play! one

br.143 | Decembar 2020.

PLAY!
VREMEPLOV

REVIEW:
WORLD OF WARCRAFT SHADOWLANDS

REVIEW:
CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR

PS5

IGRA MESECA

Demon's Souls

DOBRODOŠLI

BROJ 143 – DECEMBAR 2020.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:
Božidar Radovanović, Stefan Starović, Milan Janković

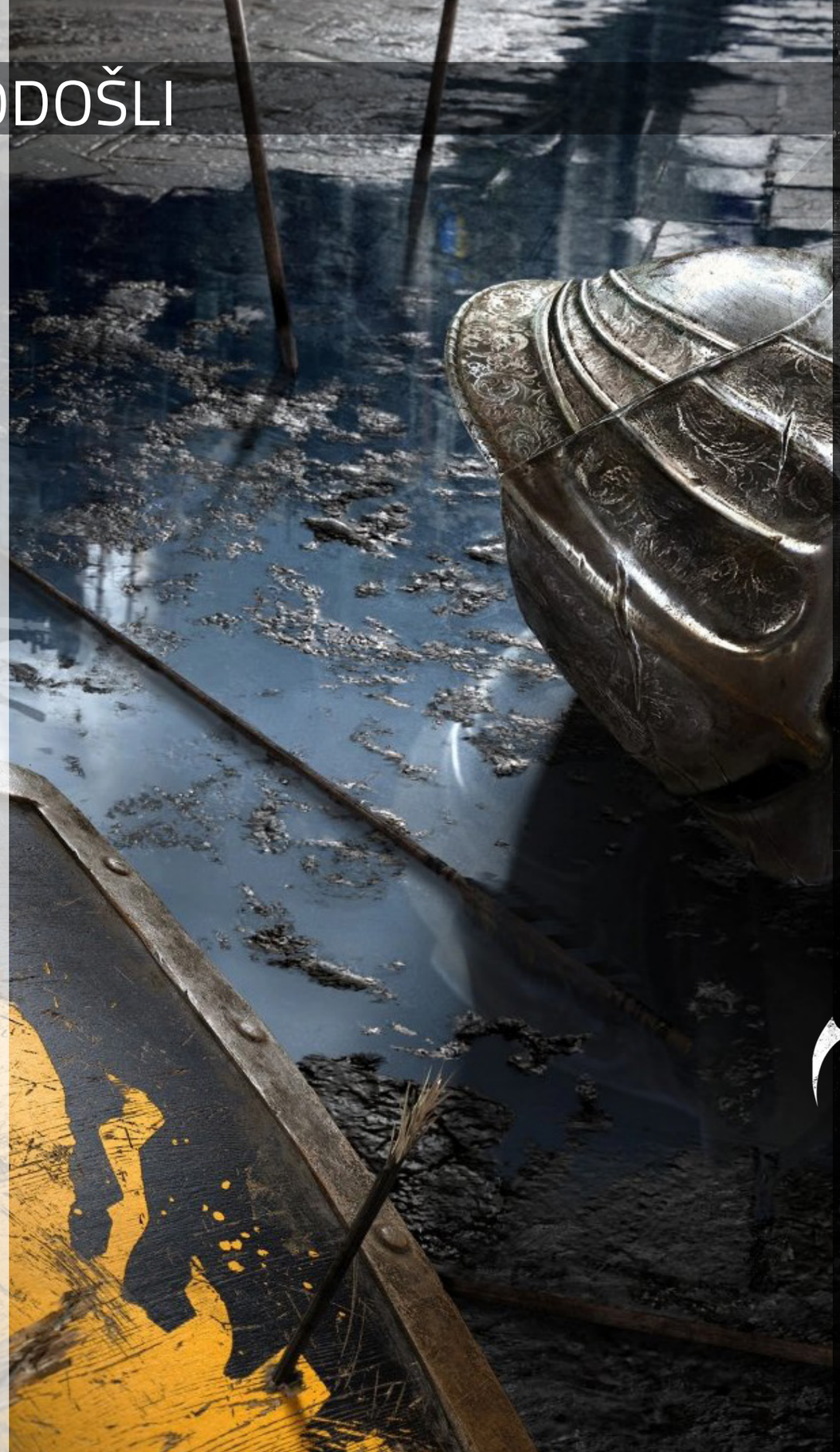
REDAKCIJA:
Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić, Milan Janković

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

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

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



I stigosmo do zadnjeg meseca ove ne baš tako sjajne 2020. godine. Play! je verno uz vas, sa sajtom i časopisom koji je ostao, i ostaće besplatan.

Kada se okrenemo ka novembru, moramo priznati da je bio mesec za pamćenje. Stigle su nove konzole i nove igre, i sve bi bilo lepo da nije bilo prgavih preprodavaca i nestašice. Uspeli smo doći do Playstation 5 konzole, ne pitajte nas kako (kao za respiratore), pa zato očekujte utiske za Demon's Souls, Miles Morales, i... ma šta ja ovo govorim, mora da ste sve već videli na naslovnoj.

Pošto uvodnik ne možemo staviti na naslovnu stranu (bismo al' dizajner ne da), to ne znači da nećemo pričati o onome što će tek biti. Poslednji mesec u godini neće proći tek tako, jer donosi igru iščekivaniju od rezultata izbora u Americi. Pogađate, to je Cyberpunk 2077. Naravno, bilo bi tu još igara da nisu sve pobegle od ove, a najviše nam je krivo za The Medium i Everspace.

Biće tu svakako igara, i uz čituckanje decembarskog broja i nadolazeću nagradnu igru mesec će brzo proći. Sve najbolje!

P.S. Ako januarski broj bude kasnio znajte da su krivi Poljaci i Majk Pondsmit.

Demon's Souls

Sadržaj

86 IGRA MESECA: DEMON'S SOULS REMAKE

48 REVIEW: SAKUNA OF RICE AND RUIN

62 REVIEW: GHOSTRUNNER

FLASH VESTI 6

PATREON STRANA 18

POZADINE ZA EKRANE 20

EARLY ACCESS: Due process 22

NAJAVE MESECA: Top igre decembra 24

PLAY VREMEPLOV 28

ALT254 30
Assassin's Creed Valhalla 32
Clea 38
Fuser 40
Ghost of a Tale 42
Hyrule Warriors Age of Calamity 44
Neighbours Back From Hell 46
Sakuna - Of Rice and Ruin 48
Stirring Abyss 52
Yestermorrow 54
Need For Speed - Hot Pursuit Remastered 58
Ghostrunner 62
Kingdom Hearts - Memory of Melody 66
World of Warcraft - Shadowlands 68
Call of Duty - Black Ops Cold War 72
Godfall 78
Mortal Kombat 11 Ultimate 82
Demon's Souls Remake 86
Football Manager 2021 88
Oceanhorn 2: Knights of the Lost Realm 92
Sackboy - A Big Adventure 94
Spiderman Miles Morales 98
The Dark Pictures Anthology - Little Hope 100
Yakuza - Like a Dragon 102

BESPLATNI KUTAK 104

U POKRETU 106

HARDWARE: Zašto nam je brza memorija bitna za igranje na računaru? 108
HARDWARE: AMD nove generacije 112
HARDWARE: Playstation 5 116
HARDWARE: Steelseries Arctic 9 122
HARDWARE: Patriot Viper V765 124
HARDWARE: Steelseries Nimbus+ 126

MODDING SCENA 128

HEARTHSTONE DODATAK: Madness at the Darkmoon Faire 130

116 HARDWARE: PS5

32 REVIEW: ASSASSIN'S CREED VALHALLA

68 REVIEW: WORLD OF WARCRAFT SHADOWLANDS

72 REVIEW: CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR

MODERN WARFARE POSTAO NAJPRODAVANIJA IGRA U CALL OF DUTY FRANŠIZI ZA PERIOD OD 12 MESECI

Odluka da umesto neke potpuno nove igre, Activision izvrši reboot Modern Warfare pod-serijala pokazala se kao izuzetno pozitivna, pošto je to pomoglo da ovaj prošlogodišnji naslov sada postane najprodavanija igra u Call of Duty franšizi.

Prošlo je godinu dana od izlaska Call of Duty: Modern Warfare, povodom čega je Activision uputio specijalni izveštaj investitorima vezan za uspeh koji je ova pucačina ostvarila u prethodnih 12 meseci.

Tačna cifra nije objavljena, ali je izvešteno da je Modern Warfare ostvario najbolju prodaju za period od 12 meseci u odnosu na sve prethodne Call of Duty naslove. Modern Warfare je zajedno sa Battle Royale dodatkom Warzone omogućio da se broj mesečno aktivnih igrača utrostručio.

Naravno, i zarada putem mikrotransakcijama je velika, kao i podatak da je dosta više igrača rešilo da kupi Modern Warfare samo zahvaljujući Warzone dodatku koji je besplatan.

Warzone se pokazao kao vitalni element za održanje popularnosti Call of Duty serijala sa svojih 80 miliona igrača, zbog čega će Activision, ovogodišnju igru – Black Ops Cold War – ubrzo integrisati u Battle Royale pucačinu.

FROM SOFTWARE OBJAVIO DA SE NA ELDEN RING I DALJE RADI

Jedan projekat na kojem From Fromsoftware radi već duži period, i o kojem se izuzetno malo čulo jeste Elden Ring.

From Software dosta dugo ćuti o igri koja treba biti duhovni nastavak na Dark Souls, zbog čega se pomislilo da je developer možda odustao od igre, ili da jednostavno ima problema u njenom razvoju.

Ovaj developer je nedavno konačno spomenuo Elden Ring u tvitu vezanom za novi Sekiro: Shadows Die Twice apdejt. U tvitu je navedeno samo kako developeri cene interesovanje i podršku prikazanu za Elden Ring i nadaju se da će svima dopasti ova akciona igra sa elementima fantazije.

U suštini, ništa posebno se nije saznalo o samoj igri, ali je jako važno što se From Software konačno oglasio i otkrio da se na Elden Ring i dalje radi, bez problema. Što se tiče konkretnih detalja, verovatno ćemo morati da sačekamo kraj godine i Game Awards.

