao i svaka borba, i ova je dinamična, pa se ponekad desi i da neko pogine ali se vrlo brzo respawn-uje. Zahvaljujući discordu, timovi komuniciraju između sebe. Teško je to opisati, leti se, gađa, beži, sleće, popravljaju i uzleće. Pojedinci mogu imati posebnu opremu da poprave/dopune nekoga u letu ali to se ne dešava isuviše često. Prosto, nema vremena za to.

Isto tako, postoje i konflikt zone u svemiru i na planetama, gde se jedna frakcija u sistemu, a svaki sistem ima u proseku 6 frakcija koje se nadmeću za prevlast, bori protiv druge. Tu se borimo protiv drugih igrača ili NPC pilota ili jurimo po bazi na planeti, i po CTF principu zauzimamo delove baze, ubijajući druge igrače ili NPC-ove. Ovde je posebno interesantno kada se borimo na planeti, ne znamo da li će biti noć ili dan, odnosno da li nam treba odelo opremljeno Night Vision-om ili ne. Takođe, planete se okreću, pa se tokom boravka u zoni može desiti da padne mrak ili svane zora.

Naravno, postoje situacije kada zajedno radimo na trgovačkim misijama. One donose ogromne novčane (ingame naravno) nagrade. Onda zajedno uđemo u teretne brodove i prevozimo veću količinu robe, pri čemu se izlažemo opasnosti od pirata. Da bismo poneli više, brodovi su često nenaoružani i bez štita, pa zna biti korisno imati prijatelja u borbenom brodu koji nas prati.

Kao igra sa teoretski bezbroj mogućnosti, sigurni smo da ste proživeli mnoštvo nezaboravnih momenata. Da li možete da podelite neke od njih?

Vladimir: ED je izuzetno spora igra. Sećam se kada sam sa prijateljem putovao na rub Galaksije. Nedelju dana smo putovali koristeći neutronske zvezde (one omogućavaju i do 10x dalji skok), svaki put rizikujući da ćemo stradati. Neutronke su opasne. Malo nepažnje može da dovede do pogibije, a onda se respawn-ujete na poslednoj stanici koja je danima (st-

varnog vremena igranja) udaljena od pozicije do koje ste došli, izgubivši sve podatke o istraživanju dubokog svemira.

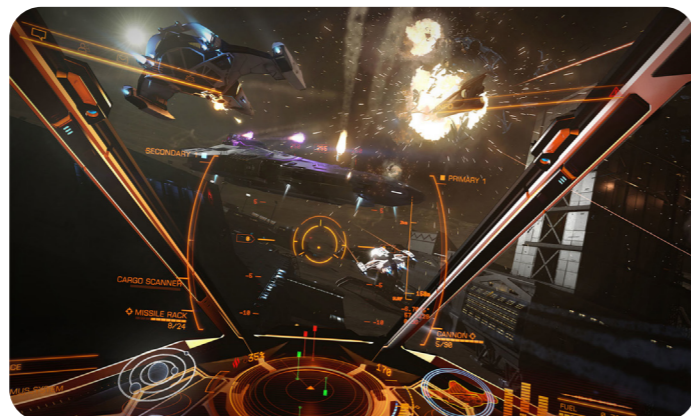
Letimo relativno daleko jedni od drugih i izbegavamo da idemo baš istim putem, jer ako istražimo iste sisteme, samo onaj koji prvi preda podatke, dobija nagradu. Tako sam jednom pri sletanju na planetu sa velikom gravitacijom uspeo da se slupam i ostanem na 1% hull-a, dakle, to je uskoro siguran fijasko. Nisam smeo da idem odatle. Zvao sam drugara, on je posle nekog vremena uspeo da dođe do mene i popravio me dovoljno da sam mogao nastaviti put. Na kraju smo stigli do cilja i vratili se, utrkujući se nazad. Leteli smo nekih 16 sati (sa pauzama), on je stigao pre mene nekih 15-ak minuta.

Ako biste imali priliku da uvedete neku fundamentalnu promenu u igru, koja bi ona bila?

Vladimir: Mnogo je toga što bih ja uveo u ovu igru. Neke od tih stvari su obećane pre 10 godina i nikada nisu ispunjene. Nema smisla da sada sve to detaljno objašnjavam. Ipak, ako bih menjao jednu stavku, promenio bih da igra bude „Open only“. Šta to znači? Igra ima 3 moda igranja. Igrač može kad god hoće da prelazi iz jednog u drugi. Open, je klasičan MMO. Svi igrači mogu da sretnu druge igrače i interaktuju sa njima (napadnu ih). Zatim postoji „Private Group“ mod gde igrač može da sretne samo igrače koji su u istoj privatnoj grupi i na kraju postoji Solo mod. Ovo je kao singleplayer, samo što to nije. Naime, i u solo i u pg-u vi utičete na sva dešavanja u svemiru.

S obzirom na njenu kompleksnost, da li biste Elite Dangerous okarakterisali kao "igru koja nije za svakoga"? Koliko je teško uvesti nove igrače i da li imate neke savete za njih?

Vladimir: Igra jeste za svakoga ali je spora. Toliko je spora, da kada igrači nakon par nedelja završe tutorial, misle da su obrnuli igru i napuste. Samo za otkl-



jučavanje jednog tipa štitova potrebno je (kalendarskih, ovozemaljskih) mesec dana. Nakon par godina igranja tek shvatate da znate i razumete 80% igre. Letenje je teško za početnike i mnogi tu odustanu ali to se uvežba za par dana, posle postane prirodno. Uz pomoć prijatelja, ovo može ići mnogo brže, pri čemu se ništa ne gubi (nije u pitanju nikakav powerleveling).

Kako dovodite nove članove u vašu zajednicu?

Vladimir: Kako znamo i umemo. Sretnemo nekoga u igri ko se zove Marko, kontaktiramo ga da vidimo da li je „naš“, aktivni smo na raznim discord grupama, redditu, fejsu, pričamo prijateljima, ma kao sektaši. Nekoga dovedemo. Uglavnom je problem što je ovo matora igra. Nakon 10 godina, malo ko za nju zna a da je već nije igrao, a igra je živa i stalno se menja.



Da li imate neke planove za budućnost ili konkretan cilj?

Kako vidite vašu zajednicu za godinu dana?

Vladimir: U budućnosti bih voleo da nađem nekog entuzijastu koji bi jednog dana preuzeo ovaj kanal, da nastavi da funkcioniše i kada meni prođe vreme za igranje. Voleo bih da ova zajednica integriše sve igrače sa ovih prostora i proizvede jednu silu u Galaksiji.

Pored Elite Dangerous, da li imate vremena za neke druge igre?

Vladimir: Svašta sam drugo probao, ali nijedna igra nije dovoljno blizu onome što nudi ED.

Discord kanalu "Naša Elite Dangerous zajednica" se možete pridružiti [ovde](#).

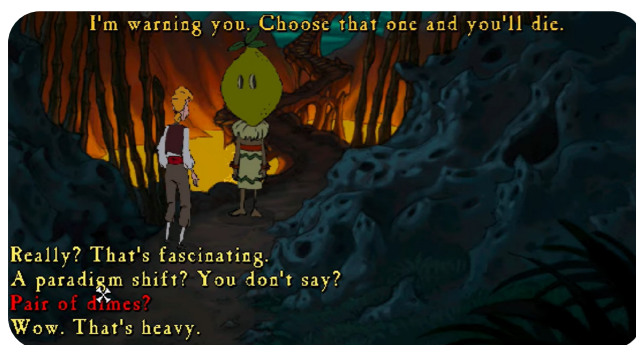


PLAY!BIRA: IGRE KOJE SU NAS NASMEJALE DO SUZA



Video igre su neizmerno svestrani vid umetnosti koji pokriva ogroman broj različitih žanrova, uključujući komediju. Slično filmovima, predstavama i stand-up nastupima, kvalitet humora u video igrama zavisi od postavke, likova, dijaloga i "fora". Smešnih igara ima na pretek, pa hajde da vidimo koje su naše autore nasmejale do suza!

The Curse of Monkey Island



Autor: Igor Totić

Još jedan dan, još jedan nemogući zahtev od našeg dragog urednika. Toliko igara sam igrao koje su bile fenomenalno i duhovito napisane i jako je teško izabrati samo jednu. Grim Fandango, Psychonauts, Full Throttle, Brutal Legend, Portal 2, Saints Row i brda drugih. Ali serijal koji je u tom smislu na mene ostavio najveći utisak je Monkey Island i to pogotovo The Curse of Monkey Island.

The Curse of Monkey Island je treći nastavak serijala i prati novu avanturu moćnog pirata, Gajbraša Tripvuda. Svaki momenat ove point and click avventure je prepun fazona, pun-ova, i fenomenalno napisanih dijaloga. Poenta svake scene je da vas nasmeje kako glupostima koje se izgovaraju ili sa urnebesnim pristupom rešavanja zagonetki. Imaćete momente gde ćete piratu dati tvrdu bombonu kako biste mu izbili zlatni zub i isti pokazali drugom piratu da biste mu dokazali da postoji neko blago. Ili ćete skupljati vaške sa kostima glumaca kako biste ih stavili na češalj kod frizera da biste oterali trenutnu mušteriju i vi došli na red samo da biste mogli da dohvatite makaze koje su zabijene u plafon. A naravno, ne moram da spominjem legendarne duele uvredama. Nijedan momenat u igri nije vezan za realnost ali je kompletna igra puna života, duha i fenomenalnog humora. Ako ikada budem bio zaglavljen na pustom ostrvu, neka to bude Monkey Island.

Tales from the Borderlands



Autor: Nikola Aksentijević

Tales from the Borderlands je iskustvo koje morate proživeti ako želite dozu dobrog humora. Razumljivo da je ovaj doživljaj meni bio znatno više amplifikovan time što sam iskusio i celokupni serijal pre ulaska u ovo remek-delo Telltale Gamesa. Savršena mešavina akcije, humora i nezaboravnih likova, stvarajući jedinstvenu i zabavnu atmosferu. Često nalazim komedije generičnim, najviše zbog toga kako svoj humor previše usiljavaju, preterano

ga ističući gde sam narativ pati, gubeći koherentnost i strukturu. Ovde svaka reakcija, linija dijaloga, nosi sa sobom ne samo potencijal da prsnete u smeh, već i osećaj bliskosti i poistovećivanja sa likovima.

Nespretne situacije i sarkastične opaske su vrlo živahne, imerzivne i u skladu sa okruženjem, iako se vrlo često graniče i prelaze granicu bizarnog. Ovo ipak ne oduzima od doživljaja, s obzirom da je humor jako dobro tempiran i dolazi u neočekivanim trenucima, što mu dodaje na kvalitetu, a opet ne čini to na način na koji bi on štrčao i bio neprikladan u datom trenutku, pogotovu u vrlo učestalim satiričnim momentima. Likovi poput Risa, Fione i neizbežnog Handsome Jack-a su apsolutna zvezda nosilja, sa vrhunskom glavnom glumom, a ako mi ne verujete, samo potražite „TftB finger gun fight“. Ako želite iskustvo ispunjeno smehom i zapravo kvalitetnom pričom i likovima uz sve to, ovo je definitivno nešto što bih preporučio svakome.

The Bard's Tale ARPG



Autor: Stefan Mitov Radojičić

Već nam je dosta igara gde igramo odabranog heroja koji će spasiti svet i pridobiti lepoticu u nevolji. Vreme je da uđemo u tesne čizme jednog sebičnog Barda kome je dosta glupavih zadataka da ubija pacove, i koji ne želi da ima išta sa bilo kakvim proročanstvima i odabranim herojima.

No u ovoj spektakularno presmešnoj igri igraćemo baš takvog lika, koji koliko god pokušavao, nikako ne može da se otarasi naratora niti nevolja koje ga sve više vuku da spasi svet, ili da ga skroz uništi.

Ova igra na predivan način proziva sve moguće trope iz fantasy žanra i pored muzičkih numera uvaljuje glavnog lika u toliko nerealne i otkaçene situacije da ćete prelaziti igru sa permanentnim kezom na licu. Uz to možemo dodati majstorski napisan dijalog od legendarnog inXile studija, predobru glasovnu glumu, i čak veoma zanimljiv sistem borbe i prizivanja saboraca. Uživacete i u totalno iznenađujućim muzičkim numerama i pesmama.

Ako vam je dosta fantasy klišeja i želite da se ponovo zabavite sa istim, ovo je definitivno igra koju morate isprobati.

Incredible Crisis



Autor: Milan Živković

Katkad više sile Play!Zine redakcije zadaju nadomak nemoguć zadatak smrtnim saradnicima, pa se ovi koprcaju u nastojanju da propisno odgovore. Danas je na meniju tekst o jednoj od igara koje su me najviše nasmejale. Nije kao da sam igrao mnogo igara u životu. S lakoćom ću odabrati jednu od skromnih 6247 koliko sam ih do sada odigrao... Nakon što sam se hipnotisao, pa u dubokoj hipnozi nekako uspeo da izvučem jedan naslov, nisam bio impresioniran svojim izborom. Portal 2...

Zbilja urnebesna i sjajno napisana igra. U svakom pogledu remek-delo uz koje sam se kikotaao kao devojčica u više od deset navrata. S obzirom da ne smatram da su video igre najbolji medij za komediju, ovo je velik uspeh. Ali Portal 2 je previše jednostavan odgovor. Zato bih na sred teksta želeo da iskoristim džokera i zamenim izbor daleko opskurnijom igrom za koju verovatno niste čuli.

Pre tačno četvrt veka, objavljena je igra o sasvim običnoj japanskoj porodici koja dospeva u najčudnije moguće situacije u toku samo jednog dana. Vredni otac, pažljiva majka i dvoje dece, padaju u krizu neverovatnih proporcija. Možda zbog toga što sam u vreme kada sam je igrao, bio samo mlađani dečak kog nije bilo toliko teško nasmejati, ali i dan danas kada pokrenem ovu igru, uspe da mi izmami onaj besramni kikut kao nekad. Ime igre je Incredible Crisis i ukoliko ste ljubitelji ere konzola sa 32 bita, obavezno bacite pogled. A kada vas nasmeje taj prvi put, setite se mene i pomislite kako vam izdaleka namigujem u znak poštovanja.