Za slučaj da ste zaboravili, Elden Ring je predstavljen na prošlogodišnjem E3 sajmu, uz kratki sinematični trejler i objavu da na priči radi Džordž R. R. Martin, a ako on odugovlači sa ovom igrom kao i sa knjigama o Igri Prestola... reći ćemo samo da nismo iznenađeni.

DOLAZAK RTX 3060 SE ODLAŽE KAKO BI SE NVIDIA IZBORILA PROTIV NOVE AMD SERIJE

RTX 3000 linija grafičkih čipova kompanije Nvidia se pokazala kao izuzetno moćna, ali sa cenom je više za one dubokih džepova. Na scenu je nedavno studio AMD sa novom serijom grafičkih kartica, RX 6000, koje su ponudile slične performanse kao i suparnik, ali po nižoj ceni.

Recimo, RX 6900 XT je AMD-ova grafička koja po snazi parira RTX 3090 i ide na 8K gejming, a pritom košta 400 dolara jeftinije. U ovom sukobu dva proizvođača, cena može biti odlučujuća, zbog čega će Nvidia izgleda morati da pripazi kod nadolazećih modela aktuelne generacije.

Ako je verovati nedavnom glasinama, ova kompanija to i čini. RTX 3060 Ti grafika se prvobitno trebala pojaviti sredinom novembra, ali je sada datum dolaska odložen za 2. decembar. Iako nema zvanične objave, odlaganje najverovatnije dolazi kako bi se cena ovog čipa svela na najprimamljiviji rang.

Za sada je navodno cilj da RTX 3060 Ti dođe sa cenom nižom od budućih najjeftinijih modela iz RX 6000 linije koji tek trebaju biti najavljeni. Cena RTX 3060 Ti će najverovatnije otići ispod 500$, pošto tom rangu već pripada RTX 3070 grafička.

Naravno, ne mora da znači da je samo cena u pitanju. Ovo blago odlaganje može pomoći da Nvidia dodatno dopuni skladišta jeftinijom grafičkom kartom i time poremeti dolazak novih pulena kompanije AMD.

IZGLEDA DA JE RAD NA LORD OF THE RINGS MMO IGRI TEK POČEO

Amazon još uvek sabira utiske od neuspeha sa multiplejer pucačinom Crucible, ali ne odustaje od ulaska u gejming industriju. Među trenutno poznatim projektima Amazon Game Studios grupe nalazi se striming servis Luna, kao i dve MMO igre.

Prvi MMO naslov je New World koji ima za cilj da ponudi nešto novo, dok je druga igra bazirana na Tolkinovim delima Lord of the Rings. I naravno, najviše pažnje privlači igra o Gospodaru prstenova, koja je u izradi od 2018. a Amazon ju je zvanično najavio sredinom prošle godine.

Očekivalo se da se na Lord of the Rings MMO-u već uveliko radi, ali izgleda da to nije slučaj. Uz otkriće da veterani koji su radili na WoW i Destiny igrama sada rade i na LotR igri, otkriven je niz oglasa za posao u kojima se traže ključne osobe za razvoj gejmpleja, kao i umetnici koji će raditi na dizajnu karaktera.

Samim tim što se još uvek traga za developerima koji će razvijati gejmplej i raditi na dizajnu karaktera, može se zaključiti da je LotR MMO još uvek u izuzetno ranoj fazi razvoja. Čekanje na ovaj Amazonov MMO će potrajati duže nego što se očekivalo, ali u listingu se nalazi i nešto pozitivno. Naime, Amazon traži ljude koji će u dizajniranju ostati verni knjigama, a to će budno pratiti Middle-Earth Enteprises, organizacija koja poseduje prava na Tolkinova dela.

Vrlo je verovatno da će se Lord of the Rings serija iza koja takođe stoji Amazon pojaviti pre igre. Radnje ova dva projekta nisu povezane.

Ako želite da prekratite vreme čekanja na ovaj MMO, najbolje je da odigrate stariju verziju, koja iako je izašla 2007. godine, i dalje uživa podršku sadržajem sa novim ekspanzijama. A da, uskoro dobijamo i igru sa Golumom u glavnoj ulozi.

KREATORI LIFE IS STRANGE RADE NA ČAK 6 NOVIH IGARA

Dontnod Entertainment izgleda nije upoznat sa tužnom sudbinom Telltale Games-a. Baš kao i prethodno pomenuti developeri i kreatori serijala Life is Strange su krenuli da rade na više naslova od jednom, a interesantno je da smo od oba kreatora videli sličan žanr igara.

Kao i Telltale, Dontnod uglavnom kreira avanturističke igre koje se uglavnom koncentrišu na priču i odnose između karaktera tako da ova dva developera za sada idu jaaaako sličnim putevima. Baš kao i Telltaleovi naslovi koji su se prodavali u milionima primeraka poput Walking Dead, Game of Thrones serijala i mnogih drugih avantura koje se orijentišu na priču, Life is Strange je prodan u preko tri miliona primeraka.

Direktor studija je obradovao ljubitelje ovog žanra danas vešću da rade na šest odvojenih naslova, od kojih Twin Mirror treba da izaže prvog decembra ove godine. Kada možemo da očekujemo druge projekte još ne znamo ali je kompanija otvorila novi studio u Montrealu koji će se posvetiti izradi narativnih igara. Nadamo se da Dontnod neće napraviti iste greške kao i Telltale jer nikad nije dobar osećaj gledati kako solidan developer gasi svoje poslovanje.

NOVA BATTLEFIELD IGRA POTVRĐENA ZA 2021. GODINU, BIĆE "OGROMNIH RAZMERA"

Dok traje najduži period čekanja između dve Battlefield igre, Electronic Arts je rešio da u najnovijem finansijskom izveštaju popriča malo o planovima za budućnost kompanije i same franšize.

Kao što je naznačeno ranije, Battlefield 5 naslednik će se pojaviti tokom naredne godine, s tim što je sada iznet konretni plan da igra izađe u susret prazničnoj sezoni, odnosno krajem druge polovine 2021. Na igri radi DICE, po običaju, a naziv igre još uvek nije otkriven javnosti, sa planiranim predstavljanjem za proleće naredne godine.

Ono što je naglašeno od strane direktora kompanije, Endrua Vilsona, je da će novi Battlefield biti ogromnih razmera. To je moguće zahvaljujući naprednim tehnologijama koje poseduju nove konzole, što će dozvoliti veliki skor u grafičkim detaljima. To će se verovatno odraziti i na broj igrača, pa bi u Battlefield maksimalna cifra od 64 igrača po meču sa Battlefield 2021 mogla biti probijena, kao što se i govori u glasinama.

Što se tiče ostalih noviteta kompanije Electronic Arts, za narednu fiskalnu godinu, u trajanju od aprila 2021. do marta 2022. godine, u planu je izdavanje 6(i više) naslova koji će biti dostupni next-gen konzolama. O tim igrama nije pruženo mnogo detalja, osim potvrde da se među njima nalazi i novi Need for Speed.

JOŠ JEDNA IGRA "BEŽI" OD CYBERPUNK 2077 – THE MEDIUM POMEREN ZA JANUAR

Nizu igara koje se odlažu zbog novog datuma koji je Cyberpunk 2077 dobio u praktično poslednjem trenutku, sada se pridružuje i The Medium.

Ova psihološka horor igra sa jedinstvenom mehanikom dualne realnosti je prvobitno bila planirana za 10. decembar, istog dana kada će se i Cyberpunk 2077 pojaviti, ali je sada odložena za 28. januar naredne godine.

U obaveštenju o odlaganju, Blobber Team je kao glavne probleme naveo tešku situaciju sa pandemijom korona virusa i potrebu za dodatnim poliranjem igre, ali futuristički konkurent koji dolazi takođe iz Poljske nije spomenut.

Samo pomeranje od mesec i po dana govori o tome da je Cyberpunk 2077 uticao na odluku. Ostale igre su takođe odložene za januar zbog ovog naslova studija CD Projekt Red, i to Everspace 2, i Path of Exile ekspanzija

Na ovaj način, Xbox Series X i S konzole su ostale i bez poslednje velike konzolne ekskluzive planirane za 2020. godinu, čime je ponuda na Microsoftovoj konzoli dodatno oslabljena. Nove Xbox konzole još od prvog dana pojavljivanja neće imati nikakvu ekskluzivu, pošto je još letos Halo Infinite odložen.
The Medium će se 28. januara pojaviti i za PC

SNIMANJE THE WITCHER SERIJE PONOVO PREKINUTO ZBOG PANDEMIJE KORONA VIRUSA

Negativan uticaj pandemije korona virusa na snimanje serija i filmova i dalje postoji, iako su do sada brojne produkcijske kuće preduzele važne mere zarad sprečavanja širenja virusa.

The Witcher serija nije izuzetak, pošto će nakon uspešne prve sezone fanovi morati da sačekaju dosta duže na nastavak Geraltovih avantura. Snimanje druge sezone je sada ponovo prekinuto zbog korona virusa, nakon što je prvi prekid trajao od marta do avgusta.

Kako otkriva portal Deadline, virus COVID-19 je potvrđen kod četvoro ljudi koji učestvuju na samom snimanju serije. Identitet zaraženih nije poznat, ali je potvrđeno da se među njima ne nalaze glavni glumci. Ostatak ekipe je trenutno u izolaciji, a Netflix će sprovesti testiranje nad svim članovima.

Snimanje se odigravalo u Londonskom studiju Arborfield, dok plan za nastavak snimanja još uvek ne postoji, već će se nastaviti kada situacija ponovo bude bila bezbedna.

Nastavak snimanja, koji se desio sredinom avgusta, i trajao je oko dva i po meseca pre nego što je sada ponovo prekinu. Naravno razlog iza ovog novog prekida je sasvim logičan i preko potreban kako bi se sačuvalo zdravlje ostatka ekipe.

U drugim vestima vezanim za Netflixov The Witcher, treća sezona je već praktično potvrđena, iako druge nema na vidiku.