Sumotori Dreams



Autor: Božidar Radovanović

Odličan primer dobrih komedija su gorepomenute Lucasfilm Games avanture poput Monkey Islanda i Grim Fandanga, koje bih u službi ovog teksta izabrao "na keca" kao neke od najsmešnijih igara u istoriji. Ali da se ne bih ponavljao, opredelio sam se za naslov koji ne poseduje dijaloge, već se fokusira na fizičku komediju.

Krajem 2000-ih, našao sam se sa drugarom sa

kojim sam imao običaj da razmenjujem igre. Jednom prilikom je doneo CD sa veoma neobičnim naslovom, koji me je na prvu loptu odbio zbog svog vizuelnog stila nalik na prva 3D ostvarenja iz 90-ih. Radi se o Sumotori Dreams, multiplejer igri sa nekoliko game modova, od kojih se glavni svodi na 1v1 borbu u ringu - ništa nesvakidašnje. Međutim, igra me je uhvatila totalno nesprenog - već tokom prve sesije sam dobio agresivan napad smejanja koji me je momentalno rasplakao i oduzeo mi dah, kao da me je neko razvalio pesnicom u stomak.

I dan danas nemam logično objašnjenje za ovakvu reakciju, ali je verovatno povezana sa vrlo bizarnim tonom, vremešnom grafikom, kontrolama i fizikom nalik na QWOP, kao i samim imenom igre (Sumotori Dreams?) - mislim da su svi ovi aspekti imali sinergistički uticaj na mene. Nisam siguran da li je ovo bila namera developera ili je igra samo slučajno ispala smešna, ali u svakom slučaju mi je drago što Sumotori Dreams postoji.

Lenovo LEGION



Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+

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

 Windows 11

Power Play

REACH YOUR IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo

NAJGORE FILMSKE ADAPTACIJE VIDEO IGARA

Transfer video igara i drugih medija na bioskopsko platno oduvek je bio rizičan poduhvat. Iako igre često nude uzbudljivu akciju, bogate narative, zanimljive priče i likove (neki bi rekli savršenu postavku za jedan uspešan film), krajnji proizvod u procesu adaptacije neretko gubi kvalitet i suštinu koja je original činila privlačnim. Bilo zbog lošeg izbora glumaca, slabe režije ili "promašene teme", mnoge filmske adaptacije video igara su nas debelo razočarale. Sa ovom listom želimo da istražimo najgore primere, pokazujući šta se dešava kada čak i najbolje gejming franšize padnu u kandže Holivuda. Ima tu i nekih "dežurnih krivaca", ali o tom potom!

House of the Dead (2003)



Originalni House of the Dead je arkadna light gun pucačina koja odiše atmosferom horor-komedija 80-ih i 90-ih. Zvuči kao savršena prilika za filmsku adaptaciju, zar ne? Nažalost, ovu "priliku" je prvi zgrabio kontroverzni Uve Bol, nemački režiser poznat po katastrofalnim adaptacijama video igara.

Gledajući ovaj "film", transfer blama će biti česta pojava zbog nepotrebno zakomplikovane priče koja nikoga ne zanima, nezainteresovanih glumaca, jeftinih kostima, kao i famozne "tehno rejv" scene. Umesto zabavnog "so bad it's good" zombi filma, dobili smo proizvod koji je dosadan, bljutav, generičan i prosto rečeno loš, što je sušta suprotnost originala.

Mortal Kombat: Annihilation (1997)



Kao izuzetak u žanru koji je poznat po totalnim promašajima, Mortal Kombat iz 1995. godine je bio relativno zabavan, a postigao je i solidan uspeh na blagajnama. Nažalost, njegov nastavak Mortal Kombat: Annihilation se istakao kao jedan od najgorih filmova u istoriji.

Pored napetog i obavezno brutalnog gejmplaja, Mortal Kombat smo uvek voleli zbog njegove postave raznolikih likova. Režiser Džon R. Leone je pokušao da ugura što više boraca u ovu adaptaciju, ali smo na kraju dobili zbunjujući, haotični cirkus od filma. Gluma je takođe razočarala, toliko da scene iz Mortal Kombat: Annihilation možemo da vidimo na skoro svakoj listi "najgorih replika iz filmova" (Too bad YOU, will DIE!). Čak je i čuveni Ed Bun izjavio da mu je ovo, blago rečeno, najmanje omiljen MK film.

BloodRayne (2005)



Uve Bol je sa ovim filmom usavršio "recept" za užasnu adaptaciju video igre, koja u ovom slučaju prati osvetničku priču lovca na vampire Rayne. Umesto "ženske verzije Blejda", dobili smo besmisleni film koji je lišen suštine i šarma originalne igre. Iako se pokazao kao potpuni promašaj, Uve Bol nas je "častio" sa još dva nastavka koji su jednako loši, ako ne i gori.

Međutim, možda i najtužniji aspekt ove adaptacije jeste njena postava glumaca. Bol, koji je tada i te kako bio poznat po svom "radu", nekako je uspeo da dovede Bena Kingslija, Majkla Madsena, Mišel Rodrigez, Bilija Zejna i čuvenog rok muzičara Meat Loaf, koji nisu ni slutili o kakvom projektu je reč. BloodRayne je savršeno pokazao da bogata postava poznatih glumaca nije dovoljna da spase projekat koji je od samog početka bio osuđen na propast.

Super Mario Bros. (1993)



Brkati vodoinstalater Mario je jedan od najprepoznatljivijih likova iz sveta video igara, sa franšizom koja je i dan danas i te kako uspešna. U tom smislu, adaptacija ovog vanvremenskog serijala deluje kao logična, možda čak i dobra ideja. U praksi, Roki Morton i Anabel Džankel su osmislili adaptaciju koja ne može biti drugačija od izvornog materijala.

Kao film koji je trebalo da bude namenjen gejmerima, brzo je postalo očigledno da Super Mario Bros. ne zna šta želi da bude. Sa svojim bizarnim tonom, čudnim humorom, sumornom atmosferom i likovima koji nemaju dodirnih tačaka sa originalnim, Super Mario Bros. je bio previše šašav za odrasle, a preozbiljan za decu. Film je pokušao da privuče što veću publiku umesto da se prosto fokusirao na fanove igre.

Alone in the Dark (2005)



Iz "briljantnog" uma Uvea Bola (opet), sredinom 2000-ih rodio se je jedan od najgore ocenjenih filmova svih vremena - Alone in the Dark. Slično Super Mario Bros, ova adaptacija se potpuno odaljila od premise originala iz 1992. godine koji je poznat kao pionir survival horror žanra i inspiracija za legendarne franšize kao što je Resident Evil.

Pisac originalnog scenarija, koji je Bol izmenio iz korena, sa velikom dozom sarkazma opisao je Alone in the Dark kao film sa "klasičnim elementima horor žanra", kao što su paralelne dimenzije, "obdarene" plavuše, scene seksa, ljudi naučnici, loša CG čudovišta, masivne akcione scene sa slow-motion duelima i auto jurnjave. Bol je u potpunosti oskrnavio original koji se fokusirao na atmosferu i misteriju - aspekte koji ne postoje u ovoj razočaravajućoj adaptaciji.



NAZAD U RERNU



Autor: Igor Totić

REVIEW

ne, spoje, sa tehnologijom. Ovi mutanti će vam biti jedni od glavnih neprijatelja i juriće vas kroz celu igru. Ironično, ovi mutanti su dizajnirani da se bore protiv vanzemaljskih invazija.

U svakom slučaju, cela premisa se prevodi u igru tako što idete od jednog do drugog napuštenog broda, šunjate se ili ubijate sve što diše, skupljate što više materijala, vraćate se na vaš brod, kraftujete nova oružja ili unapređenja i onda se ponovo bacate na istraživanje napuštenih brodova. Ovo je manje-više standardni rogue-like pristup ali zbog proceduralne generacije nivoa, svaki brod koji istražujete izgleda skoro identično što dovodi do teškog osećaja repetitivnosti. Tokom svake misije možete da pronađete



terminale koji vam daju privremena unapređenja koja ne nosite nazad na brod, tako da vam to relativno uslovljava kojim stilom ćete misiju prelaziti.

Ono što izdvaja ovu igru od drugih je puškoljubimac koji je vezan za vaše oružje i vrlo je koristan. Ova kreatura može da radi rudimentarne akcije kao što su povlačenje ručica, otvaranje vrata i, ono što je najbitnije, napadanje neprijatelja. Pored toga što se groteskno zakači za neprijatelja i iščupa mu deo tela, ovaj puškoljubimac može i da odvali dodatnu opremu i da ih dodeli vama. Na primer, to može biti unapređenje za vaš arsenal, štit koji vam je i te kako potreban ili uređaj za kratku teleportaciju. Ali, ono što je najbitnije je to što možete da pomazite svog ljubimca.

Puškoljubimac je u EA bio vrlo svež pristup ovakvim igrama i činio je Ripout jedinstvenim. Mislio sam da će se mnogo više stvari vrteti oko oružja i unapređen-



RIPOUT NUDI MNOGO MANJE ZA SVOJU 1.0 VERZIJU U ODNOSU NA DRUGE IGRE

ja ljubimca kao i njegovog ponašanja, ali 1.0 izdanje nažalost nije donelo dovoljno promena. Štaviše, 1.0 nije mnogo napredovao u odnosu na EA. Markiranje neprijatelja je poboljšano i vizuali su blago unapređeni u odnosu na EA, tako da je borba mesnatija i strašnija. Međutim, ono što igri fali je zvučni dizajn oružja koji je relativno blag. Ako već nosim kidalicu mesa i drobilicu kičme u svojim rukama, zvučni efekti moraju to da isprate i rekao bih da se fokus malo izgubio u ovom segmentu razvoja.





Atmosfera i dizajn igre su odlični i već sam spomenuo poređenje sa Doom 3 i sa Quake 4. Nasumično generisani nivoi nekada mogu da budu jako nezgodni u smislu da su povezani tako da nikada ne znate šta vas čeka iza ćoška, što je dobra stvar. Ali sobe se nekada povezuju u par velikih arena gde imate ogroman vizualni pregled, čime se gubi osećaj klaustrofobije – mislim da proceduralna generacija ovde mora da ima neka stroža pravila.

Što se performansi tiče, tu sam malo zbunjen. Ripout sam testirao na 4080 Super i AMD 7800x3D i na ultra detaljima sam imao „štucanja“ kada se učitavaju nove teksture. Ovo je standardni Unreal problem ali sam očekivao da će biti upeglan sa 1.0 verzijom. Sa druge strane, igra je savršeno radila na Steam Deck-u sa manje detalja i manjom rezolucijom. Štaviše, češće sam igrao na Deck-u nego na PC-u.

**ATMOSFERA I
DIZAJN IGRE SU ODLIČNI
I MOGU DA SE POREDE SA
DOOM 3 I QUAKE 4**

Što se 1.0 verzije tiče, od EA igara se uglavnom očekuju velike promene u odnosu na početak razvoja. Ali, nažalost, Ripout mnogo manje nudi za svoju 1.0 verziju u odnosu na druge igre. Sa 1.0 dobijamo dva nova neprijatelja, novi Kill Zone objektiv (gde morate da pobijete određeni broj neprijatelja da biste napredovali), par novih soba za proceduralno generisanje, nekoliko novih oružja i relativno dobar tutorijal. Na papiru ovo izgleda mnogo, ali osećaj ovog izdanja je više kao velika zakrpa nego finalna reprezentacija igre. Klasičan endgame još ne postoji, nego ćete se vraćati na stare misije da grindate planove za unapređivanje arsenala i da čekate pravi endgame koji je trebalo da izađe sa 1.0 ako mene pitate.



Ripout i dalje ima potencijala ali mislim da su požurili sa izbacivanjem igre. Trebalo je da puste da se „kuva“ još barem pola godine i da za release izbace ogroman update koji bi uzeo sve kritike u obzir. Na taj način bi se dosta razlikovao od EA perioda gde bi poboljšanja u kvalitetu sijala a nov sadržaj bi gurao igru dalje. Ovako smo tehnički dobili samo veliku zakrpu sa 1.0 nalepnicom.

**RIPOUT I DALJE IMA
POTENCIJALA ALI MISLIM
DA SU POŽURILI SA
IZBACIVANJEM IGRE**

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

RAZVOJNI TIM:
Pet Project
Games

IZDAVAČ:
3D Realms

CENA:
29.99€

OCENA

7

✓ Atmosfera

✓ Puškoljubimac

✗ 1.0 je samo zakrpa

✗ Mnogo malo unapređenja u odnosu na EA period

✗ Repetitivan dizajn misija

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-Bit
CPU: Intel Core i7 4790K
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1660
RAM: 16 GB
HDD: 10 GB

ROBOBEAT

SHOOT TO THE RHYTHM



EX-YU ROK I REŠETANJE ROBOTA



Autor: Stefan Mitov Radojčić

Prijatno je videti da i posle toliko godina gejming industrija i dalje "nije presušila", i da povremeno može da nas iznenadi sa potpuno novim žanrom. U ovom slučaju to je ritmička pucačina, ali za razliku od igara kao što su DOOM Eternal gde muzika prati vaše masakriranje protivnika, u RoboBeat vi morate da pratite muziku i u njenom ritmu upucavate protivnike.

Vi ste Ace, lovac na ucenjene glave, i vaš zadatak je da nađete i privedete, ili uklonite odbeglog i divljeg robota Frazzera. No po dolasku u njegovo sklonište Frazzer vas hvata u zamku i baca duboko u najdublje dubine istog. Sada je na vama da se probijete kroz horde protivnika, zamki i glasne muzike i nađete način da pobegnute i ulovite svoju metu.