PLAYSTATION 5 IGRE SU NAVODNO MOGLE BITI SKUPLJE OD 70$

U jeku dolaska nove generacije konzola Playstation 5 igre će koštati 70$. Pojedini izdavači predvođeni kompanijom Sony, su se na to odlučili sa opravdanjem da ona nije menjana dugi niz godina i da su troškovi produkcije značajno porasli.

Iako postoji niz razloga zbog kojih nije trebalo podići cenu igara poput Spider-Man: Miles Morales i Demon's Souls rimejka(za početak), izveštaj sa portala Bloomberg otkriva da je plan bio da cena Playstation 5 igara bude viša od sadašnjih 70$.

Ovo dolazi od ljudi unutar kompanije Sony koji su želeli da ostanu anonimni. Prema njihovim rečima, plan je bio da takoreći najveće, AAA, igre koštaju i preko 70 dolara kako bi japanska kompanija brže povratila visoke troškove produkcije koju zahtevaju igre tog tipa. Na svu sreću po džepove igrača rešeno je da povećanje bude 10$, što i nije malo za većinu igrača.

Postoje navodi da Sony prodaje Playstation 5 ispod cene kako bi konzola bila pristupačnija kupcima, a da će razliku u ceni nadoknaditi igrama. Ako je svaki igrač u PS4 generaciji u proseku imao 13 igara u svojoj biblioteci, na PS5 će to zbog povećanja biti dodatnih 100$(računajući da nisu sve AAA igre) zarade samo od jednog igrača. A kada se publika broji u desetinama miliona to nije nimalo mali broj dodatne zarade od povišene cene.

Naravno, ovo možda i ima smisla iz nekog razloga, ali vreme u koje dolazi rast cene igara nije baš prijatno. U jeku je pandemija korona virusa zbog koje su milioni širom sveta ostali bez izvora prihoda. Igra su od početka pandemije označene kao najbolja stvar koja će misli igrača usmeriti na drugu stranu, ali sa povećanjem cena neće baš svako uspeti da priušti novu konzolu i još skuplje igre.

Take-Two je ove godine bio prvi koji je ozvaničio podizanje cene igara, pa zatim Activision. Electronic Arts i Ubisoft još uvek nisu odlučili po ovom pitanju, dok je Microsoft izrazito protiv povećanja i nudi Xbox Game Pass po ceni od 15 dolara.

Da li je vama okej što su Playstation 5 igre skuplje nego ove iz prethodne generacije?

GRAN TURISMO 7, RATCHET & CLANK I HORIZON FORBIDEN WEST DATUM IZLASKA OTKRIVEN U NOVOJ PS5 REKLAMI

Lavina informacija o novim konzolama nastavlja da se kotrlja a predvodi je nova PS5 reklama koja obećava da će nas odvesti u digitalne svetove kakve ranije nismo videli. Ovo je druga po redu reklama koju je Sony kreirao za kampanju lansiranja konzole a prošle nedelje su napravili kolaboraciju sa američkim reperom Trevisom Skotom.

Sva sreća stavili smo naočare za vid dok smo gledali ovaj spot i primetili interesantne detalje na dnu ekrana (a nisu lekarska upozorenja). Reklama je potvrdila ranije procureli izlazak sedmog dela Gran Turisma i novih avantura duhovitog dua Ratchet & Clank: Rift Apart.

Housemarque's Returnal bi trebao takođe da izađe u prvom delu 2021. kao i prethodno pomenuti naslovi a Horizon Forbidden West od studija Guerrilla dolazi u drugom delu godine. Dobre vesti dolaze i za ljubitelje nezgodnog spartanca jer se novi God of War isto očekuje sledeće godine kao i ekskluzive Deathloop, Ghostwire: Tokyo i Kena: Bridge of Spirits.

Zvuči kao da će prva PS5 godina biti veoma zanimljiva, ali ako kreatori ne reše problem sa podrškom eksternih hard diskova gde ćemo zapravo smestiti sve ove sjajne naslove?

Reklama koja je otkrila ove datume izgleda prilično dobro, tako da ne propustite priliku da je pogledate.

UPRKOS GLASINAMA, CYBERPUNK 2077 NEĆE BITI ODLOŽEN ZA 2021. GODINU

Cyberpunk 2077 je definitivno najiščekivanija igra decenije, koju je obeležilo samo čekanje. Ovaj naslov studija CD Projekt Red još uvek nije ugledao svetlost dana, iako je tokom prethodnih godina dobio datume izlaska koje je uporno odlagao.

Fanovi su generalno pozitivno reagovali na ta odlaganja rečima da "za dobre stvari treba vremena", i podržali su dodatno vreme kako bi Cyberpunk 2077 postao još bolji.

Međutim, zabrinutost i generalno negodovanje fanova javilo se sa najnovijim, praktično iznenadnim odlaganjem ovog naslova. On je posle proglašenja ulaska u gold fazu iz novembra pomeren za 10. decembar, što je mnoge zabrinulo o samom stanju igre i razlozima zbog kojih se konstatno dešavaju odlaganja.

Naime, za ovo nedavno odlaganje krivci su PS4 i Xbox One konzole, pošto je potrebna dodatna optimizacija, dok su PC, PS5 i Xbox Series verzije finalizirane.

Nervozi fanova tu nije kraj, pošto nedavno iznedrila glasina kako bi Cyberpunk 2077 mogao biti iznova odložen, i da se čak i ne pojavi ovde 2020. godine. Očekivanje novog, ko zna kojeg, odlaganja dolazi zato što je sa zvanične Twitter stranice igre navodno uklonjen 10. decembar kao datum izlaska, a i neki pojedinci su se javili sa tim navodima.

Na svu sreću vođa zajednice iza ove igre, Marcin Momot, je odgovorio na ove navode na Twitteru sa naznakom da je 10. decembar i dalje važeći datum izlaska i da odlaganja više neće biti

Fanovi sada praktično ne veruju datumima dok se Cyberpunk 2077 konačno ne pojavi u njihovim rukama. A ako se kojim slučajem desi da CP 2077 bude stvarno odložen za narednu godinu, biće to nezgodan udarac za developere koji su upravo zbog ove igre odložili izlazak svojih igara, kao što su The Medium i Everspace 2.

MASTER CHIEF SE KRIJE UNUTAR SVAKE XBOX SERIES S KONZOLE

Xbox Series generacija konzola je i zvanično stigla 10. novembra i to u vidu moćnijeg X modela i S kao slabije konzole od 300 dolara.

Fanovi su krenuli sa disekcijom konzola na različite načine. Temeljno su testirane mogućnosti hardvera koji gura i 6K, brzina učitavanja novih i starijih igara, a oni kojima nije bilo žao, rasklopili su nove konzole da vide šta se to krije unutra.

U delovima raskloplјene Xbox Series S konzole, tačnije kod samog napajanja, pronađena je ikona Xbox brenda, čuveni Master Chief iz Halo serijala igara. Kaciga ovog lika je unutar Series S smešten kao gravura, što je prilično simpatično.

Ovo je ujedno i tužan podsetnik, da Xbox Series konzole nisu dobile najnoviju igru u čuvenoj franšizi – Halo Infinite – prvog dana, pošto je letos igra odložena kako bi se razvojni tim dodatno posvetio razvoju i kreiranju pravog next-gen kvaliteta grafike i igara.

Zanimljiv easter egg koji će jako mali broj igrača videti, jer nema svako nameru da rasklopi konzolu na delove.

PRELAZAK SA PS4 NA PS5 GENERACIJU ĆE SE ODIGRATI U NAREDNE 3 GODINE

Playstation 4 konzola još nije zrela za skupljanje prašine u ormanu. Sony je nedavno naveo da tranzicija na novu generaciju neće biti izuzetno nagla, već će trajati do 3 godine nakon dolaska ove konzole.

To znači da će Sony nastaviti sa izdavanjem igara za Playstation 4 u tom periodu, odnosno takozvanih međugeneracijskih igara koje će se istovremeno pojaviti i za Playstation 5. Izuzetaka će verovatno biti, poput Demon's Souls Remake koji izlazi kao čista PS5 ekskluziva, ali i nove Ratchet and Clank igre.

Za sada je poznato da će Horizon Forbidden West takođe izaći za Playstation 4, iako se smatra izuzetno ambicioznim naslovom nove generacije. Što se tiče ostalih nadolazećih Playstation ekskluziva, God of War: Ragnarok i Gran Turismo 7, detalja nema o izlasku na odlazeću generaciju.

Ovo je odlična vest za sve igrače koji baš i nisu spremni da u skorije vreme uskoče na novu generaciju, već čekaju bolje uslove za to. Sa druge strane, izlazak međugeneracijskih naslova bi mogao da utiče na same igre, u smislu da one na Playstation 5 konzoli ne bi mogle iskoristiti potpuni potencijal u narednim godinama.

Naravno, nije ni Sony naivan da igračku bazu od preko 113 miliona igrača iznenada ostavi bez noviteta, tako da će se verovatno uz žrtvovanje punog potencijala nove konzole, neke PS5 igre pojavljivati i na 7 godina staroj četvorci.

Inicijalne impresije igrača na kvalitet igara Spider-Man: Miles Morales i Demon's Souls Remake su izuzetno pozitivne, ali ćemo ipak sačekati da vidimo pravi kvalitet igara kreiranih za Playstation 5 u Unreal 5 endžinu koji će se pojaviti naredne godine.

FALL GUYS PRODAT U PREKO 10 MILIONA PRIMERAKA NA PC-U, ALI JE BROJ AKTIVNIH IGRAČA ZNATNO OPAO

Jedna od najpopularnijih igara ove godine, koja je pomalo otežala dolazak prve Sony ekskluzive na Steam, i dalje beleži odličnu prodaju na PC-u.

Studio Mediatonic je otkrio nove detalje prodaje za Fall Guys: Ultimate Knockout, gde je otkriveno da je na Steamu prodato preko 10 miliona kopija ove simpatične i blesave igre inspirisane japanskim takmičarskim emisijama.

Ovo je samo nastavak odlične prodaje na Steamu, gde je već u prvih nedelju dana avgusta igra prodata u preko 2 miliona primeraka. Što se tiče drugih platformi, Fall Guys je dostupan i za Playstation 4, gde prodaja ne ide preterano oduševljavajuće, pošto je igra darovana PS Plus pretplatnicima koji su je masovno preuzimali.

Sa druge strane, broj aktivnih igrača na Steamu je značajno opao. U odnosu na brojke tokom avgusta, sada igrača ima za oko 87% manje, zbog čega se Fall Guys više ni ne nalazi među top 10 najigranijih igara. Studio Mediatonic radi na obogaćivanju igre sadržajem, sa nedavnim apdejtom koji je doneo nekoliko novina u susret predstojećoj trećoj sezoni, ali je to verovatno nedovoljno za vraćanje igrača.

GOD OF WAR: RAGNAROK BI MOGAO IZAĆI I ZA PLAYSTATION 4

Kada je incijalno predstavljen tokom septembarskog Playstation 5 događaja, novi God of War naslov se automatski popeo na sam vrh naše liste najiščekivanijih igara za Sonijevu konzolu.

Čekanja će svakako biti, a neke glasine upućuju na to da će God of War: Ragnarok(kako glasi zvanični naziv igre) izaći već u februaru naredne godine. Ono što za sada nije jasno koji deo Playstation publike će čekati na Ragnarok, a šef Playstation brenda nije izašao u susret da da konkretan odgovor na to pitanje.

Novi God of War je prvenstveno najavljen kao Playstation 5 ekskluziva, ali su igrači posumnjali u to kada je Horizon Forbidden West najavljen i za PS4 generaciju i pored toga što je prvobitno bio reklamiran kao ekskluziva za novu generaciju. Zbog toga je u nedavnom intervjuu Džimu Rajanu upućeno pitanje o tome da li će se God of War: Ragnarok pojaviti i za Playstation 4.

On je pitanje portala Telegraph da li će God of War biti međugeneracijska igra jednostavno odgovorio: "Žao mi je. Nemam šta da izjavim povodom toga". Prilično sažet odgovor koji ujedno podiže sumnju igrača da bi se ova igra mogla pojaviti i na starijoj platformi.

U prilog tome da bi se Ragnarok mogao pojaviti i za Playstation 4 govori ranija izjava da će ova konzola ostati aktuelna još najmanje tri godine, a aktuelnom bi je svakako održalo dodavanje novih igara. Mislimo da je Rajan izbegao ovo pitanje samo kako ne bi najavu sačuvao kao iznenađenje, pošto je malo suludo ostaviti zajednicu od 113 miliona igrača bez ovakvog naslova.

FAR CRY 6 DATUM IZLASKA OSVANUO NA MICROSOFT STORE

Majkrosoftova digitalna prodavnica je izgleda pouzdana kao vrbin klin, kada se radi o slučajnim otkrivanjima datuma kada izlaze novi naslovi. Krajem oktobra smo saznali da će određeni Ubisoft naslovi izaći kasnije nego što smo očekivali, a gejmere je posebno pogodila vest da će novi Far Cry 6 izaći u prvom delu sledeće fiskalne godine, što je odprilike između aprila 2021. i marta 2022.

Ne plačite gospođe i gospodo jer je na digitalnoj prodavnici primećeno da je igra stavljena na spisak proizvoda planiranih za 26. maj 2021. Ubisoft nije zvanično objavio konkretan datum kada planiraju da izbace igru, ali pošto smo ranije primetili da informacije iz Microsoftove prodavnice uglavnom dođu malo pre zvaničnih objava, možda će se to desiti u narednim danima? Možda i kompanija samo bude reagovala na odbegle informacije? Videćemo šta će se dešavati u narednim danima, potencijalno na The Game Awards 10. decembra, jer čudni su putevi Ubisofta.

PROCUREO RASPORED IZLASKA CAPCOM IGARA DO 2024. GODINE, MEĐU NJIMA DRAGONS DOGMA 2 I RE4 REMAKE

Hakerski napad koji je nedavno pogodio kompaniju Capcom je ciljano išao na podatke koji se tiču nadolazećih igara, dok su manje pogođeni ostali aspekti. Izgleda da je neko bio nestrpljiv da vidi koje će igre stići u narednim godinama.

Pošto se terabajt podataka našao u etru, mnogi su pročešljali fajlove i među njima našli poverljive informacije prvenstveno o projektima koji su trenutno u izradi, ili će uskoro izaći. Već smo pokrili planirani izlazak za Resident Evil Village, nešto o nadolazećim Monster Hunter igrama, i postojanju Street Fighter 6, a sada govorimo o celokupnoj listi planiranih Capcom igara koje će se pojaviti do fiskalne 2024. godine.

Lista je pravi rudnik zlata, pošto verovatno izgleda kao ostvarenje liste želja fanova ove japanske kompanije. Na listi se nalazi dugo očekivani nastavak Dragon's Dogma, planiran za fiskalnu 2022. godinu, tačnije drugi kvartal, a za istu godinu je planiran i Resident Evil 4 Remake(!). Isplanirano je dosta Rimejk naslova što je dobro za nostalgičare, a sa liste se može zaključiti da će Resident Evil brend biti aktivno uključen u raspored izlaska. Do nove punokrvne Monster Hunter igre u glavnom serijalu, takozvane šestice, moraćemo da se strpimo do 2023. godine.

Kompletan raspored možete pronaći na ovom linku, ali smo radi lakšeg čitanja sve naslove sakupili na listi ispod. Malo je glupo što je na ovaj način narušen faktor iznenađenja, ali je opet lepo znati da jedan od developera sa visokom reputacijom ima bogate planove.

KUPCI UMESTO PLAYSTATION 5 DOBIJAJU HRANU ZA MAČKE, PIRINAČ I MASAŽERE

Prodaja putem interneta je u eksponencijalnom porastu prethodnih nekoliko godina, a pogotovu sad tokom pandemije, pošto je veliki broj ljudi nove konzole pazario upravo putem internet sajtova.

Potrošači na Amazonu u Evropi, koji su svoju Playstation 5 konzolu pazarili unapred, 19. novembra su dobili neprijateno iznenađenje na pragu. Umesto uređaja nove generacije, igrači su dobili kutije sa hranom za mačke, pirinčom, masažerom za noge ili nekim skroz levim uređajem.

Na Redditu ima žalbi na ovaj vid nevolje, a na ResetEra forumu je prikpljeno dosta objava oštećenih kupaca. Za sada još niko nije otkrio da je Amazon pomogao u potpunosti i da je misterija rešena, tako da će mo morati da sačekamo da vidimo o čemu je zapravo reč.

Zvuči kao da se radi o nekoj prevari sa ranih dana sajta KupujemProdajem, ali se nešto na Amazonu skroz poremetilo pošto postoji dosta ljudi koji su se požalili da su umesto Playstation 5 konzole dobili neki drugi proizvod. Takođe, mnogi oštećeni sumnjaju da im je konzola ukradena od strane dostavljača, što nije isključeno uzevši u obzir izuzetno ograničene količine uređaja.

PLAYSTATION 5 ĆE DOBITI PRETPLATNIČKI SERVIS NALIK NA XBOX GAME PASS

Ono po čemu je Xbox u prednosti u odnosu na konkurenta Playstation svakako je Game Pass servis koji po ceni od 10 dolara nudi gomilu igara dostupnih za neograničeno igranje, dok traje pretplata.

Game Pass servis je glavni adut kod nove generacije Xbox konzola, ali izgleda da neće biti još dugo, pošto i Sony konja, ovaj pretplatnički servis, za trku ima. Prema rečima šefa Playstation brenda, Džima Rajana, vesti za Playstation pretplatnički servis ima, ali ih neće biti uskoro.

Iako nije pružen nikakav drugi detalj, ovime je potvrđeno da i Soni priprema pretplatnički servis koji bi na mesečnoj bazi pružao korisnicima određeni broj igara za igranje. Playstation Now već postoji kao servis koji na sličan način nudi igre, ali ga Sony još uvek ne promoviše agresivno. Možda bi kompanija iz Japana postojeći servis pogurala i prilagodila za široku upotrebu, a nije isključeno i da se na tržištu pojavi nešto potpuno novo.

Ono što je malo verovatno, to je da će Playstation ekskluzive biti od prvog dana dostupne na tom servisu, pošto iz Japana tvrde da je ta praksa koju Xbox vodi neisplativa. Iz Xboxa su to i sami potvrdili uz reči da nije sve u novcu.

BLOODRAYNE: TERMINAL CUT PONOVO OŽIVEO KUL VAMPIRICU

Nakon osamnaest godina, Ziggurat Interactive je udahnuo nov život u najpopularniju crvenokosu polu ženu polu vampira. Originalni BloodRayne je izašao u vreme kada su akcione avanture iz trećeg lica dominirale na gejming sceni i bilo je teško razlikovati se od konkurencije. Kreatori igre su iz tog razloga došli do jednostavne ideje. Staviti igrače u ulogu opake crvenokose vampirice koja obučena u korset komada naciste. O da. Rejn se vratila.

Oba dela originalnog developera Terminal Reality-a, su remasterovana i ponovo izbačena na PC platforme. Dok u prvom delu pravite kobasice od švaba, u drugom pokušavate da zaustavite kult vampira koji želi da dominira svetom. Napravljen je čak i film po igri, ali pošto je Uve Bol režiser previćemo se da ne postoji.

Nove remasterovane verzije stižu sa 4x anti aliasing opcijom, rezolucijom do 4K/3840×2160, poboljšanim vizuelnim efektima poput vode, magle, odraza i senki, podrškom za većinu kontrolera i još mnogo toga.

Ukoliko ste ljubitelj brutalnih akcionih avantura, i ako vam ne smeta da igrate igre sa zastarelim mehanikama, obavezno dajte šansu gipkoj krvopiji na Steam i GOG platformama. Ako posedujete starije verzije igre, Terminal Cut ćete dobiti besplatno.