Dve glavne stavke gejmplaja ove igre se svode na roguelike osnovu sa ritmičkim pucanjem, nešto što smo već imali prilike da iskusimo u BPM – Bullets Per Minute igri. Ako ste igrali bilo koju roguelike igru možete očekivati veoma solidnu progresiju gde ćete uvek imati nešto da sačuvate ili otključate posle svakog pokušaja prelaska. Sistem je dobro odrađen i svaki novi pokušaj zaista nudi nešto interesantno i zabavno što ranije niste iskusili. Mana ipak leži u tome da sobe u koje ulazite ili stvari koje otključavate nemaju dovoljno tekstualnog objašnjenja. Ali ako ste već iskusili ovaj žanr onda ćete moći relativno brzo da se snađete i skapirate kako stvari

ROBOBEAT KRASI RITMIČKI HAOS KAKAV DO SADA NISTE ISKUSILI



funkcionišu. Naravno, RoboBeat ne bi bio punokrvni roguelike bez mnoštva raznih unapređenja i modifikatora na koje možete naleteti tokom bilo kog pokušaja prelaska igre, i ovde definitivno nećete biti razočarani sa količinom istih. Iako možda deli neke osnove, mehanike ritmičkog



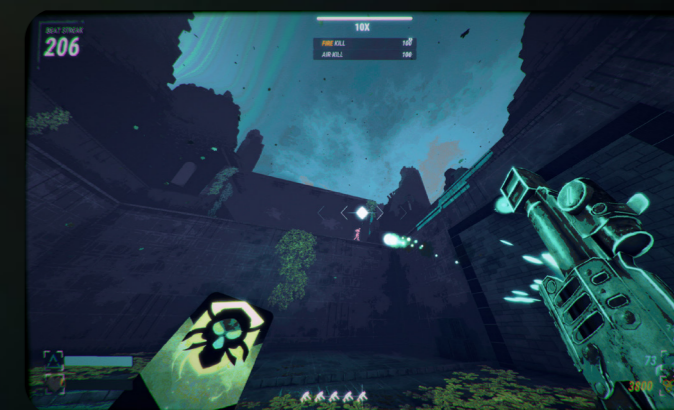
ama i svaku sledeću ćete nalaziti kada pređete određeni deo nivoa. Muzika je jako raznolika i svaku numeru možete promeniti u bilo kom momentu igre ili čak usred borbe. Ovakva sloboda promene će vam definitivno unaprediti užitek kada možete da birate protiv kakvih protivnika

MUZIKA JE JAKO RAZNOLIKA I SVAKU NUMERU MOŽETE PROMENITI U BILO KOM MOMENTU IGRE

pucanja u RoboBeat su dosta drugačije od igara sa kojima ste se ranije susretali. Čak i da ga poredimo sa BPM, videli biste da je na potpuno drugom nivou. Pa da krenemo, prvo i prvo, u rukama nećete imati samo jedno oružje nego od samog starta krećete sa dva. Svako od njih će imati svoje efekte, ritam pucanja, i može biti veoma otkaćeno kao recimo reket za stoni tenis. Kako budete prolazili kroz nivoe nalazićete nova oružja koja kasnije možete kombinovati. Kretanje je takođe solidno unapređeno i pored brzog skoka u stranu ili napred-nazad, moći ćete da skačete više puta, da se odbijate o zidove ili trčite po njima. Iako su arene za borbu poprilično male, igra stvarno pruža mnogo opcija za kretanje. Međutim u odnosu na druge slične igre, RoboBeat se ipak najviše ističe na polju muzike i ritmike. Naime, na početku ćete imati samo nekoliko pes-

ćete koristiti koju muziku. Nije ni to sve. RoboBeat je prva igra iz ovog žanra u kojoj možete apsolutno slobodno i bez većih restrikcija, osim formata audio fajla, da ubacujete muziku koju želite. Možete da ubacite pesme neke lokalne grupe, meme zvučne fajlove, muziku iz reklama i bilo šta drugo što vam bude palo na pamet. Uz malo podešavanja možete da igrate u kakvom god ritmu hoćete.

Grafički prikaz je veoma prost. Ne samo da su boje većinski tamne i mutne osim na neprijateljima gde su neonski svetle i šarene, nego je ceo dizajn arena i soba veoma sveden i sličan. Vrlo brzo ćete se nagledati svega što igra pruža i čak i kad dođete u nove zone, one će brzo postati veoma repetitivne. Originalna muzika je apsolutno odlična i raznovrsna, tako da možete igrati bilo kojim tempom u zavisnosti od toga koju kasetu stavite. U tom smislu, ostatak igre se svodi na to da ubacujete svoje pesme





i uživajte u bilo kakvom otkačenom kombou pesama koji možete smisliti. Takođe možemo navesti da je razvojni tim sarađivao sa drugim developerima, tako da ćete naleteti i na muziku iz BRP, Ultrakill i Dusk igara. Što se zvučnih efekata tiče, tu ćete primetiti da svako oružje ili efekat ima dovoljno jak i upečatljiv zvuk da ćete lako pohvatati šta se dešava.

Čak i pored toliko različitih kombou, poteza, oružja i unapređenja, najveća mana igre leži u tome da ćete koristiti samo nekolicinu. Uz to, slaba raznovrsnost u dizajnu soba će vam svaki sledeći pokušaj prelaska načiniti sve dosadnijim.

Ako ste ljubitelj ovog ritmičko-pucačkog žanra, RoboBeat je naslov koji morate isprobati. Igra nije mnogo zahtevna, tako da bez problema radi na velikom broju mašina, a za cenu koju traži, definitivno vredi svaku paru.

PLATFORME:
PC

RAZVOJNI TIM:
Simon Fredholm

CENA:
19,49€

IZDAVAČ:
Kwalee

OCENA

7,5

- ✓ Novine u žanru
- ✓ Dobra progresija
- ✓ Custom pesme
- ✗ Proste, slične lokacije
- ✗ Mala raznolikost protivnika
- ✗ Prosečan roguelike

IGRU USTUPIO:
KWALEE

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-4440 / AMD Ryzen 3 1200
GPU: Nvidia GeForce 1050 / AMD Radeon R9 270X
RAM: 8 GB
HDD: 3,5 GB



U IGRU MOŽETE DA UBACITE BILO KOJU PESMU



play!

RETRO

PLAY! RETRO SPECIJAL BROJ 4!

BESPLATNO IZDANJE NA NAŠEM SAJTU

PLAY.CO.RS





LET
BIONS
BE
BYGONES

SAJBERNOIR NA SRPSKI NAČIN



Autor: Nikola Aksentijević

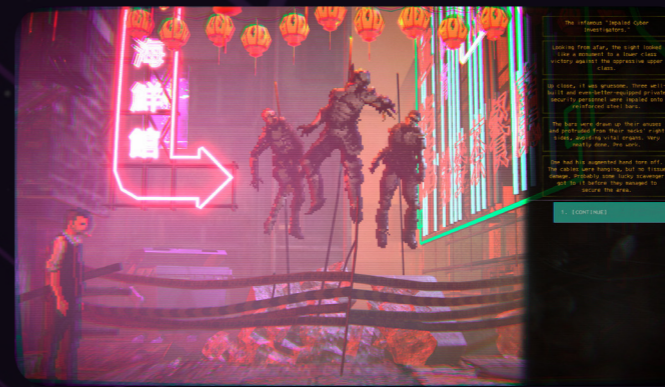
REVIEW

Ekipa iz Novog Sada poznatija kao studio Bohemian Pulp nas je krajem aprila častila svojim prvencem. Let Bions Be Bygones, koji predstavlja omaž sajberpank i noir žanru pretežno inspirisanim Blade Runnerom, jedna je predivno dizajnirana avantura koja se fokusira na svoje narativne i detektivske adute. Jako volim da pišem o našim igrama, a Let Bions Be Bygones je definitivno jedno od mojih omiljenih domaćih iskustava, pretežno što sam veliki fan žanra i estetike kojom igra barata. U ulozi Džona Kupera, penzionisanog detektiva koji se nalazi u čuvenoj „ovo je moj poslednji slučaj“ situaciji, krećete u potragu za nestalom devojkom, čeprkajući kroz najniže nivoe i zapečke distopijskog

grada-planete zvanog Terrahive. Izbori igrača su u prvom planu, sa očiglednim uticajem Disco Elysiuma i njegovim „personality checkovima“, što omogućava da vaš Džon bude samo vaš Džon, iako ume škrtariti na pojedinim mestima sa izborima. Iako pisanje briljira i često se graniči sa komedijom (u dobrom smislu), izostavljen je neki socijalni komentar koji bi konkretnije uspostavio tonaliteta sveta koji je tako predivno dizajniran.

Kako narativ odmiče zabava ne jenjava, mada se u kasnijim segmentima javljaju pojedini problemi sa „razjedinjenošću“ segmenata i novih koncepata koje priča nosi sa sobom. Ovo je možda do mene, jer sam generalno čudovište gladno informacija i do-

PRIČA ME JE DRŽALA PRILEPLJENIM ZA EKRAK OD POČETKA DO KRAJA



LBBB PRŠTI OD VRHUNSKOG VIZUELNOG STILA, SA OGROMNIM BROJEM REFERENCI I NA NAŠE PROSTORE



datnog građenja sveta u igrama, te svakako ne bih ovo naveo kao nešto preterano negativno, s obzirom da me je priča apsolutno držala prilepljenim za ekran od početka do kraja, kroz nešto više od osam časova igranja.

LBBB pršti od vrhunskog vizuelnog stila, sa ogromnim brojem referenci i na naše prostore, kako kroz prostorne detalje, tako i kroz razgovore sa drugim likovima. Gejmplej se svodi na relativno tipičan point & click pristup tako da ne očekujte neku preteranu akciju sa te strane, jer je u pitanju klasična avantura koja pruža nešto laganije iskustvo. Pak, ovde različitost izbora igra najveću ulogu, uz ogroman broj likova i lokacija koje možete posetiti. Istraživanje ove distopije, meni lično, definitivno je pružalo najveće uživanje.

Iako pojedine odluke mogu napraviti stvarno veliku razliku u tome kako će priča teći, sa više od pet veoma različitih krajeva, određeni momenti, pogotovu kada neka od vaših provera ličnosti ne prođe na kocki, bivaju jako čudni - priča i Džonove, to jest vaše odluke neće uvek imati smisla ili se podudarati sa onime što ste očekivali ili hteli. Ovo ume malo da oduzme od te magije koju igra pokušava da stvori,

ponekad pretvarajući izbor u iluziju ili jednostavno nepredvidivost sopstvenih akcija koje mogu dovesti do nekih nelogičnih razvoja događaja. Pak, siguran sam da će se ovo iskustvo i dalje svideti većini fanova narativnih avantura, makar na ovom, najbitnijem planu, iako sama priča ne odiše prevelikim šok faktorom i ume često igrati na sigurno, barem kada govorimo o okvirima sajbernoir žanra.

Sa vizuelne strane, već sam pominjao da su likovi, kao i sam Terrahive velepni i briljantno animirani sa puno živosti i detalja. Čak sam spreman i da tvrdim da je ovo jedna od najboljih pikselizovanih avantura koje sam ikada igrao, pogotovu kada vidim igru isprepletanu mestima nazvanim na domaćem jeziku, ubacujući me u taj distopijski srpski sajberpank koji nisam ni znao da volim do te mere, dok nisam iskusio LBBB.

Igra je u potpunosti odglumljena, za šta imam sve pohvale za glasovnu ekipu koja je ovde stvarno pružila dosta kvalitetnog baratanja svojim vokalnim sposobnostima, iako su pojedini likovi očigledno bačeni u drugi plan. Ono što doduše ne mogu pohvaliti jeste zvučni miks, gde iako glasovna gluma briljira, često dolazi do problema čistoće zvuka



POJEDINE ODLUKE MOGU NAPRAVITI STVARNO VELIKU RAZLIKU U TOME KAKO ĆE PRIČA TEĆI



SPREMAN SAM DA TVRDIM DA JE OVO JEDNA OD NAJLEPŠIH PIKSELIZOVANIH AVANTURA KOJE SAM IKADA IGRAO

i jake nekonzistentnosti njegove jačine kod određenih karakterata naspram okoline i ostalih. Nisam siguran da li je do bagova, kojima igra nažalost obiluje, ili jednostavno do lošeg miksovanja zvuka. Što se ostalih bagova tiče, najviše ih ima na polju animacija i pojedinih glasovnih linija koje umeju da prekinu ili jednostavno nedostaju, što se svakako sve da popraviti nekim budućim zakrpkama, ali može oduzeti na inicijalnom iskustvu.

Iako LBBB nije savršeno iskustvo, definitivno predstavlja jednu od mojih omiljenih sajberpunk avantura ikada i već me čini fanom Bohemian Pulpa, kako kao game deva, tako i kao igrača, te jedva čekam da vidim njihovo sledeće ostvarenje.



TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11
CPU: x86, x84 SSE2
GPU: DX 11 kompatibilna grafička karta
RAM: 2 GB
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
BOHEMIAN PULP

PLATFORME:
PC

RAZVOJNI TIM:
Bohemian Pulp

CENA:
14,99€

IZDAVAČ:
Microprose Software

OCENA

8

- ✓ Priča i dijaloz
- ✓ Vizuelni dizajn
- ✓ Pregršt izbora i krajeva
- ✗ Nekonzistentnost narativa i igračkih izbora u pojedinim trenucima
- ✗ Bagovi

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK

Originalni Monster Hunter Stories, objavljen je na samom zalasku karijere legendarne 3DS konzole i u svom ekskluzivitetu, ostao je zarobljen na istoj godinama kasnije. Pa i pored desetina sati provedenih uz nju na malenom ekranu Nintendove konzole, imao sam želju da ga zaigram na velikom televizoru, kako sam smatrao da tako simpatična grafika zaslužuje da se još više udubimo u nju. Danas, skoro osam godina kasnije, pruža mi se prilika da to i učinim, kako je igra postala dostupna za skoro sve modernije platforme.

IGRA KOJA JE NEKADA BILA EKSKLUZIVNA ZA 3DS KONZOLU, DOŽIVELA JE ZASLUŽENO REIZDANJE NA MODERNIM PLATFORMAMA

Za razliku od originalne franšize, Monster Hunter Stories je potezni JRPG naslov i u tom smislu, meni mnogo draža igra od klasičnih, akcionih igara serijala. Jeste, original je nesumnjivo legendaran i izuzetno zabavan set igara gde lovite egzotične zverke i kitate se njihovim perjem, ali Stories ima jedan pitomiji pristup.

Umesto da lovite i ubijate čudovišta, ovde se sa njima sprijateljujete, trenirate ih i borite se rame uz rame sa svojim ljubimcima. Recept dosta sličan Pokemon serijalu, ali opet dovoljno originalan da je ta inicijalna sličnost ujedno i jedina dodirna tačka sa džepnim stvorenjima.

Već prvi vizuelni utisak nagoveštava blaži pristup gejmljeju, kako je u pitanju anime stil sa "chibi" karakteristikama, odnosno likovima koji su predstavljeni u minijaturnoj, zdepastoj odnosno detinjastoj formi sa ciljem da podignu "faktor simpatičnosti".



POVRATAK POKEMONA. PARDON, MONSTRUMA!



Autor: Milan Živković

REVIEW

Igra vas stavlja u ulogu dečaka iz jednog od sela gde se ljudi primarno bave pripitomljavanjem zverki. Takozvani "jahači" žive u poprilično izolovanim delovima sveta, ali naravno da se u početku javlja razlog za napuštanje sela kako bi se spasio svet. Takozvana Crna Kuga, bolest koja obuzima čudovišta i pretvara ih u prave monstrume, preta da obuzme i uništi planetu. Pa ko će onda da je spasi ako ne par klinaca?

Ovo odmah i pokazuje da je fokus igre u priči i avan-

turi, za razliku od uzbuđljivog lova koji pruža glavni serijal. Jeste da je u pitanju poprilično predvidivo štivo, ali to ne smeta pri uživanju, kako ishodi koje očekujete jesu i oni kojima se nadate.



Na polju pripovedanja doprinosi i glasovna gluma koja nije bila prisutna u originalu. Bar ne na nekom od razumljivih jezika. A što se ostalih poboljšanja tiče, ona su tu primarno u grafičkom smislu. Originalna igra ne samo da je jako stara već je potekla sa 3DS sistema, što u startu povlači poprilično skromne vizuale za moderne standarde. Međutim, samo podizanje rezolucije i poliranje par grafičkih aspekata, meni je bilo sasvim dovoljno da igra ponovo zasija.

Istina, momenti u kojima će sve izgledati mutno ili isprano, nisu preterano retki. Ali u jednostavnosti i akcentu na nekolicini grafičkih detalja, po mom mišljenju i leži glavni šarm kada je grafika ove igre u pitanju.

Verovatno najbitniji segment svake igre, leži u gejmljeju. A on je ovde takođe solidan i pruža dobre količine zabave. Osim što je u pitanju potezna igra, njene mehanike se zasnivaju na sistemu "papir, kamen, makaze" gde je potrebno pobediti u nasumičnom odabiru pre poteza. Ali je ujedno važno i eksploatisati slabosti protivnika, odnosno suočiti ih sa saborcima koji mogu da iskoriste njihove slabe tačke.

NEMA SUŠTINSKIH UNAPREĐENJA PO PITANJU GEJMLEJA I SAMOG SVETA





Vremenom ćete se unapređivati i dobijati nove veštine, ali suština napretka leži u sprijateljavanju sa novim čudovištima i njihovom pravilnom upotrebom. Tu je nekolicina mehanika koje su uvedene u nastavak i koje su mogle biti implementirane u ovaj remaster, ali i u ovom obliku, igra pruža sasvim dobre količine zabave.

U celini, Monster Hunter Stories danas najviše pruža utisak ograničenosti. Kao da bez obzira na

DALEKO LEPŠE NEGO ORIGINAL, ALI PODJEDNAKO OGRANIČENO I USMERENO



dodatnu šminku, prosto možete pod pristima da osetite kavez koji predstavlja 3DS, prvobitna platforma za koju je igra objavljena. Jako usmerena, jednostavna i ovičena limitima preko kojih ne možete preći, ovaj remaster i dalje miriše na džepnu igru. Sa jedne strane, to razočarava. A sa druge je pak, sasvim u redu.

Važno je da znate šta možete da očekujete i u tom pogledu, nema sumnje da ćete uživati u igri ukoliko imate realna iščekivanja. U smislu malog i osveženog paketa nekad neverovatnog obrta na proslavljenu formulu, Monster Hunter Stories je šarmantan naslov koji i te kako vredi cene koja se za njega traži. A ukoliko vam se ne žuri i igru zgrabite na nekom popustu, smatrajte da ste dobili bagatelu kakva se retko kada pronalazi.



TEST PLATFORMA:
Nintendo Switch

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5-4460 / AMD FX 8300
GPU: NVIDIA GeForce GTX 960 / AMD Radeon RX 560
RAM: 8 GB
HDD: 20 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PS4, Nintendo Switch, PC

RAZVOJNI TIM:
Capcom
Marvelous

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
€29,99

OCENA

7,5

- ✓ Šarmantan svet i likovi
- ✓ I dalje dobra gejملهj formula
- ✓ Osvežena grafika i glasovna gluma
- ✗ Oseti se vremešnost dizajna
- ✗ Slaba poboljšanja u odnosu na original



IZDANJE KOJE NIKO NIJE TRAŽIO?



Autor: Milan Živković

REVIEW

OVO IZDANJE IMA SMISLA JEDINO UKOLIKO JE PLAYSTATION VAŠA PRIMARNA PLATFORMA ZA IGRANJE

Nakon solidnog uspeha prve igre Monster Hunter Stories, bilo je za očekivati da će Capcom uskoro objaviti nastavak. Iako to nije bilo tako brzo, svega pet godina kasnije objavljen je drugi deo koji nadmašuje prethodnika u skoro svakom smislu.

Pa dok je prva igra bila ekskluziva za 3DS, te remasterovana verzija koja je objavljena uz ovo izdanje ima smisla, Monster Hunter Stories 2 je od samog starta posedovao i verziju za računare. U tom smislu, PlayStation 4 verzija o kojoj danas govorimo i nema mnogo smisla, osim da je igra sada dostupna i na Sonijevoj platformi. Mada nepostojanje modernije,



PlayStation 5 verzije ipak ostaje zagonetka.

Za početak, igra izgleda izuzetno lepo, bez obzira na kojoj platformi ćete je zaigrati. U ovom konkretnom slučaju, preporučujem da je igrate na računaru kako su opcije za proizvoljno podešavanje grafike najveće i sigurno ćete uživati u najlepšem vizuelnom prikazu.

Za razliku od prve igre, nije više prisutan "chibi" prikaz karaktera, što daje ozbiljniju notu celoj atmos-



IGRA I DALJE IZGLEDA SJAJNO, KAO ŠTO JE IZGLEDALA I U PRVOBITNOM IZDANJU PRE NEKOLIKO GODINA

feri. Nešto što može delovati beznačajno, ali kada se pogleda celokupan kvalitet modela i umetničkog stila, pomak je u pravom smeru.

Igra je direktan nastavak na prvi deo, ali ujedno predstavlja i potpuno samostalan naslov, tako da ukoliko želite da preskočite keca, možete to slobodno da uradite bez da se osećate naročito izgubljeno po pitanju cele priče. A i situacija po pitanju pripovedanja i kompletne fabule, jeste jako slična prvom delu. Jednostavno, često predvidivo i izuzetno šarmantno, dopadljivo pa i emotivno.

Lov na čudovišta i pripitomljavanje istih se nastavlja, a ulog je kao po običaju visok – sudbina čitavog čovečanstva. Ponovo u ulogu mladanog jahača na pustolovini kroz široke predele sveta. Ovaj put, ne oseća se ograničenost jedne prenosne konzole, kako je svet mnogo otvoreniji i nudi više opcija za istraživanje. Ali istovremeno povlači i neke negativne aspekte koji su bili manje evidentni u prvoj igri.

Ta negativna strana igrivosti leži u repetitivnosti i prenosi se od samog istraživanja preko borbi pa sve do same priče. Istraživanje pećina u potrazi za novim čudovištima, svaki put pruža isti utisak. Borbe umeju da budu preduge i često jako slične pa mogu brzo da dosade. A priča se svodi na recept posećivanja novih lokacija, rešavanja problema i polaska na novu. Zvuči kao standardna stvar u igrama, ali nažalost ovde ume da guši nešto snažnije.





Naravno ni sporedne misije koje su u istom duhu ne pomažu mnogo, ali gde repetitivnost kviri utisak, sveukupni šarm i zabavne mehanike uspevaju s lakoćom da ublaže pad.

Borbeni sistemi su prošireni u odnosu na original, pa sada nude više opcija gde je recimo moguće napadati slabe tačke na telima čudovišta, što ume da podigne na uzbudljivosti kada su "boss" borbe u pitanju. U kombinaciji sa animacijama, ovi momenti zajedno pružaju jedno zaista dopadljivo, "animenoliko" iskustvo.

Činjenica da sada, tri godine nakon što je igra prvobitno objavljena, samo govorim o istovetnom izdanju za PlayStation 4, dovodi me do svojevrzne spoznaje.

Trebalo je samo da vam kažem da posetite naš sajt i potražite originalnu recenziju iz 2021. godine koju sam pisao o ovoj igri. Ukoliko je pročitate, znaćete sve što je potrebno i o ovom izdanju. To što je sada objavljena i za "soni četvorku" ne menja skoro ništa. Jedino što nudi je veću pristupačnost sa istim, tri godine ostarelim kvalitetom.

Iako tri godine stara, igra je odlično ostarila. A ovo reizdanje me je navelo jedino da poželim da treći nastavak bude objavljen što pre. Ukoliko smanji na repetitivnosti i ojača filmski doživljaj, nesumnjivo će biti iskustvo za pamćenje. A možda i jedna od najboljih igara žanra!

Bili živi pa videli.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
 OS: Windows 10/11 64-bit
 CPU: Intel Core i5-4460 / AMD FX-8300
 GPU: NVIDIA GeForce GTX 960 / AMD Radeon RX 560
 RAM: 8 GB
 HDD: 28 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA: PS4, Nintendo Switch, PC
 RAZVOJNI TIM: Capcom, Marvelous
 IZDAVAČ: Nintendo
 TEST PLATFORMA: PS4

CENA:
 €39,99

OCENA

8,5

- ✓ Značajna unapređenja u odnosu na prvi deo
- ✓ Igra se vizuelno i dalje odlično drži
- ✓ Šarmantno i zabavno u svakom pogledu
- ✗ Repetitivne borbe i priča
- ✗ Narativ nikoga neće iznenaditi

NEVEROVATNO ŠARMANTNI LIKOVI USPEVAJU DA NADOMESTE GOTOVO SVAKI NEDOSTATAK U KVALITETU PRIČE

ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE

GEJMING PONOVO U SENCI FROMSOFTA



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Elden Ring sad već ima kulturni status u svetu video igara, do maksimuma popularizujući soulslike žanr koji je FromSoftware gradio i razvijao u poslednjoj deceniji. Kada pomislite da dizajn nivoa, u ovom slučaju sveta koji predstavlja takozvani „Lands Between“ ne može biti bolji, evo ga Shadow of the Erdtree. Ekspanzija za koju do sada verovatno znaju i vrapci na grani, navodno je toliko velika da se može meriti sa više prethodnih FromSoft igara zajedno. I to je apsolutno i u svakom smislu tačno, jer još od The Witcher 3 ekspanzija nisam doživeo nešto ovoliko glomazno u vidu dodatka za neku igru.

Shadow of the Erdtree se nadovezuje na bitan deo narativa, vodeći igrače u zemlju Senki, postapokaliptično središte sveta Elden Ringa. Iako je narativ konfuzan i uglavnom se oslanja na vizuelno pripovedanje uz pomoć par ključnih karaktera koje ćete sretati, i ovde se ponovo produbljuju bitne rupe u inicijalnoj priči koju su kreirali Hidetaka Miyazaki i Džordž R. R. Martin. Generalno, iako smatram da narativ ne igra glavnu ulogu, ovde se ono što dobijate definitivno diči istim kvalitetom i mistikom na koju su fanovi FromSoftware igara navikli, uz neke dodatne neočekivane zaplete i likove sa svojim tragičnim pričama.

Međutim, šta ova ekspanzija donosi zapravo? Gigantske zemlje Senke koje do sada predstavljaju, rekao bih, vrhunac i apsolutni maksimum prostornog dizajna, koji pravi najviše referenci na sada drugu najbolje dizajniranu igru koju je FromSoftware ikada napravio – prvi Dark Souls. Vertikalnost i opšta isprepletanost koju ćete sresti u ovom gigantskom regionu veličine više od 50 procenata bazične igre je neprevaziđena. Način na koji su lokacije povezane, prostorni orijentiri koji će vam uvek paliti lampicu gde se nalazite i isprepletanost skrivenih zona kojih ima svuda, od najnižih tačaka ispod mora, do najviših

tačaka na nebu, zaista su fenomenalni. Raznolikost bioma, lokacija i priča koje pripovedaju kako kroz svoj izgled, tako i kroz svoje meštane (koji će naravno uglavnom želeći da vas ubiju), nije jedini adut koji dolazi sa ovom ekspanzijom.