UDOBNO SE SMESTITE – CYBERPUNK 2077 NUDI PREKO 175 SATI SADRŽAJA

Izgleda da će se čekanje i stresovi oko odlaganja Cyberpunk 2077 višestruko isplatiti igračima u pogledu sadržaja dostupnog za igranje.

Glavni tester u studiju CD Projekt Red, Lukaš Babel, igrao je Cyberpunk 2077 više od 175 sati i pored toliko vremena provedenog u igri još uvek nije u potpunosti završio sve.

Naravno, to se odnosi na stil igranja u kojem se ne prelazi samo priča, već i sporedne misije, otkrivaju tajne i loot do kojeg je teže doći. 175 sati je ekvivalent kao da 7 dana samo igrate Cyberpunk 2077, što znači da je ogromna količina sadržaja dostupna igračima. Ovo će svakako obradovati fanove koji su preko 100 sati uložili u The Witcher 3, a i CP2077 će nesumnjivo biti takvog kvaliteta.

CD Projekt Red je ranije naveo da će glavna priča u Cyberpunk 2077 biti kraća u odnosu na onu u The Witcher 3, jer se dosta igrača žalilo na njenu dužinu, ali će zato biti dosta sporednih stvari. Takođe, i mapa Noćnog grada i okruženja će biti manja od "Kontinenta" u The Witcher 3, ali su to developeri nadoknadili vertikalnošću, odnosno visokim zgradama.

CRYTEK DAO 140.000 EVRA ZA DENUVO ZAŠTITU U CRYSIS REMASTERED – ONA POPUSTILA POSLE MESEC DANA

Odgovor na pitanje "da li Denuvo zaštita stvarno funkcioniše i štiti igre od dospevanja u ruke pirata" zavisi od toga koga pitate. Isto tako zavisi od slučaja do slučaja, pošto postoje igre kod kojih zaštita izdrži i godinu dana, a kod nekih ni celih mesec dana.

Ono što je sigurno, to je da izdavači i developeri moraju platiti Denuvo kompaniji Irdeto za zaštitu od piraterije, iako nemaju veliku garanciju po pitanju datuma trajanja. Suma novca koja se izdvaja za tako nešto do sada nije zvanično otkrive, ali među poverljivim informacijama kompanije Crytek koje su procurele prošlog meseca našla se i ta informacija.

Ransomware grupa Egregor otkriva da je Denuvo činio poveći deo budžeta za Crysis Remastered, pošto je Crytek za svrhu zaštite ovog naslova izdvojio čak 140.000 evra. Ugovor Irdeta i Cryteka otkriva da se za Denuvo zaštitu u trajanju od godinu dana naplaćuje 140.000€, a nakon tog perioda po 2.000 mesečno, a tu je i doplata ako igra izađe na više platformi. Denuvo ume da naplati i ako neka igra prođe dobro na tržištu, jer zašto da ne.Ako se neka igra proda u preko 500.000 primeraka za manje od mesec dana, njen izdavač je dužan da Denuvo kompaniji doplati još 60.000 evra.

Ono što je najgore u slučaju Crysis Remastered, Denuvo zaštita je jedva izdržala mesec dana, nakon što je bila probijena od strane grupe hakera i "krekovana" verzija igre je počela da cirkuliše po internetu.

IAKO IGRA JOŠ UVEK NIJE IZAŠLA, CYBERPUNK 2077 PORNO PARODIJA JE VEĆ TU

Cyberpunk 2077 se do sada dosta odlagao, a poslednje pomeranje datuma za decembar učinilo je fanove izuzetno nestrpljivim. Neki su taj bes pokušali da iskale na jadnim developerima iz Poljske, a veći deo i počeo da traži neku sajberpank alternativu.
I stvarno, cyberpunk igara nikad dosta, među kojima se ističe Ghostrunner kao najbolji oblik distopijske zabave. U tom dugom iščekivanju igrači su dobili priliku da na još jedan način prekrate vreme(barem nakratko), i to kroz porno parodiju.
Kreatori filmova za odrasle odlučili su da iskoriste dodatno odlaganje kako bi privukli pažnju igrača kreiranjem VR filma Cyberpunk 2077 XXX Parody. On verovatno i nema veze sa samom igrom, jer ona, jelte, još uvek nije dostupna, ali će većini futuristički oskudno obučene devojke biti dovoljne.
Iz CD Projekt Red dolazi reakcija oduševljenja, prvenstveno od strane direktora za razvoj biznisa u studiju, Rafala Jakija, koji je podelio fotografiju ove uz reči da je "mimika najviši oblik poštovanja". Ovo nije prva, a ni poslednja porno parodija nastala zahvaljujući video igrama, a CD Projekt Red je to već imao prilike da iskusi kada je objavio Witcher serijal.

PREPRODAVAC IZ BRITANIJE UGRABIO 3.500 PS5 UREĐAJA ZA PRODAJU

Dolazak Playstation 5 i Xbox Series konzola nažalost nije oboležen samo početkom potpuno novih pogodnosti za igrače širom sveta, već i frustracijom zbog malog broja konzola dostupnih za kupovinu.

Sony i Microsoft su zbog uticaja pandemije korona virusa na veliko svetsko tržište doneli generalno mali broj uređaja, a na taj manjak se nadovezala znatno gora grupacija – preprodavci.

Scalperi iliti preprodavci imaju dugu istoriju kupovine uređaja na internetu pa zatim preprodaje po znatno visokoj ceni, a moglo bi se reći da su po pitanju PS5 konzole i preterali. Jedna grupa preprodavaca iz Velike Britanije je ščepala oko 3.500 Playstation 5 konzola za svrhe preprodaje.

Grupa poznata kao CrepChiefNotify se na Twitteru pohvalila zaradom većom od milion funti zahvaljujući isključivo preprodaji Playstation 5 konzola. Oni su na početku globalne prodaje konzole obezbedili 2.500 uređaja, a hiljadu su već obezbedili u septembru kada je počelo predneručivanje. Ova grupacija je izjavila kako se ne kaju zbog toga i hvale se ostvarenom zaradom, pošto naplaćuju 40 funti mesečno samo za korišćenje njihovih usluga.

Gnusno je čuti za ovako nešto, ali to je sada realnost za ljude koji žele da kupe novi hardver. Konzola u zvaničnoj prodaji nema, već su jedina alternativa ovi preprodavci, koji konzole znaju da naplate i po nekoliko hiljada dolara.

Čak i kod nas u Srbiji postoje dostupne konzole kod preprodavaca na kupujemprodajem, koji se ne stide da konzolu naplate i po 1500 evra. Izgleda da zahvaljujući nestašici konzola opet igrači izvlače deblji kraj...

PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

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

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

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

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

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

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

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

- DANILO KARTALOVIĆ

“A WARRIOR WHO DOESN’T HOPE FOR BATTLE HAS NO HOPE DURING BATTLE.”

- MARIJAN MILIĆ

Pozadine za ekrane

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Due Process

RAINBOW SIX SIEGE KOJI NISMO DOBILI

PvP pucačina je na sve strane, a zahvaljujući uznapredovaloj tehnologiji, one su taman toliko raznovrsne da slobodno možete odabrati onu koja vam najviše odgovara. Žanr ovih igara raste izuzetnom brzinom, a pravi rudnik noviteta jeste Steam Early Access.

Od developera koji se klanjaju džinovskoj gramzivoj kravi(Giant Enemy Crab) stiže pucačina DUE Process. Premisa ove igre je prosta, a što i ne bi bila kada se radi o multiplejeru. Dakle, vi stupate u ulogu plavih ili crvenih, s tim što su plavi momci vojna snaga laka na obaraču, a crveni su banda izgnanika koji se suprotstavljaju korporacijama. Ključne razlike među ovim stranama postoje u vidu dostupne opreme, plavi tim ima razne moderne tehnologije i oružja, dok je kod crenih arsenal prepun „relikvija". Plavi tim uvek napada, a crveni se brani, gde opet ima određenih razlika, o čemu ću više u nastavku teksta.

Niste kupljeni? Pa zašto bi i bili kada sve ovo ima 90% igara u žanru.

Ono po čemu se DUE Process ističe u gomili jeste proceduralna generacija mapa. Nijedna mapa nije ista kao prethodna, već se njen izgled menja iz meča u meč. Tako da ne možete učiti izgled mape i forice za štekanje, kojeg stoga ni nema. Da bi proceduralna generacija ostala na nivou i uvek ispred limbičnog sistema igrača, tu je redovno osveženje, zbog čega nijedan nivo ne može postati bajat.

Proceduralno kreiranje mapa ne znači da ćete odmah uskočiti na mapu i pritegnuti obarač, jer tada taktički element stupa na scenu. Pred početak svake runde imate fazu planiranja, gde sa ostatkom saigrača pravite taktiku za predstojeći okršaj. Tokom trajanja ove faze možete komunicirati putem glasovnog četa(samo kulturno), a izgled mape je prikazan na ekranu pa tu možete crtati i objašnjavati šta vam je na umu. Pored same diskusije o taktici na novoj mapi, pametno je porazgovarati sa saigračima o potrošnim elementima. Tu spadaju granate, municija, štitovi i slično, što je deljeno sa ostalima, i njima morate pažljivo baratati, jer ako sve ispucate u prvoj rundi, bićete oslabljeni za kasnije.

Posle planiranja kreće izvršenje plana. Ako ćemo iskreno, plan uglavnom već u prvih nekoliko sekundi pada u vodu pošto i neprijatelji imaju glavu za razmišljanje. To ne znači da je planiranje bez veze, ali je dobar podsetnik da se sa timom mora sarađivati tokom samog napucavanja i da se mora misliti pre nego što usijate cev.