SotE ima apsurdan broj novih oružja (preko 90!), uz čak osam novih tipova i pregršt novih specijalnih poteza koji će vam biti na raspolaganju, praveći već masivan broj različitih varijanti koje možete isprobati još većim. Uz to, tu je masa novih oklopa, magija, i naravno protivnika od kojih su najbitnije boss borbe koje su okosnica ovih igara, a koje ujedno nikada nisu bile bolje dizajnirane i raznolike. Iako postoji određena doza „recikliranja“, primarno kod manjih protivnika,

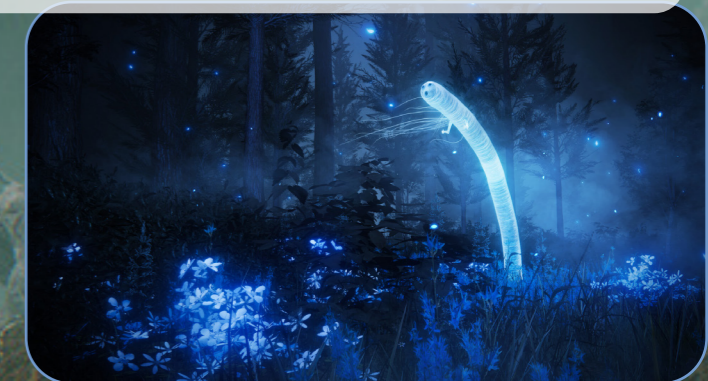
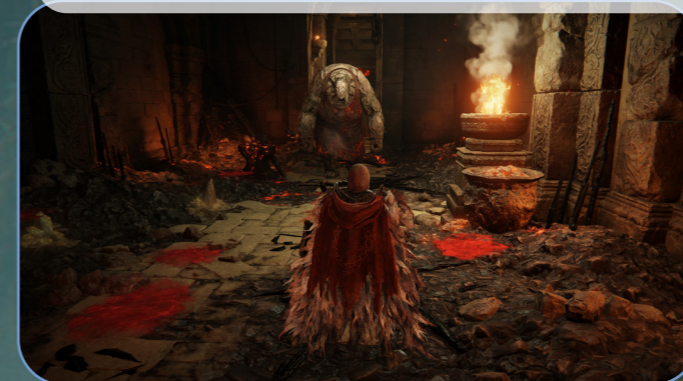
ona je jako mala i nailazićete na veliki broj novih tipova neprijatelja, dok su čak i manji sporedni dungeoni dobili veliku različitost između svojih bosseva, kao i znatno isprepletaniji dizajn i mahom su sami značajno veći i detaljniji nego oni u osnovnoj igri.

Što se tiče samog gejmla, on se naravno nije promenio, osim kroz dodatak novih oružja i pomagala igračima. Progresija se doduše obavlja u drugačijem maniru u odnosu na osnovnu igru, gde će nivoi vašeg karaktera igrati nešto manju ulogu naspram takozvane Scadutree fragmenata koje ćete koristiti

za povećanje štete koju nanosite, kao i negacije iste koju primete. Ovi fragmenti doduše važe samo u okviru ekspanzije i neće vam davati pomenute bonuse u osnovnoj igri, mada je preporučeni nivo 150. pri započinjanju ekspanzije koja se krije iza ne tako lakih boss protivnika u vidu Radana i Moga iz osnovne igre. Iako ovo može zvučati obeshrabrujuće za neke opuštenije igrače, ovi protivnici nisu ništa naspram onoga što će vas čekati u DLC-u.

Kao veteran žanra i veliki fan ovih igara, definitivno mogu potvrditi da je ovo verovatno najteže iskustvo koje je FromSoftware ikada napravio i da nije za one nestrpljive i lakog srca. Od manjih protivnika do onih glavnih i najjačih, igra je apsolutno nemilosrdna prema vašem HP-u, često vam ne dajući vremena gotovo ni za kakav predah tokom same borbe, sa bossevima koji su apsolutno najagresivniji u serijalu i koji bi verovatno i notornu Maleniu bacili na kolena. Ovo će sigurno odvratiti deo publike koji je već u toku pisanja ove recenzije reagovao burno, kritikujući da je igra preteška čak i za one koji su prešli osnovnu igru. Međutim, ovo je praksa koju je FromSoftware primenjivao u prošlosti sa svojim DLC sadržajima, često ih namenjajući kao najteži nivo izazova za datu igru. Lično ne smatram da ova težina oduzima od igre, jer se generalno dizajn ovih igara svodio

**VERTIKALNOST I OPŠTA ISPREPLETANOST KOJU
ĆETE SRESTI U OVOM GIGANTSKOM REGIONU JE
NEPREVAZIĐENA**

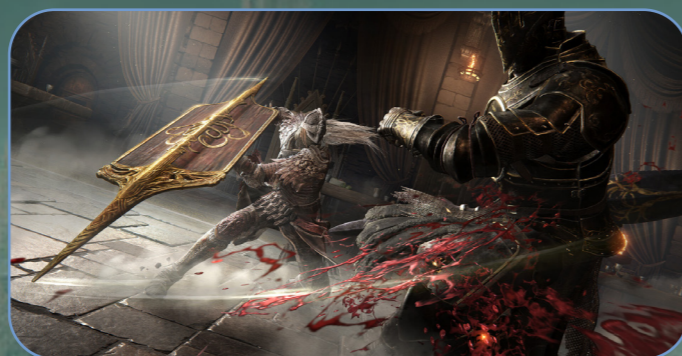


SHADOW OF THE ERDTREE SE NADOVEZUJE NA BITAN DEO NARATIVA, VODEĆI IGRAČE U ZEMLJU SENKI, POSTAPOKALIPTIČNO SREDIŠTE SVETA ELDEN RINGA



na konstantno pokušavanje, pružajući ogroman osjećaj uspeha igraču koji uspeva da se izbori sa jako nesrazmernim šansama koje su mu date, te ne bih ovo naveo kao negativan aspekt bilo Elden Ringa ili njegove ekspanzije. Iako je razumljivo da ovo nije igra za sve tipove igrača, lično smatram da igre ne bi trebalo da budu za svakoga, kao što nisu ni drugi formati umetnosti ili pop-kulture.

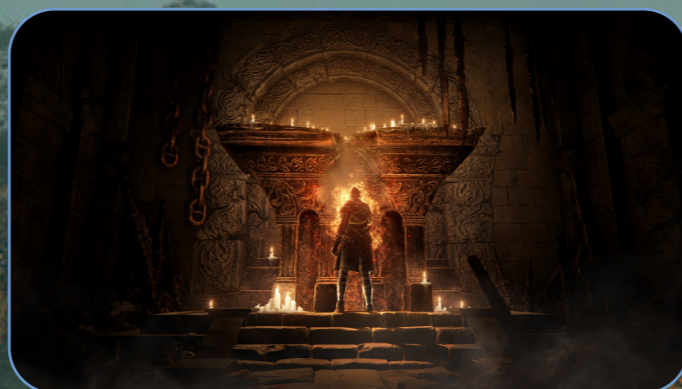
Ono za šta imam zamerku jeste optimizacija, konkretno na PC platformi. Izgleda da se japanski razvojni studiji većito muče sa PC portovima, jer upravo prave igre primarno za konzolne platforme, gde Elden Ring, pa i raniji FromSoft naslovi, pate od ovakvih boljki. Česti padovi u frejmrejtju, nekonzistentnost sa performansama i bagovima čak i na najjačim konfiguracijama za igru koja se više diči dizajnom nego grafičkim realizmom ne bi smeli da prave ovolike probleme. Iako je Elden Ring ispravio svoje boljke kroz brojne zacrpe nakon izlaska igre, fascinantno mi je da se ovakve stvari iznova i iznova dešavaju, čak i u ovom slučaju gde je u pitanju ekspanzija za igru koja



je imala te iste probleme.

Na svu sreću, iako nikako ne opravdam ovakvo slabo stanje PC porta, nemam šta drugo zameriti SotE, pogotovu na polju prezentacije o kojoj sam već govorio, kao i muzičke podloge koja mi je jako brzo ušla u favorite u gejming numerama uopšte. Od ambijentalnih zvukova i numera, pa sve do simfonijskih kompozicija koje često čujete u borbama, ovde je raznovrsnost možda na najvišem nivou do sada i definitivno se diči među najkreativnijim i najzvučnijim numerama ovakvog tipa.

Međutim na sve smo to navikli. FromSoftware još



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11
 CPU: Intel Core i7-8700K / AMD Ryzen 5 3600X
 GPU: NVIDIA GeForce GTX 1080 / AMD Radeon RX Vega 56
 RAM: 16 GB
 HDD: 60 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS4/5, Xbox Series
X/S, Xbox One

RAZVOJNI TIM:
FromSoftware Inc.

IZDAVAČ:
Bandai Namco

TEST PLATFORMA:
PS5

CENA:
€39,99

OCENA

9,8

- ✓ Skoro sve
- ✗ Loš balans pojedinih bosseva u ekspanziji
- ✗ Jako loše optimizovan PC port

SOTE IMA APSURDAN BROJ NOVIH ORUŽJA I PREGRŠT SPECIJALNIH POTEZA KOJI ĆE VAM BITI NA RASPOLAGANJU

uvek, već decenijama ne uspeva da podbaci, a tako sam i ja poklekao, ne samo kao ljubitelj igara, već sa koliko je to moguće objektivne tačke. Ovo je verovatno najbolje parče dodatnog sadržaja za neki naslov (kad kažem dodatnog sadržaja, mislim na celu novu igru dugačku više od 40 časova) ikada izbačeno, lako prestižući većinu celih igara i možda vrhunac kvalitetnog dizajna gde će se SotE koristiti kao knjiški primer. Toliko.



SHIN MEGAMI TENSEI
V
VENGEANCE

OSVETA SE HLADILA TRI GODINE DANA



Autor: Milan Živković

REVIEW

Kada sam zaigrao Shin Megami Tensei V po prvi put, pre nepune tri godine, bio sam prijatno iznenađen kvalitetom koji sa sobom nosi ovaj serijal. Iako sam nekako godinama igrom slučaja uspeva da se mimoilazim sa igrama franšize, bilo je suđeno da jednog dana zaigram neku od njih i opravdam svoja očekivanja – da je u pitanju nešto nesumnjivo vredno vašeg vremena.

Ovaj, tada najnoviji deo serijala, izazvao je veliko uzbuđenje među fanovima, ekskluzivnom pojavom na Switch konzoli. I dok je igra vrvila od kvaliteta, neka odluke vezane za priču, razočarale su dobar broj zaljubljenika u ove igre. Zato najnovije izdanje "Vengeance" ponovo bezrezervno raspaljuje žar među obožavaocima koji se sigurno nadaju brojnim ispravkama po pitanju narativa. Ali ako mene pitate,

iako nisam imao mnogo zamerki na original, svaka promena na bolje je i više nego dobrodošla.

Na početku novog izdanja, srećete se sa scenom koja pred vas stavlja izbor. U zavisnosti od toga šta odaberete, priča će se odvijati ili identično originalu kroz "kanon kreacije" ili na nov način kroz "kanon osvete".

Dok drugačija priča u početku prati sličan osnovni tok, tu su neki dodaci u vidu novih saveznika i protivnika. No kako dalje odmičete, razlike postaju sve učestalije dok ne dožive potpun obrt a protagonista čak i sasvim novu Nahobino formu.



OSIM ISPOLIRANE GRAFIKE, U IGRU JE ULIVEN NOV SADRŽAJ U VIDU PRIČE, LOKACIJA, LIKOVA ALI I GEJMPLEJ ELEMENATA

Pored ovih razlika koje postaju evidentnije tek nakon što dublje zagazite u priču, osveženo izdanje za modernije platforme krasi i daleko prijatnije vizuelno iskustvo. Osim što je rezolucija sada kristalno čista, frejmrejt je neuporedivo bolji. Ovo doprinosi doživljaju u toj meri da Vengeance deluje kao potpuno nova igra.

Svi oni detalji koji su ranije vapili za lepšim prikazom, sada dolaze do izražaja a sirovi stilski kvalitet može nesmetano da vas impresionira. Ukratko, bez obzira



A question. If you will allow.
For what purpose have you come here.



na činjenicu da su neki od modela manje kompleksni i pojedine lokacije skromnije, igra izgleda fantastično.

Reklo bi se da je igra doživela unapređenja u skoro svakom smislu, pa tako i neki od slabije iskorišćenih likova originala, sada imaju priliku da zasijaju u punom sjaju. A uvođenje novih dodatno podiže kvalitet na ovom polju. No što se samog narativa tiče, nisam siguran da će ljubitelji originala koji su tada imali zamerke, sada biti mnogo više zadovoljni. Iako ja, nošen atmosferom i zaraznim igranjem, nisam imao ništa protiv bilo kog od raspleta.

Imajući to na umu, sam kraj igre je mogao biti malo duži. Igra od vas očekuje da uložite pozamašnu količinu slobodnog vremena, da bi se gotovo odjednom završila. Ali ovo je možda i subjektivni osećaj, jer niko ne voli kada kvalitetnim stvarima mora doći kraj.



protivnika ukoliko se pametno spremite za okršaj, definitivno su prisutne i pružaju mnogo više slobode pri igranju.

Igru je moguće sačuvati na bilo kom mestu, što takođe mislim da nije bilo prisutno u originalu. A tu je i opcija da komunicirate sa svojim saborcima kako biste ojačali vašu vezu kroz nove sposobnosti. Što više razmišljam, sve mi se više čini da ni ovo nije bilo moguće u originalu. Davno je bilo, trebalo je bolje da se spremim za ovu recenziju... I barem pročitam svoju prethodnu!

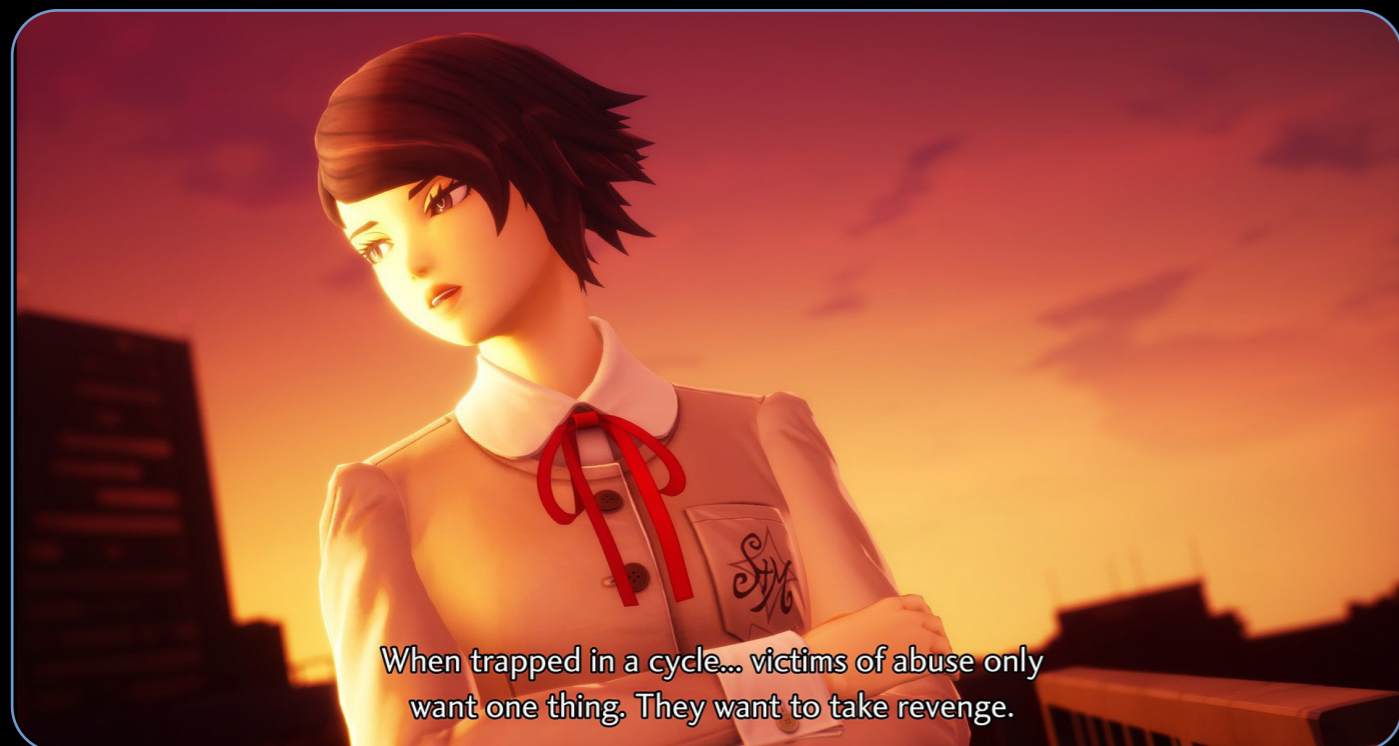
Zapravo, savetujem vama da to učinite. Ukoliko vas zanima više detalja oko igre, koja je u svojoj suštini i dalje onaj naslov od pre tri godine, savetujem da



Veličina sveta je još uvek impresivna i nudi mnogo prostora za istraživanje. Ukoliko volite da pronalazite skrivene predmete, sporedne misije pa i saborce, imaćete i te kako čemu da se radujete. S tim pod ruku odlično ide novi sistem kretanja u vidu "Magatsu Rails" – brzog transporta kroz svet. A i opcija da u bilo kom trenutku pogledate na trenutnu lokaciju iz ptičje perspektive, ume biti jako korisna. Iskreno se ne sećam da je ovo bilo prisutno u originalu, tako da mislim da je odličan dodatak.

Što se borbi tiče, sve pruža mnogo više slobode pri igranju pa time smanjuje nivo ukupne težine. Situacije u kojima je moguće pobediti daleko snažnijeg

NA POČETKU IGRE, IZBOR KOJI DONOSITE ODLUČUJE O NASTAVKU PRIČE – DA LI ĆE TEĆI KAO U ORIGINALU ILI U IZMENJENOM OBLIKU



When trapped in a cycle... victims of abuse only want one thing. They want to take revenge.



pročitajte našu prvobitnu recenziju. A na kraju ove, iskustvo mogu da sumiram samo na jedan način. Vengeance je ispeglanije, veće i bogatije izdanje jedne već dovoljno sjajne igre. Tehnička osveženja čine da deluje kao potpuno nov naslov, a dodaci priči i gejملهju obogaćuju igru taman toliko da imate razloga da je ponovo odigrate, čak i da ste to relativno skoro učinili.

Velika preporuka svakom ljubitelju JRPG žanra i nešto neobičnijih, mračnijih priča i dizajna.



GEJMPLEJ JE JOŠ UVEK JAKO ZARAŽAN A TEŽINA NESTO NIZA S OBZIROM NA SIJASET NOVIH STRATEGIJA KOJE MOZETE PRIMENITI U BORBI

TEST PLATFORMA:
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-3470 / AMD Ryzen 5 1400
GPU: NVIDIA GeForce GTX 960 / AMD Radeon R9 380
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORME:
PS4/5, Nintendo Switch,
PC, Xbox One, Xbox Series
XS

RAZVOJNI TIM:
Atlus

IZDAVAČ:
Sega

CENA:
59,99€

OCENA

9,1

- ✓ Tehnička unapređenja su prelepa
- ✓ Proširena priča, gejملهj i likovi
- ✓ Zarazan gejملهj i odlična prezentacija
- ✗ Novi igrači će se slabije snaći
- ✗ Obožavaoci će ponovo biti razočarani nekim odlukama u priči

KAD NINTENDO ZAIGRA NA SIGURNO



Autor: Milan Živković

REVIEW

Nintendova 3DS konzola za mene predstavlja jednu od omiljenih platformi i izvor mnogih nostalgичnih uspomena. Da li uz sjajan JRPG, platformu ili pak unikatnu igru, uz 3DS sam proveo hiljade nezaboravnih sati. No, ukoliko biste me upitali koja mi je omiljena igra na tom sistemu, momentalno bih mogao da izdvojim tri.

Ukoliko nastavite da me „blago forsirate“ da izaberem samo jednu kao onu koja za mene stoji na samom vrhu, bez mnogo žaljenja bi odgovor bio samo jedan – Luigi's Mansion 2, na zapadu poznatiji kao Dark Moon. Crtanoliki horor sa Luidijem u glavnoj ulozi, meni je ujedno i jedna od omiljenih igara svih vremena.

Istina, serijal ima tri nastavka. Prvi je doživeo reizdanje na 3DS konzoli i igra je odlična, a treći deo me je pre skoro pet godina potpuno raspametio. Igra i dan danas izgleda spektakularno i toliko je puna života da ne mogu da ne budem oduševljen što pripada možda i mom omiljenom (pod)žanru video igara.

Ako bismo pak išli još samo jedan korak dalje, od sve tri igre serijala, morao bih da odaberem upravo drugi deo kao omiljen. Igra kojoj bih u vreme kada je objavljena dao čistu desetku, danas je doživela HD reizdanje na Switch konzoli. Kao nepristrasni (!) a ujedno teški zaljubljenik u ovu igru, dozvolite da sa vama podelim utiske i uporedim je sa originalom. Maksimalno profesionalno!



UNAPREĐENE TEKSTURE I MODELI MOŽDA NISU NEOPHODNI, ALI UDAHNUJU NOV ŽIVOT U OVAJ 11 GODINA STAR NASLOV

Za početak, Luigi's Mansion 2, kao i ostali nastavci, stavlja nas u cipele bojažljivog, višeg i mršavijeg brata Super Mario tandemu. Kako bi pomogao profesoru Elvinu Gadu u izučavanju ali i istrebljivanju duhova, ponovo se upušta u avanturu i borbu sa natprirodnim na nekoliko ukletih lokacija.

Ovo naravno podrazumeva sijaset crtanolikih, tmurnih vila i okruženja koja pucaju od atmos-



fere. Skupljanje novca i skrivenih predmeta, nadmudrivanje protivnika, istraživanje svakog čoška, unapređivanje opreme i još mnogo, mnogo toga, bili su i ostali razlog svakome da ovu igru mora probati barem jednom u životu.

U trenutku kada sam prvi put video trejler za Luigi's Mansion 2, pomislio sam da je u pitanju naslov za Wii. Prosto nisam mogao da verujem da nešto ova-



ko lepo može raditi na nekoj džepnoj konzolici. A kada se na kraju trejlera pojavio tekst koji potvrđuje da je u pitanju igra za 3DS, odmah sam odlučio da tu konzolu moram nabaviti što pre! Nikad neću zaboraviti trenutak kada sam je prvi put uzeo u ruke i večno ostajem zahvalan osobi koja mi je pomogla da ga pribavim, tih davnih dana...

Nekako osećam kao da je i suvišno govoriti o onome šta je ova igra, koliko je važno još jednom srdačno preporučiti svakome da je zaigra i sam otkrije njen šarm. Zato hajde da malo popričamo o razlikama između HD i originalnog izdanja.

Prva i najznačajnija, ogleda se u rezoluciji. Igra sada ima daleko oštrij prikaz od originala, kako je rezolucija oko četiri puta viša nego ranije. Mada svakako dobrodošao, ovaj efekat ste mogli postići i čak prevazići, ukoliko biste 3DS verziju pokrenuli na emulatoru na nekom malo jačem računaru. Nešto što sam još pri prvom igranju neuspešno pokušavao, a što je poslednjih nekoliko godina ipak izvodljivo. Daleko upečatljivije razlike, za mene su predstavljali detalji i izmene, koji su šarenolikog tipa.

Ali pre nego što nastavim, moram da napomenem da je 3D efekat 3DS konzole za mene bio jedan od najznačajnijih elemenata pri igranju ove igre. Takav vid imerzivnog igranja, nažalost ovde ne može biti rekreiran i ne mogu ga prežaliti. Toliko.

Ukoliko se zagledate nešto dalje od proste razlike u rezoluciji, uvidećete da je na igri porađeno ipak nešto više nego što to deluje na prvi pogled. Za početak, likovi i objekti su sazđani od višeg broja poligona. Ovo znači oblija zakrivljenja, više detalja kod sitnijih delova modela kao i uopšteno prirodniji izgled nekih predmeta. Tako recimo, Luidijevi prsti



MOŽDA "DŽEPNI DIZAJN" IGRE NIJE OSTARIO PRETERANO DOBRO, ALI OVO JE JOŠ UVEK MOŽDA I NAJBOLJA IGRA SERIJALA



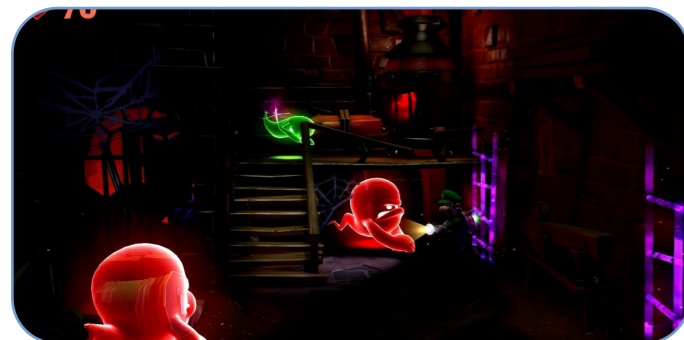
nisu kockasti a mnogi objekti deluju realističnije.

Napredak u detaljima se ogleda i kod tekstura, pa tako tepisi, zavese, čak i Luiđijevi brkovi imaju čime više da se pohvale. Ovo ujedno znači i jasniji prikaz sitnica kao što su recimo zvučnici na Dual Scream konzolici koju Luiđi nosi sa sobom, pa čak i konca kojim je proštepan njegov teksas kombinezon.

Ne mogu da s lakoćom uvidim u kojoj meri je unapređeno osvetljenje, kako je originalna igra ovo vanvremenski besprekorno implementirala, ali evidentan je napredak po pitanju refleksija. Presijavanje oklopa i uglačanih površina je jako lepo urađeno.

Dok su sve ove izmene uglavnom pozitivne, neke su subjektivno a neke objektivno lošije nego u originalu. Tako recimo, ako ste voleli modele iz originala, možda vam se neće dopasti ovi „unapređeni“. Luiđi i profesor E. Gad, iako kvalitetnije, ne izgledaju sasvim kao nekad. Znate već, kad nešto zavolite za ceo život, ne volite baš da vidite kako u restauraciji gubi suštinu.

Neki detalji, kao recimo animacija dok Luiđi vuče nešto, iz nekog razloga su izgubljeni i pojednostavljeni. A Luiđijeva silueta dok je iza objekata, što je u originalu olakšavalo orijentaciju, sada iz nekog razloga ne funkcioniše u svakoj situaciji. Jednostavno



ne vredi, ukoliko ste voleli original sa svim njegovim snagama i slabostima, izgleda da je nemoguće da u slučaju remasterizovanja ostanete potpuno zadovoljni. Ali ovo su ipak stvari koje se tiču subjektivnog utiska. Za novajlije, tu neće biti problema.

Ono što se objektivno može zameriti, tiče se samog dizajna igre. Ovo je jedna poprilično jasno propuštena prilika za koju je razvojni tim ipak ili bio previše lenj, ili je jednostavno želeo da igra na sigurno pa se nije mnogo zamario unapređivanjima. Original je bila igra za prenosnu konzolu, dizajnira-



na tako da je zaigrate usput, odigrate malo i vratite u džep. Iz tog razloga, Luigi's Mansion 2 je podeljen na segmente odnosno misije. Na raspolaganju imate nekoliko nivoa, ali ćete se u svaki od njih vraćati po nekoliko puta kako biste rešili različite zadatke.

Kada sedite za televizorom i pokušavate da se uživate u nešto, nije baš najpoželjnije da vas igra svaki čas prekida i „resetuje“. Istina, ovo je verna „transkripcija“ igre u prvobitnom obliku, ali da li je to i morala biti? Od svih misija, mogla je biti sastavljena jedna veća celina i to bi bilo to. Za tako nešto, svakako bi se moralo uložiti dodatnog truda. Ali



studio iza igre je izgleda imao važnija posla. Nadam se rad na nastavku!

Tu je naravno i učestalo prekidanje igranja zbog poziva od profesora, koji ne samo da vas upućuje šta da radite dalje, nego često voli i da prokomentariše šta ste upravo uradili. „Hej Luiđi, vidim da si pronašao važan predmet. Sad ga imaš i nastavi dalje!“ Ma profesore, nemojte mi kasti, stvarno ne znam šta bih bez Vas. E. Gad nekad stvarno ne zaklapa gubicu. Da mi je znati što to barem nisu malo izmenili. Sigurno ne bi bilo toliko teško...