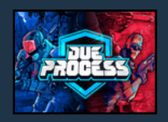
I procedural generation ima svoje mane i ume da zabode, ali su ovde developeri rešili da ručno prođu kroz sve pre nego što osveženje postane javno dostupno, što se meni lično izuzetno dopada. Kao obožavatelj pucačina igrao sam svašta i moram priznati da je ovo pravo osveženje kada ne znate unapred svako ćoše. Zbog toga ova igra nije dosadila, a mnoge druge jesu. Rainbow Six Siege je Ubijeva igra koja je otprilike naginjala ka ovom fazonu, bez proceduralne generacije, ali je odlika ipak drugačija i ona je praktično ruinirana sa Operatorima i drugim bespotrebnim stvarima. Due Process za sada ne pravi tu grešku.

Ono što je sada malo iritantno jeste manjak servera na tlu Evrope. Jedinica ima samo u Velikoj Britaniji i Rusiji, što pored pinga sa sobom donosi i neke druge mane, osim ako vam gopnik kultura odgovara. Mečmejking ume da zaštuca i napravi malo problema tokom igranja ali ništa strašno. Igra pati od malog broja igrača, što će(nadamo se) biti svojevremeno popravljeno, mada ne zavisi u tolikoj meri od developera, već od čika Gejba.

Što se tiče manje važnog elementa od napucavanja, grafika naginje ka pikselizovanom, cel-shaded, fazonu, što nije negativno, već prijatno iznenađenje. Nije poznato da li je ovo artistički smer u kojem je razvojni tim želeo da ide, ali je svakako dobar, pogotovu za igrače koji imaju slabiju konfiguraciju.

DUE Process već sada miriše kao fino ispečen kolač, kore su odlične svežine, nisu presuve, a u filu i šlagu se kriju komadići voća i čokolade sa kojima je ukus apsolutno osvežavajuć. Uh odo ja sa pucačine u poslastičaru. Elem, Giant Enemy Crab studio je odradio odličan posao još pre nego što je doveo ovu pucačinu na tržište, a nadalje se očekuje samo peglanje formule. Potrebno je proširiti broj servera na raspolaganju i ispeglati mečmejking zajedno sa ostalim sitnicama. Sitnica nema preterano kako bi pokvarile iskustvo, ali su taman tu da periodično podsete da ipak igramo.

Masovna preporuka od Play!Zine ekipe, na čelu sa vašim autorom, a uz to bacite pogled i na Steam rejting koji leži blizu 90%.



IGRU USTUPIO:
ANNAPURNA INTERACTIVE

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 10
CPU: Intel i5 ili AMD Ryzen 5
GPU: GTX 1060; RX 580
RAM: 6- 10GB
HDD: 20GB

RAZVOJNI TIM
Giant Enemy Crab

CENA
21€

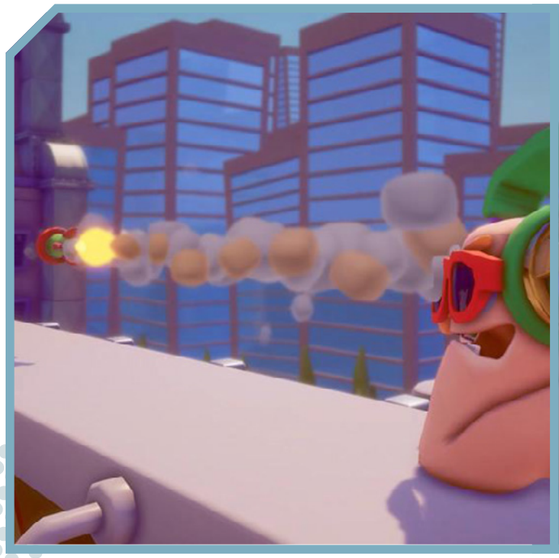
PLANIRANI DATUM IZLASKA
Sredina 2021.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/753650/Due_Process/

- ✔ Prilično dobro za Early Access igru
- ✔ Taktički element stvarno sija
- ✔ Proceduralna generacija mapa
- ✘ Mali broj servera
- ✘ Malo igrača
- ✘ Bagovi

Autor: Milan Janković

TOP IGRE DECEMBRA



WORMS RUMBLE

Čuveni crvići se vraćaju, ali ne onako kako smo navikli na njih. Umesto klasične potezne borbe koja krasi starije naslove, u Worms Rumble je ubačena akcija u realnom vremenu, što igru čini praktično pucačinom. Developer Team17 ovo naziva promenama za opšte dobro. Postojaće razne mape u ponudi, koncipirane kao arene za do 32 igrača u kojima će se nalaziti razna oružja, platforme i slična pomoćna sredstva za borbu. Za sada su najavljena dva moda, klasični deathmatch, samo sa crvima, i Battle Royale, neizostavni za ovaj tip igara, s tim što je nazvan Last Worm Standing. Prva real-time Worms igra donosi prepoznatljiva oružja iz originala, dok je grafika naravno osvežena.

Šteta je što više nema uživanja u dvoje, ali videćemo kako će Rumble proći kada izađe

1. DECEMBAR – PC, PS4, PS5

TWIN MIRROR

Kreatori Life is Strange vraćaju se sa potpuno novom avanturom u sličnom duhu. Igra Twin Mirror prati Sema, čoveka nakon raskida koji se po povratku u svoj rodni grad budi sa krvavim odelima i bez sećanja šta mu se desilo pre nego što je završio u krevetu.

Igra nosi zanimljivu mehaniku prisećanja detalja iz prošlosti, što će biti ključni deo istraživanja. Kao što je slučaj sa većinom Dontnod igara, emocije protagoniste Sema će biti sastavni deo priče, dok će u zavisnosti od odluka tokom prelaska priče igrači stvarati određeni odnos sa stanovnicima malog gradića u Zapadnoj Virdžiniji.

1. DECEMBAR – PC, PS4, XBO,

CHRONOS: BEFORE THE ASHES

Ako vam naziv Chronos: Before the Ashes zvuči poznato, nemojte biti iznenađeni pošto se radi o igri blisko povezanoj sa Remnant: from the Ashes, pošto služi kao prequel za nju. Ujedno, Chronos postoji još od 2016. godine, kada se pojavio samo za Oculus Rift VR uređaje, a studio Gunfire je sada donosi na ostale platforme. Radi se o atmosferičnoj RPG avanturi u kojoj glavni lik ima zadatak da spase svoje rodno mesto odlaskom na veliku avanturu u lavirnitnu. Caka u gejmpleju je što igrače smrt skupo košta. Svako stradanje oduzima godinu života karakteru, a što više umire tim pre će ostariti i izgubiti pokretljivost i oštrinu. Pored melee oružja, na raspolaganju će biti i magije, kojima se više pribegava kada protagonista ostari.

1. DECEMBAR – PC, PS4, XBO, SWITCH

EMPIRE OF SIN

Džon Romero, tata Doom franšize, ponovo radi na igrama, ali u ovom slučaju ne donosi revolucionarnu pucačinum već se bavi mafijaškim poslovanjem u doba prohibicije. U pitanju je strategija inspirisana istoriji poznatim kriminalcima iz 1920. godine, kao što su bili Al Kapone, Goldi Garno i sličn. Igraći će imati na raspolanju kriminalce sa kojima će se upuštati u turn-based borbe radi širenja kriminalne imperije. U pauzi između borbe potrebno je obratiti pažnju na ekonomiju i poslovanje, za šta su zadužene RPG mehanike. Mislimo da do sada nije bilo ovakve strategije na tržištu i veoma nas interesuje da vidimo šta Romero donosi nakon duže pauze.

1. DECEMBAR – PC, PS4, XBO, SWITCH

IMMORTALS: FENYX RISING

Ako Nintedno ima svoju Zeldu na Switchu, zašto drugi igrači ne bi igrali nešto slično na ostalim platformama? Francuski izdavač Ubisoft je verovatno postavio ovo pitanje, a potom i dao odgovor na njega u vidu Immortals: Fenyx Rising. Ovo je igra koja glavni deo inspiracije vuče iz Breath of the Wild avanture sa otvorenim svetom, zanimljivim stvorenjima i mnoštvom boss karaktera. Taj deo igre sačinjava mitologija antiče Grčke, što retko kada dosadi. Igra smešta u čizme polu-boga Fenyx koji je sam na zadatku da bogove spasi od mračne kletve. To će učiniti kroz susrete sa raznim mitološki bićima, a na raspolaganju će imati razna oružja i magijske moći.

3. DECEMBAR – PC, PS4, PS5, XBO, XBOX SERIES, SWITCH

CALL OF THE SEA

Svako delo bazirano po čuvenom Lavkraftu, bilo knjiga, film ili igra, sa sobom nosi horor element, ali izgleda da se to može izbeći. Igra Call of the Sea će biti u tom fazonu. Inspirisana delima H.P. Lavkrafta, prati Noru kroz put misterije i ljubavi, u potrazi za nestalim supružnikom. Potraga je vodi na tropsko ostrvo gde mora istražiti tragove koje su ostavili oni koji su ranije boravili na tom ostrvu. Call of the Sea će uključivati element rešavanja zagonetki, gejmpleja vođenog pričom, a na osnovu trejlera smo videli i da će biti moguće istraživati vodena prostranstva Pacifika kao neko stvorenje sa perajima. Umetnički stil igre takođe deluje dosta primamljivo.

8. DECEMBAR - PC, XBO, XBOX SERIES

ORWELL'S ANIMAL FARM

Dela proslavljenog pisca Džordža Orvela su sve više inspiracija za nastanak sličnih video igara. Tu prvenstveno mislimo na novelu „1984.“, što i ne čudi pošto se krećemo upravo ka takvoj budućnosti, doduše sa zajašnjenjem. U ovom slučaju prisećamo se radnje iz „Životinjske farme“, gde su sve životinje jednake, samo su neke jednakije od drugih. Igra je koncipirana tako da karateri iz novele budu verno preneseni medijum igre, a da sama priča bude prilagođenja 2020. godini. Gejmplej se odvija kroz point and click mehaniku, tako da neće biti previše opterećavajuć po igrače i dozvoljava da se igrači fokusiraju na narativ.

10. DECEMBAR – PC

CYBERPUNK 2077

Iiii da, garantovano igra meseca. Na Cyberpunk 2077 čekamo još od prve najave 2012. godine. Niz odlaganja i negativnih vesti o razvoju vodio nas je kroz rolerkoster emocija, ali će tome konačno doći kraj. 10. decembar kao datum izlaska je već utemeljen i polako zagrevamo prstiće. Umeće developera iz studija CD Projekt Red da kreiraju fantastične svetove će biti preneseno ovde, gde ćemo imati ogroman futuristički grad sa okolinom na raspolaganju. Svet budućnosti je kreiran da funkcioniše samostalno, ali će protagonista V moći da pravi haos po gradu zajedno sa vernim pratiocem, Džoni Silverhendom kojeg igra Kijanu Rivs. Kastomizacija je veliki deo igre, pa tako igrači od početka mogu birati životni put, odnosno jednu od tri lokacija gde su rođeni i tako će započeti određeni životni put.

Igra deluje kao futuristički GTA, ali i više od toga, zbog čega iskreno jedva čekamo da konačno zaigramo. Vožnja automobila, naoružanje do zuba, ludi građani, neredi na ulicama i „krupna riba“ su samo neki od elemenata koji sačinjavaju deo Cyberpunk iskustva

Što se same količine sadržaja tiče, biće potrebno preko 175 sati igranja za sve sporedne stvari i kampanju.

10. DECEMBAR – PC, PS4, PS5, XBO, XBOX SERIES

MEDAL OF HONOR: ABOVE AND BEYOND

Ova godina je nekako omogućila da VR još više dobije na popularnosti. Najzaslužniji za to je Half-Life: Alyx, a razumete i zašto. Pored te, fanovima je vraćena i izuzetno popularna Medal of Honor franšiza kroz VR igru Above and Beyond. Radnja se odigrava u Drugom svetskom ratu, sa bogatom pričom, istorijski baziranih okruženja i zadatka sabotiranja nacističkih baza. Ovaj naslov nudi dosta fleksibilnosti za VR igru i predstavlja praktično puno iskustvo koje bismo očekivali u standardnim igrama. Kao što samo ime kaže, Above and Beyond nudi borbe na tlu, moru i avionima, sa dodatnim opcijama za učestvovanje u borbi. Okruženje će biti maksimalno dostupno za upotrebu, sa svime kao zaklonom, vraćanjem granata neprijatelju, napuštanju brodova kojih tonu i iskakanju iz aviona. Prava adrenalinska akcija za koju je potreban samo Okulus.

11. DECEMBAR – OCULUS VR(PC)

DESILO SE JEDNOG DECEMBRA

1981.

izašao prvi scro-lling platformer - Jump Bug(Hoei/ Coreand i Alpha Denshi)

1984.

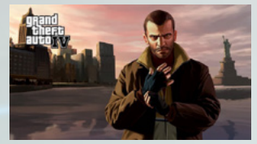
izašao Kung-Fu Master(Irem) - igra koja je posta-vila temelje beat em up žanra

1987.

pojavila se jedna od prvih igara sa ženskim protagonistom - Phan-tasy Star, Capcom izdao prvu Mega Man igru

1993.

došao je prvi DOOM(id Soft-tware) najuticajnija igra svih vremena, prvenstveno kod pucačina iz prvog lica



1995.

izašla prva igra u Worms franšizi

1996.

Remedy Entertainment izdao svoj prvenac Death Rally

1997.

Prva trkačka Playstation ekskluziva, Gran Turismo, ugledala svetlost dana

1998.

Osnovano Rockstar Games izdavaštvo

2003.

Izašao prvi Beyond Good & Evil, na kojem je radio Mlšel Ansel u Ubisoftu

2004.

Sony PSP zapo-čeo prodaju u Japanu

2008.

na računare stigao GTA 4

2011.

PPS Vita izašla u Japanu, MMO Star Wars the Old Republic i Mega Man X

2014

Održan prvi ikada The Game Awards u Las Vegasu, otvoren Han-gar 13, studio koji je doneo Mafia 3 i Mafia: Definitive Edition)

2015

Hideo Kojima nakon odlaska iz Konamija osnovao Kojima Productions, izašao Just Cause 3

2017

Okami portovan na PC, PS4, XBO

2018

Nintendo doveo Super Smash Bros Ultimate, jednu od najproda-vanihih Switch igara, za nostalgičare stigao Playstation Classic

2019

Microsoft zva-nično predstavio Xbox Series X

Autor: Lazar Drašković

REVIEW

PRETERANI MINIMALIZAM

Kao što to obično biva, indie developeri se često bore da se istaknu u danas već prezasićenom tržištu uglavnom nikakvih posebnih indie igara. Kada studio ima ideju, koncept, volju i određenu količinu talenta ali skoro nikakvo iskustvo, dobijete nešto poput Alt254, još jedne u nizu igara koje se niko posle par meseci, opravdano, neće ni sećati da postoji.

Novoootvoreni Rename studio se odlučio da se skoncentriše na gameplay, i pritom poprilično zanemari sve ostalo što igru čini dobrom. Njihovo rešenje je bilo da predstave svoju igru kao "minimalističku akcionu avanturu". Ogroman akcenat je na reči minimalistično. Priznaću, nekada je dovoljno da igra ima zarazan i zanimljiv gameplay da bi se njenim manama progledalo kroz prste, ali ovde to nije slučaj. Prva stvar koju moram da raščistim je činjenica da Alt254 nikako nije akciona avantura kakvu su je developeri predstavili, već izuzetno spora puzzle igra.

S obzirom da je glavni motiv igre minimalizam, najbolje bi bilo da počnemo od same prezentacije. Naslov Alt254 je zapravo ASCII kod za kvadrat ili piksel ■, koji je ujedno i glavni junak ove igre. Sve u igri se zapravo sastoji iz piksel kvadratića različite boje, počevši od vašeg kvadratnog heroja pa sve do zidova, pozicija za snimanje igre, neprijatelja, ključeva itd. Na prvi pogled igra izgleda dosta pregledno i veoma je lako protumačiti šta je zid (uglavnom sivi ili braon kvadrat), šta je neprijatelj (crveni kvadrat), npc (plavi), prekidač (roze), pod, trava, bara, duboka provalija napunjena vodom i ostale stvari koje se nalaze u okolini. Međutim, što igra dalje ide, to određene stvari postaju sve više zbunjujuće i neprepoznatljive. Kao što je to slučaj sa jednostavnom grafikom, dolazimo do glavnog problema igre koji se zove minimalizam.

Igra započinje sa jednostavnim i kratkim introom koji vam neće objasniti ništa sem da je vaš heroj izgleda(?) izgubio pamćenje, kao i šta koje dugme na tastaturi/kontroleru predstavlja. "Budite" se u nekakvoj prostoriji misterioznog hrama u kome nemate predstavu zašto, kako, gde i šta tačno treba da radite. U susednoj sobi se nalazi prekidač koji otvara obližnja vrata i to je otprilike jedini deo igre koji vas uči šta se od vaš očekuje u budućnosti.

Zagonetke su na veoma osnovnom nivou - nađi ključ određene boje kako bi otvorio istobojna vrata, pomeraj kutije na prekidače, sastavi most, itd. Veoma brzo otkrivate da zbog nedostatka ikakvih informacija nemate ideju gde da idete i šta je vas cilj, i to će ostati tako do skoro pa samog kraja igre. U tome nikako ne pomaže činjenica da se hram u kome se nalazite sastoji iz 7 spratova i da imate relativno veliku slobodu kuda da idete. U teoriji tu bi trebalo da vam pomogne mapa hrama koja se polako otkriva, ali ona je toliko sitna da je gotovo pa beskorisna.

Što više napredujete, to određene detalje otkrivate sasvim slučajno. Na polovini igre ćete na određenim mestima pronaći zid koji može da se sruši! Ništa u igri vam ne daje ikakvu indikaciju da je to moguće, a često se dešava da je takav isti zid na nekim drugim mestima neuništiv!

Ljubičaste kutije pomoću kojih rešavate puzle se u slučaju greške ne resetuju, a pošto vam igra ništa ne objasni, do samog kraja niste sigurni da li će vas ovo sprečiti da je završite. Otvorenost hrama i velika sloboda je još jedan od problema, jer možete slobodno da nastavite u nepoznatom pravcu, nadajući se da postoji nekakav drugi način da rešite vašu grešku. Iz istog razloga se oko 80% igre sastoji iz sporog hodanja i tumaranja različitim predelima hrama u nadi da ćete pronaći pravi put.

Doživeo sam izuzetnu frustraciju kada sam pročitao developerov komentar da veliki broj zaključanih vrata u igri ni ne mogu da se otvore! Njihovo opravdanje zašto zaključana vrata prosto nisu zamenili sa zidom kako bi smanjili konfuziju je bilo to što će u budućnosti "možda" dopuniti igru novim sobama i oblastima! Dakle igra je čak u neku ruku i nedovršena...

Razvojni tim je Alt254 nazvao akcijom, što je u nekom alternativnom svetu možda i tačno. Vaš kvadratni heroj ima stamina bar koji mu daje mogućnost da se zaleti u određenom pravcu. Ta akcija ujedno služi kao napad na neprijatelja, skok ili razbijanje nekih prepreka. Napadanje neprijatelja je uglavnom apsolutno nepotrebno jer od većine možete prosto da pobegnete, a ne dobijate apsolutno ništa čak i ako ih pobedite. Developeri su u jednom trenutku postali svesni ovog problema, pa su na par mesta ubacili neprijatelje koje morate da pobedite. To ne bi bilo toliko loše da je stamina bar programiran kako treba. O čemu je tačno reč?

Pri zaletanju trošite određeni deo stamina bara. Ako želite da ponovite akciju, morate da sačekate par sekundi kako bi se regenerisao. Međutim, posle napada na neprijatelje vaša stamina se ponekad potpuno isprazni, zbog čega morate da sačekate duže nego inače, što posledično može da vas dovede do smrti. U samom početku sam mislio da za ovo možda postoji razlog i da neprijatelj zauzvrat prima veći damage, ali se posle višeminutnog testiranja ispostavilo se da to nije istina. U prvoj polovini igre sa običnim neprijateljima to ne predstavlja problem, ali kada se pojave protivnici koji mogu da vas otruju (lek ne postoji), gubitak cele stamine garantuje skoro pa sigurnu smrt.