Bez obzira na razlike, unapređenja i propuštene prilike, cena koja se traži za ovu igru je ubedljivo najgora stvar u vezi nje. Da je bar 30% niža, imalo bi mnogo više smisla. Ali to je Nintendo, zašto nas više i iznenađuje da konačna ocena mora da trpi zbog njihovih čudnih i halapljivih odluka?

Ako mene lično pitate, igrati ovu igru na 3DS-u je i dalje najbolji način da je iskusite. Da, detalji su manje vidljivi ali imerzivni 3D efekat i nešto lepši kontrast, poprilično doprinose celom iskustvu. A i

da ne pominjemo da je kompletna igra koncipirana kao džepni naslov. Nešto čime još uvek snažno odiše.

U momentu pisanja ovih završnih reči, podižem pogled i vidim omiljeni objekat na polici. Luiđi i Polterpup figuru, dok protagonist ima prestrašeni izraz lica, kao da se plaši konačne ocene koju ću dati za igru.

Jedna od mojih najdražih igara svih vremena, ovaj put ne može dobiti savršen skor. Propuštene prilike za unapređenje, nekolicina razlika koje nisu dobrodošle kao i suluda cena, jasan su uzrok ovome. Ali i u ovom obliku, bez obzira da li ćete je igrati u originalu ili HD verziji, od srca preporučujem svaki, a naročito ovaj nastavak Luiđijeve strašljive sage.

A ukoliko ovo pojavljivanje znači da će se uskoro pojaviti četvorka, možda i kao „launch“ naslov za naslednika Switch konzole, u tom momentu neće biti srećnijeg matorog dečaka na svetu od mene.

Pridružite mi se!

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

BEZ OBZIRA DA LI ĆETE GA IGRATI U ORIGINALU ILI HD VERZIJI, OD SRCA PREPORUČUJEM SVAKI, A NAROČITO OVAJ NASTAVAK LUIĐIJEVE STRAŠLJIVE SAGE

PLATFORME:
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Tantalus Media

CENA:
59,99€

IZDAVAČ:
Nintendo

Test platforma:
Nintendo Switch

OCENA

9

- ✓ HD remaster verovatno najbolje igre u serijalu
- ✓ Sitna unapređenja po pitanju modela i tekstura
- ✓ Realističniji prikaz uglačanih površina i tekstila
- ✗ Propuštene prilike za unapređenje "džepnog dizajna"
- ✗ E. Gad i dalje prečesto prekida igranje

Autor: Milan Janković



THE BIG CATCH: THE TACKLEBOX

The Big Catch: The Tacklebox je 3D platformer inspirisan Dreamcast erom i vizuelnim stilom igara iz 90-ih kao što je Rayman 2: The Great Escape. Big Catch odiše nostalgичnim, šaljivim tonom koji će svaki "iskusni" gejmer prepoznati. Gejmplej nudi dosta platformisanja i izazovnih zagonetki koje su bazirane na okruženju.

Igra zahteva malo vremena da se naviknete, ali kontrole su veoma intuitivne kada ih savladate. Dizajn nivoa, iako ponekad linearan, je takođe zanimljiv - igra me je zaista naterala da dobro razmislim kako da dođem do nekih skrivenih itema. Nijedna mozgalica nije besmislena ili nelogična, naprotiv - kada sam shvatio kako funkcioniše fizika u igri i kada sam naučio kako da se prilagodim datoj situaciji, sa zadovoljstvom sam se vraćao na stare lokacije kako bih sakupio sve iteme koje sam propustio.

Jedine stvari koje bih voleo da vidim u punoj verziji igre su mapa i sistem koji prati predmete koje sam sakupio - u nekim trenucima sam morao da pogledam walkthrough kako bih pronašao sve preostale collectable iteme.

The Big Catch: The Tacklebox ume biti dosta izazovan, ali ga vredi isprobati ako volite 3D puzzle-platformere nalik na igre iz 90-ih. Biće interesantno videti koliko će se stvari izmeniti sa punom verzijom igre.

RAZVOJNI TIM:
FiletGroup

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/2985610/The_Big_Catch_Tacklebox/



WARBITS+

Inspirisana kulturnim serijalom Advance Wars, Warbits Plus je šarmantna i izuzetno zarazna taktička igra za mobilne uređaje. Iako u nazivu nosi reč "plus", ne radi se o nastavku - ovo je suštinski ista igra kao i original iz 2016. godine, ali sa nekoliko novih funkcija i QoL poboljšanja.

Warbits Plus je potpuno izgrađen od nule, što omogućava da se igra prikazuje na celom ekranu na novijim uređajima i da se bez problema prebacuje između portretnog i pejzažnog prikaza. Tu je i nekoliko promena u gejmpleru - konačno smo dobili undo opciju, što znači da ćemo od sada moći da poništimo svaki brzopleti i nepromišljeni potez.

Smatram da svaka taktička igra ovog tipa mora da poseduje ovu opciju, tako da mi je drago što su developeri poslušali komentare zajednice.

Implementiran je i cross-platform multiplejer, tako da ćemo od sada moći da se takmičimo sa igračima na PC-u i mobilnim uređajima istovremeno. Takođe, čini se da su neki nivoi izmenjeni, ali u dosta manjoj meri.

Iako mi se ne dopada što težina u nekim momentima naglo raste i što neki sistemi ne funkcionišu onako kako se očekuje, mislim da će se Warbits Plus dopasti ljubiteljima taktičkih igara i svima onima koji žude za još jednim Advance Wars naslovom.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
RISKY LAB

CENA:
Besplatno/IAP

TEST UREĐAJ:
IPHONE 13

OCENA

DA



VRHUNSKA WEB KAMERA

LOGITECH BRIO MX



Autor: Miloš Hetlerović

Kako je sada za već dosta profesija postalo sasvim normalno da se dosta sastanaka ili čak i celokupnog posla odvija online web kamere su postale praktično neophodnost, jer ukoliko nemate kvalitetnu web kameru možete izgledati neozbiljno prema poslovnim partnerima. Naravno najveći deo posla završavaju i dosta bazični modeli, ali je Logitech za one koji žele najbolje, možda se čak bave i nekim poslom koji podrazumeva online prezentacije, snimanje video klipova i slično, napravio još jedan korak dalje u pravcu vrhunske slike preko interneta za Brio MX kamerom.

Brio MX spada u MX kategoriju Logitech proizvoda koja podrazumeva vrhunske poslovne periferije počev od miševa, preko tastatura, a sada vidimo da se širi i na druge segmente. U tom smislu Brio MX je upakovan u vrlo prepoznatljivu crnu kutiju a sada ona na svakom koraku se naglašava ekološka održivost ovih proizvoda. Sve je u tom duhu bilo da se radi o recikliranoj ambalaži, plastici ili čak tome da je aluminijum od koga je izrađeno kućište kamere

zapravo proizveden korišćenjem obnovljivih izvora energije. A kada uzmete sam proizvod u ruku shvatite da tog aluminijuma za izradu web kamere baš i nije malo potrošeno – Brio MX je vrlo masivan i na svakom dodiru odiše kvalitetnom izradom. Posebno je interesantno urađena takozvana „štikaljka“ kojom kameru postavljate na vrh monitora, a koja je sama po sebi jaka, ali je još interesantnije da se kamera na nju „povezuje“ preko magneteta. Naime sama kamera ima kružno postolje sa rupom koja se koristi za šrafljenje na neki od stalaka ili drugih držača, a kada želite da je vratite na monitor je dovoljno samo da je spustite na postolje i ona će se zalepiti vrlo jakim magnetom. Ovaj sistem omogućava i ono što Logitech naziva Show Mode – praktično zarotirate kameru na samom postolju za 90 stepeni na dole

KAMERA IMA UGRAĐENU PRIVACY OPCIJU

OZBILJAN ASPEKT OVE KAMERE SU DVOSTRUKI MIKROFONI KOJI KORISTE NOISE CANCELLATION TEHNOLOGIJU

kako bi ste sagovorniku pokazali neke zabeleške ili nešto slično što vam se nalazi na stolu. Interesantna opcija svakako, mada ostaje pitanje ko više išta piše na papiru? Zar nije lakše samo podeliti ekran? Ali dobro, od viška funkcionalnosti svakako glava ne boli. Još jedna interesantna stvar jeste da se Brio MX povezuje na računar preko USB-C kabla, ali je ovo bukvalno najdebilji USB-C kabl koji sam video, što naravno ništa ne smeta u funkcionalnosti već je prosto interesantno zapažanje na temu kvaliteta izrade celog kompleta.

Sa prednje strane kamere se nalazi veliko sočivo i dva proreza za mikrofone, sa obe strane po jedan. Samo sočivo je vrlo interesantno jer se prsten oko njega okreće, slično kao na objektivima DSLR foto aparata, a to zapravo služi da bi se aktivirao privacy prekrivač koji onemogućava da vas neko snima bez vašeg znanja čak i ako vam hakuje računar. Posebno je interesantno što dobijete taktilni osećaj na prstenu kada se zatvore vratanica, iskustvo koje zaista naglašava kvalitet izrade ovog proizvoda.

Kvalitet slike

Brio MX donosi snimanje u 4K rezoluciji u 30fps, ali je to samo početak vizuelnog kvaliteta koji pruža ovaj uređaj. Posebno interesantno je da u softveru možete birati field of view koji može biti 65°, 78°, i 90° tako da praktično na slajderu regulišete nivo zuma na vas koji vam odgovara. Druga bitna stvar je, sada izuzetno popularno, AI poboljšavanje slike – pre svega u smislu osvetljenja i ublažavanja senki ili izuzetno svetlih delova na slici. Naravno sam softver poseduje i opciju da ručno podešavate sve i svašta, počev od svetla, balansa belog, ISO osetljivosti, boja i drugog. Ukoliko ste taj koji želi ručno da namesti sve definitivno ćete dobiti tačno onakav rezultat kakav želite, ali i ako ostavite sve na automatici dobićete izuzetno dobar prikaz. Čak toliko dobar prikaz da bih rekao da je jedini problem sa snimkom bio subjekat, tj moja malenkost, možda ta količina detalja i nije najbolja stvar na svetu!

Drugi ozbiljan aspekt ove kamere su dvostruki mikrofoni sa prednje strane koji nude noise cancellation, tj uklanjaju automatski šumove iz okoline. Kvalitet razgovora koji ćete ostvariti preko ovog

uređaja se bez problema poredi sa dobrim slušalicama sam mikrofonom što je idealno za poslovno okruženje jer o tom aspektu komunikacije prosto ne morate ni da razmišljate.

Zaključak

Kao i sve iz Logitech MX serije i Brio kamera nudi apsolutni vrh u performansama u svom segmentu ali to nažalost ima i svoju dosta visoku cenu za prosečnog korisnika. Sa te strane je Brio MX pre svega namenjen poslovnim korisnicima kojima zarada zavisi od kvaliteta komunikacije koju ostvaruju ili eventualno strimerima i Youtuberima kojima treba odličan prikaz za njihove sadržaje. Naravno ako možete da priuštite najbolje i za privatnu upotrebu svakako se nećete pokajati sa ovim izuzetno kvalitetnim uređajem.

KVALITET PRIKAZA KOJI BRIO MX PRUŽA JE NEVEROVATAN





MALA KONZOLA PUNO NOSTALGIJE ANBERNIC RG35XXH

Autor: Predrag Ciganović

Kažu da je nostalgija veoma moćna emocija. E pa baš zato želim da vam predstavim jedan mali uređaj pun iste koji će vas vratiti u najlepše detinjstvo - Anbernic RG35XXH!

Ne tako davno na jednom putovanju, sasvim slučajno, započeo sam konverzaciju o retro igrama. Tada je jedan poznanik otrčao do sobe kako bi mi pokazao uređaj koji je nedavno nabavio. Već od prvog trenutka kako sam ga ščepao u ruke, znao sam da je ovo nešto što mora postati deo mog inventara.

Kao neko ko nikada u životu nije imao handheld konzolu, nije mi mnogo vremena trebalo da se zaljubim u Anbernic RG35XXH, uređaj koji nam dolazi iz Kine i koji najviše podseća na manju verziju PSP-a. Posvećena je ljubiteljima retro igara, a sa sobom nosi više od 30 različitih emulatora, uključujući platforme kao što su PSP, Dreamcast, PlayStation, Neo Geo i mnoge druge!

Za sve one koje zanimaju tačne specifikacije ovog uređaja, Anbernic RG35XXH dolazi sa snažnim

H700 quad-core ARM Cortex-A53 procesorom, koji omogućava glatku emulaciju igara sa različitih platformi. Uređaj je opremljen Dual-core G31 MP2 grafikom, koja pruža dobru grafičku obradu i stabilne performanse čak i za zahtevnije igre. Konzola ima 3,5-inčni IPS ekran sa rezolucijom od 640x480 piksela, što omogućava jasan i svetao prikaz. Iako crne boje mogu biti malo isprane, ekran nudi dobar kontrast i kvalitet boja za većinu igara.

Pomenuo sam da ova sprava podržava veliki broj emulatora preko kojih omogućava korisnicima da uživaju u hiljadama retro igara na jednom uređaju. Konzola podržava dva MicroSD slota, omogućavajući proširenje memorije do 512GB, što je više nego dovoljno za veliku biblioteku igara.

Konzola takođe podržava 2.4/5G Wi-Fi i Bluetooth 4.2 povezivanje, omogućavajući bežičnu komunikaciju i multiplejer igranje. Pored toga, RG35XXH ima mini-HDMI izlaz, što omogućava povezivanje sa

**KONZOLA PODRŽAVA
PREKO 30 RAZLIČITIH
EMULATORA**



**UREĐAJ IMA MINI-HDMI IZLAZ KOJI OMOGUĆAVA
POVEZIVANJE SA TELEVIZOROM**

televizorom za igranje na većem ekranu. Ovo je idealno za one koji žele uživati u retro igrama na "veliki način". Uređaj dolazi u tri različite boje: Crna, Prozirno Ljubičasta i prozirno Bela, a sam dizajn je inspirisan klasičnim prenosnim konzolama.

Što se tiče performansi, RG35XXH se odlično snalazi sa većinom retro igara, pružajući glatku emulaciju bez značajnih zastoja ili problema. Baterija kapaciteta 3300mAh se do sada pokazala kao odličan izbor, jer mi se ni u jednom trenutku nije desilo da nakon jedne sesije moram da jurim punjač. Pokazao se kao idealan za putovanja.

Kao neko ko ranije nije baš bio upućen

u ovakve uređaje, pre nego što sam i sam naručio svoju konzolu, bacio sam se u obimno istraživanje. Otkrio sam da je kinesko tržište retro konzola neverovatno razvijeno i da su gotovo za svakoga napravili po nešto. Mislim da neki nisu svesni koliko kompanija zapravo postoji koje se trenutno bore za prevlast, pa sam izbor uređaja nimalo nije bio jednostavan.

Anbernic kao firma ne postoji dugo, ali su za vrlo kratko vreme napravili veliki broj uređaja i na svakih par meseci dobijemo novi, uglavnom bolji od prethodnog. Pre nego što su napravili uređaj o kojem upravo pišem, postojao je Anbernic RG35XX, gotovo identičnih specifikacija. Jedina razlika jeste što je taj uređaj bio replika Gameboya, te su i same kontrole onda bile nešto drugačije nego što kod RG35XXH.

Još jednom da se vratim na to zašto sam baš odabrao Anbernic. Ne samo da pruža odlične specifikacije za igre ovog tipa, već dolazi po stvarno veoma pristupačnoj ceni. Možete ga nabaviti po ceni od samo

60 evra, što je stvarno idealno za uređaj preko kojeg možete igrati gotovo sve retro igre.

Još jedan veliki plus Abernica jeste mogućnost da sami izaberete operativni sistem koji vama odgovara. Iako je njihov sistem i više nego prihvatljiv, postoje custom operativni sistemi, koji redovno donose nova poboljšanja i mogućnosti za dodavanje još većeg broja igara, posebno ako neka igra

koju ste poželeli fali. Savetujem vam da nabavite muOS, ali ako niste neko ko želi da se upušta u takve obaveze, originalni sistem će bez problema uraditi posao.

Ne mogu reći da uređaj nema mane, tako nešto bi bilo nemoguće. Postoje tu sitnice koje bi mogle biti bolje i neki manji propusti, ali sve u svemu, za cenu po kojoj se prodaje, teško je naći

ikakvu zamerku. I sam Anbernic proizvodi uređaje još moćnije od ovoga, po takođe veoma pristupačnoj ceni. Ako ste neko ko bi pak voleo da odigra neke PS2 igre, pa čak i novije, verujem da ćete lako pronaći spravu koja odgovara baš tim zahtevima.

Za one starije gejmere, ovo vam je odlična prilika da ponovo zaigrate legendarne igre kao što su Metal Slug, Crazy Taxi, Metroid Fusion, Super Mario 64, Pokémon FireRed/LeafGreen, The Legend of Zelda: Ocarina of Time (lista je naravno mnogo duža), a ako ste neko ko nikada nije imao priliku da isproba igre ovog vremena, šta čekate?

**BATERIJA KAPACITETA
3300MAH NUDI DO 8 SATI
NEPREKIDNOG
IGRANJA**

MEHANIČKA KOMPAKTNA VERZIJA POSLOVNE TASTATURE



Autor: Miloš Hetlerović

LOGITECH MX MECHANICAL MINI



Dugo godina Logitech MX serija važi za najbolje poslovne tastature na tržištu, ali je za jednu grupu korisnika bila dosta nezanimljiva – one koji vole mehaničke tastature. Logitech je u tom smislu prešao na low profile mehaničke tastere koji daju vrlo sličan utisak na stolu kao i membranski modeli, ali nude značajno bolje iskustvo kucanja. Na test nam je došao mehanički model u skraćenom, mini, izdanju.

Prvo što se primećuje kada otvorite, sada već standardno crnu kutiju iz MX serije Logitech uređaja,

jeste da se sada mnogo više pažnje obraća na korišćenje materijala koji se mogu reciklirati, pa je jedna nuspojava toga da je tastatura umotana u nešto što bih ja najpribližnije nazvao papirom u koji se pakuje burek... Naravno to ništa ne smeta opštem utisku kvaliteta koji ostavlja celo pakovanje ali je interesantan pravac, a u kutiji se pored same tastature nalaze još i Logitech Bolt bežični adapter kao i kvalitetan USB-C kabl za povezivanje i punjenje.

Sam uređaj je i više nego kompaktnih dimenzija i definitivno neće zauzimati puno mesta na stolu –



**BATERIJA TRAJE OKO DESET DANA SA
UKLJUČENIM POZADINSKIM OSVETLJENJEM**

tasteri su praktično zbijeni kao da se radi o tastaturi za laptop, ali sa druge strane se našlo mesta i za funkcijske tastere, kursorske strelice i onaj deo tastera iznad njih, tako da na ovom modelu „fali“ samo numerički deo. Pritom je i razmak između tastera nekako sasvim adekvatan pa je kucanje znatno prijetnije nego na laptopu. Gornja strana ima metalnu ploču a donja je od plastike, kao i sami tasteri. Na neki način, plastika možda nije baš toliko ekskluzivna kao što je to slučaj na MX Keys modelima, ali je osećaj pod prstima i dalje vrhunski. Tastatura je kompatibilna i sa Mac računarima pa su adekvatno obeleženi i Opt/Command tasteri za njih koji imaju dvostruku ulogu. Zanimljivo je čak da se iznad Backspace tastera našlo mesta i za dva dodatna za pojačavanje i smanjivanje jačine zvuka što je vrlo pohvalno, jer su to realno i najčešće korišćene multimedijalne funkcije.

Već prilikom otvaranja kutije dobijate instrukcije kako povezati tastaturu na više uređaja istovremeno i to radi bez ikakvih problema kao što smo i



navikli sa MX modelima. Dovoljno je povezati na jedan računar preko Bolt bežičnog USB risivera, a na još dva uređaja preko Bluetooth-a (ili preko USB-C kabla) i jednostavnim klikom na odgovarajući broj na tastaturi se odmah prebacujete između njih. Čak i kada prvi put uključite tastaturu taster sa prvim računom kreće da blinka, tako označavajući da treba da je povežete negde. Kad smo već kod osvetljenja ono se kao i do sada pali kada dlanove približite tastaturi kako bi se štedela baterija, ali je novina da je osvetljenje i dalje belo, ali u Logi Options softveru možete podešavati koji će se tasteri i kako osvetljivati u zavisnosti od potreba i želja korisnika, nešto što je definitivno preuzeto sa gejmerskih modela. Baterija traje oko deset dana sa ukl-

TASTATURA I TASTERI SU PLITKI ZA MEHANIČKE POJMOVE

jučenim pozadinskim osvetljenjem ili čak od deset meseci korišćenja bez osvetljenja. Još jedna dobra stvar jeste što ima mogućnost brzog punjenja pa će vam samo 15 minuta na USB-C kablu bez problema omogućiti ceo dan rada.

Konačno dolazimo do najbitnije karakteristike novog modela a to su mehanički tasteri. Iako se zbog stila radi o low-profile tasterima koji nekim čistuncima možda neće biti po volji, mogu slobodno reći da je ovo jedna od najboljih tastatura u tom smislu koje sam do sada koristio. Praktično je vrlo slična sa Logitech G915 modelom samo što je naravno dosta svedenijeg dizajna i bolje prilagođena poslovnom okruženju. Treba naglasiti da postoje tri opcije tastera – mi smo imali Tactile Quiet, koji su suštinski braon mehanički tasteri ali toliko tihi da zaista nećete smetati bilo kome od kolega u kancelariji, čak nisam siguran ni da li bi primetili da uopšte imate mehaničku tastaturu. Druga opcija su linearni crveni tasteri koji bi trebali da su nešto bučniji, a treća su plavi, clicky, tasteri koji su definitivno bučni ali to je prosto negde i njihova poenta tako da ih svakako ne

bismo preporučili za okruženja sa velikom grupom ljudi i gde buka može smetati.

Zaključak

Logitech MX Mechanical Mini tastatura nudi najbolje iz oba sveta – i mehaničke tastere i perfektnu eleganciju i povezivanje sa više uređaja koje donose drugi MX modeli. Najbolje je upariti je sa nekim od miševa iz MX serije, a to nekada može biti i dobro jer u takvom skupu možete dobiti i neki poklon kao što je palm rest ili torbica za nošenje. Naravno, treba imati u vidu da su ovo vrhunske tastature za posao pa je samim tim i cena izuzetno visoka, ali za taj novac ipak dobijate najbolji kvalitet.



UREĐAJ JE I VIŠE NEGO KOMPAKTNIH DIMENZIJA I DEFINITIVNO NEĆE ZAUZIMATI PUNO MESTA NA STOLU

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP

LUKSUZ I EGZOTIKA

NAJLUĐA PC KUĆIŠTA NA TRŽIŠTU

Suvišno je objašnjavati svrhu kućišta za računare u časopisu kao što je Play! Međutim, sa napretkom tehnologije i istovremenim porastom "potrošačkih apetita", kućišta su polako postajala nešto više od proste kutije koja čuva vaše komponente. Od skromnih početaka sa implementacijom RGB osvetljenja, proizvođači su vremenom otišli u krajnost na polju dizajna, kreirajući zaista neverovatne (ali skupe) modele. Od futurističkih oblika do šasija inspirisanih popularnom kulturom, granice konvencionalnog su pomerene kako bi se stvorila prava umetnička dela. U ovom tekstu ćemo napraviti pregled pet kućišta za računare koja su privukla našu pažnju svojim neobičnim i inovativnim dizajnom.

Cooler Master Sneaker X



Prvi put predstavljeno na prošlogodišnjoj CES konferenciji, ovo kućište je definicija "dizajnerskog kiča". Sneaker X je dostupan kao kompletan PC sa Intel Core i7-13700K procesorom i Nvidia GeForce RTX 4070 Ti 12GB grafikom, tako da ga ne možete kupiti zasebno. Dimenzije iznose 650 x 306 x 651 milimetara, ali zbog fokusa na dizajn, prostorno može da primi malo manje komponente od standardnih modela, gde pre svega mislimo na matičnu ploču. Ako pak želite da pazarite kućište koje izgleda kao parče Iron Man oklopa, moraćete da izdvojite oko 6000 dolara.

InWin Diéy



Sada prelazimo na znatno masivnije kućište koje se jako trudi da izgleda kao sci-fi verzija ÄLVSTARR / SKAFTET lampe iz IKEE. Sa dimenzijama koje iznose 2300 x 1000 x 1500 milimetara, veliki prostor je obavezan, mada se to podrazumeva imajući u vidu da se radi o više "lifestyle" ukrasu za vaš dom. Šasija je veoma interaktivna i reaguje na pokrete ruku i glasovne komande, a poseduje i facial recognition tehnologiju. Limitirana InWin Diéy serija više nije dostupna, što nas i ne čudi s obzirom da se prodavala po ceni od 14.500 dolara. Investicija logična samo za najveće kolekcionare sa najdubljim džepovima.

DeepCool Quadstellar Infinity



Ovaj komad vanzemaljske tehnologije je prvo kućište na našoj listi koje posvećuje jednaku pažnju dizajnu i praktičnosti i koje se prodaje po daleko pristupačnijoj ceni od 300 dolara. Quadstellar Infinity je naslednik originalnog Quadstellar kućišta, zadržavajući prepoznatljiv izgled ali sa dodatnim unapređenjima. Kućište dimenzija 540 x 487 x 494 milimetara se sastoji od četiri prepoznatljiva segmenta koji se šire od centralne jedinice i pružaju prostor za različite komponente, omogućavajući odličnu organizaciju i efikasan sistem hlađenja. Odličan izbor za one koji žele kvalitetno kućište koje izgleda kao distopijski dron koga je poslao pomahnitali AI.

Segotep EDI



Evo još jednog modela koji svoj dizajn stavlja na prvo mesto, ali opet ne koristi svoj pun potencijal na ovom polju. Kućište dimenzija 650 x 395 x 395 nije u stanju da primi veće komponente, a šasija izrađena od aluminijuma i plastike ume da bude nepraktična prilikom njenog otvaranja. Na temu izgleda ovog modela, iznenađeni smo što proizvođači nisu "išli do kraja" sa dizajnom koji je očigledno inspirisan svemirskim letelicama. Vrh šasije, to jest "kokpita" se ne otvara automatski (kao u filmovima), već morate da primenite solidnu silu da biste ga odvojili od baze. Propuštena prilika kao nas pitate!

Cooler Master Shark X



Shark X, čiji dizajn nas najviše podseća na mehaničke zveri iz Horizon serijala, predstavljen je na prošlogodišnjoj CES konferenciji zajedno sa Sneaker X modelom. Cooler Master je pokušao da rekreira model ajkule u prirodnoj veličini (oko metar u visinu) i u njega strpa Intel Core i7-14700KF procesor, GeForce RTX 4070 Ti GPU i druge high-end komponente. Treba istaći da Cooler Master reklamira Shark X kao "fully upgradeable" kućište, što je prilično smešno s obzirom da je prilično prostorno ograničeno. U svakom slučaju, prosečna osoba verovatno ne bi bacila 7000 dolara na PC u obliku ajkule ako planira neki veći upgrade u budućnosti.

ENIGMATIKA: Soulsborne edition

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili fantastičnom opusu legendarnog studija FromSoftware. Može se reći da je FromSoft (ponovo) prevazišao sam sebe sa novom ekspanzijom za Elden Ring, Shadow of the Erdtree.

Pred vama je 10 slika koje prikazuju bosseve iz različitih igara FromSoft kuhinje, a na vama je da ih prepoznate i imenujete! Na kraju vas čekaju i 3 klasična rebusa, iza kojih se kriju imena odabranih SoulsBorne bosseva.

Pošaljite nam vaše odgovore na pitanja, kao i rešenja rebusa redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



Rebusi



Rešenja iz prošlog broja možete pogledati ovde.

play

z i n e