Kad već spominjem loš dizajn, nekoliko puta mi se desilo da se u igri zaglavim bez mogućnosti izlaska iz prostorije ili pozicije. Pozitivna stvar je što svaki put kada učitate igru počinjete od poslednje save lokacije, ali da bih učitao igru i izašao iz problema praktično moram da resetujem. Priznajem da problem nije masivan, ali to su neki propusti koji su u modernoj igri prilično neoprostivi.

Što se tiče zvuka i muzike, svako ko je imao priliku da dođe u kontakt sa igrama sa Sege ili NES-a će prepoznati taj jedinstven chiptune zvuk konzoli i kompjutera iz poznih '80 i ranih '90. Sa tehničke strane efekti i zvuci u samoj igri su kompetentni i daju određenu "težinu" u akciji. Nažalost, isto se ne može reći za muziku. Postoji tek par pesama koje traju oko minut i beskonačno se vrte u krug, što će vas posle dvadesetak minuta izludeti. Ako su igre stare 30 godina zbog tehnološke limitacije mogle da naprave bolje pesme onda znate da nešto nije sasvim u redu.

Za sam kraj priznaću da sam naišao na par puzli koje su mi se svidele i koje su dobro dizajnirane, i da iza obilja problema mogu da se nađu tragovi dobre igre. Međutim, činjenica da su developeri mislili da minimalizam znači "nećemo ništa da objasnimo i magično ćemo dobiti igru sa dubokom i kreativnom pričom", i još da je u redu da na nju nalepe cenu od 10€, je prilično suluda. Postoje mnogo bolje i kreativnije puzzle igre koje možete da pronađete na brojnim flash browser game sajtovima, koje su pritom i besplatne.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 2GHz
GPU: 448x252 minimum resolution graphics card
RAM: 300 MB RAM
HDD: 200 MB

IGRU USTUPIO:
RENAME STUDIO

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Rename Studio

CENA:
9.99€

RAZVOJNI TIM:
Rename Studio

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 3

- ✔ Par zanimljivih puzli
- ✔ Igru možete da pokrenete i na vašem tosteru
- ✔ Sama ideja igre je zanimljiva...
- ✘ ...ali je ta ista ideja loše ostvarena
- ✘ Bagovi vezani za staminu i napada na neprijatelje
- ✘ U slučaju da se zaglavite moraćete da resetujete igru kako biste učitali snimljenu poziciju

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

AJVAR I DRUŽINA

Ubisoft se ponovo seli na novu lokaciju sa svojim sledećim izdatkom popularnog Assassin's Creed-a. Međutim, da li je dovoljna skorašnja popularnost nordijske i vikinške kulture da osveži šablon kojim se Montreal vodi u prethodne dve igre? Na ovo pitanje je neizmerno teško dati odgovor koji bi zadovoljio apsolutno celu publiku, pa je bitno da napomenem da je u potpunosti okej i normalno ako vam se neki delovi dopadaju, dok drugi ne, a da se istovremeno ne slažete sa ovim tekstom. Ovo je uglavnom podrazumevano, doduše Valhala je igra veoma specifičnog karaktera koja se veoma lako može svideti i postati omiljena ogromnom delu publike, dok se drugom delu može činiti kao jedna od najgorih Ubisoftovih igara.

Assassin's Creed serijal nije bio dom nekog pristojnijeg narativa već neko duže vreme, mada je u najmanju ruku uspevao da održi kvalitet istog na nekom proseku u najgorem slučaju. Iako priča Originsa nije bila preterano impresivna i igrala je neke sigurnije karte, Odiseja je pokazala da, ako preteknete kroz mukotrpnu i dosadnu sredinu igre, Ubisoft i dalje ima kvalitetne pisce i uz sve mitološke krajnosti ipak ispriča priču koja se veoma lako pokazuje intrigantnom i zanimljivom. Valhala je na ovom polju istovremeno napravila ogroman korak napred i ogroman korak unazad.

Počinjete priču kao Eivor, vikinško derle kojem tipično ginu roditelji, preživljava napad vukova i postaje jedan od najvećih ratnika svog klana kao usvojeni sin kralja i najbolji prijatelj svog pobratima Sigurda. Glavno težište priče jeste odnos između braće, sazrevanje i razvoj istog i igra će se povremeno vraćati na taj (inicijalno) glavni fokus. Eivor je veoma harizmatičan i solidno ispisan lik sa karakterizacijom koja se nije videla još od Ecio trilogije i Black Flaga.

Što se tiče pozitivnih tačaka u narativu, toplu dobrodošlicu je teško ne poželeti redu Assassin-a koji se polako, ali sigurno, vraćaju u centar priče i nakon dve igre ipak opravdavaju ime koje sama

> "UNAPREĐENJA ĆE PRIVLAČITI SVE VIŠE I VIŠE LJUDI U VAŠE NASELJE KOJE ĆE SVE VIŠE ODAVATI UTISAK KAO DA SE U NJEMU ŽIVI, DOK ĆETE RAZVITI PRILIČNO LEPE VEZE SA LOKALNIM LIKOVIMA."

“PROBLEMI SA TEMPOM NARATIVA SU OČIGLEDNI. ”

igra nosi. Doza misticizma i Eivor-ova uloga u celokupnoj intrigi devetog veka, gde se Templari i dalje nazivaju Order of the Ancients, je veoma lepo dozirana i teraće vas na dalje igranje i odmotavanje klupka.

Međutim, već nakon prvih nekoliko sati čudno plasirane uvodne priče u Norveškoj, odlazite sa svojim klanom u Englesku u potrazi za novim zemljama za naseljenje. Kako se igra odigrava u kasnom devetom veku, Ubisoft nije propustio priliku da u priču uključi i neminovne sinove Ragnara Lotbroka radi dodatnog fanservisa. Ipak, u Engleskoj polako počinju da izranjaju problemi koji muče narativ, primarno čudan tempo doziranja priče, kao i pregršt dosta loše i relativno slabe i nebitne karakterizacije velikog broja sporednih novih likova. Kada budete osnovali svoje naselje, imaćete opciju da planirate svoje pohode na neki od dvadesetak i kusur regiona koji obuhvataju četiri kraljevstva Engleske. Odatle Valhala ulazi u narativnu crvotočinu iz koje ne može da izađe, a kako budete odmicali sve dalje i dalje, primetiće se i sve veća distanca od originalnog fokusa na bratski odnos, kao i nepovezanost sa većinom likova koje ste gledali prethodnih nekoliko desetina sati.

Ciklus AC Valhale se svodi na odlazak u region, tumbanje tri, a nekad i više, sata po lokalnom lancu kvestova, upoznavanje bitnijih likova tog regiona da biste naleteli na neki emotivni momenat i blagi zaokret u priči. Eventualno ćete pokoriti region, vratiti se u svoje naselje i onda ide onaj „’ajmo Jovo na novo“ trenutak. Ako ste mislili da je Ubisoft slušao kritike publike koje su bile upućene ka Odiseji i njenom predugom trajanju, prevarili ste se, jer je Valhala ne samo dugačka, već je i dosta duža od prethodnika! Kroz dvadesetak regiona od po tri sata, i relativno solidan, ali potpuno neisplativ kraj, čeka vas dosta napornih šezdeset sati gejmpleja.

Uprkos svemu tome, pisanje jeste dosta kvalitetnije nego u prethodniku i postoji dosta zanimljivih likova i pričica, pogotovu sa mistične i kulturološke strane, ali potpuna nepovezanost priče i glomaznost radi same glomaznosti neće leći dobrom delu igrača. Ubisoft ima i dosta originalniji pristup sa sporednim kvestovima koji se prelepo uklapaju u glavnu priču i obično se dosta dobro prepliću. Ovoga puta ih nema mali milion, niti su ikada odvojeni od glavne priče kao u prethodna dva dela, dok u svetu postoje i nasumični događaji na koje možete naleteti i uskočiti u sličnom maniru kao u nekom sporednom kvestu. Ovi momenti su veoma često simpatični, a imaju neretko i bolje pisanje nego neki u glavnoj priči, pa su svakako jedna od najpozitivnijih promena koje je Ubisoft napravio i zapravo predstavlja dozu originalnosti u open world žanru, što je prava retkost za Ubisoft i njihov kopipejst sistem.

Sve bi ovo bilo znatno bolje i podnošljivije da igra nema ozbiljnih problema sa borbenim sistemom. Nažalost, Valhala čini ponovo par manjih koraka napred, ali ovde nekoliko i velikih unazad, pa je borba za stepen lošija od Odiseje. Iako je Odiseja sama po sebi imala solidnu dozu problema u borbenom sistemu, on je ipak funkcionisao na nekom planu gde dosadu ipak nećete osetiti do kasnijih predela igre. Valhala je primarno preplavljena lošim hitboksovima i čudnim fokusom na „lepu“ borbu, a ne na „zabavnu“ borbu. Naime, vaše „sposobnosti“ su maltene samo prosečno animirane sekvence sa „kul“ potezima, dok ćete između naići na jezivo mali stepen težine pri sukobima, čak i na višim težinama. Sve će se svoditi na jake udarce i gaženje, dok su stealth sekvence potpuno neisplative i traju predugo u odnosu na pristup glavom kroz vrata. DA NAPOMENEM – Ovo je Assassin’s Creed igra u kojoj je stealth neisplativ. Ozbiljni problemi sa ovim sistemima tu ne staju, jer su animacije prilikom borbe prilično amaterski odrađene ili su podložne brojnim gličevima i bagovima. Kada rade, lepe su za oko, ali treba napomenuti da je borba najveći deo onoga što ćete raditi u 60+ sati ove igre.

Pored veoma nespretnog borbenog sistema, i loot je doživeo promene kojima će neke biti pozitivne, a nekima negativne. Prethodni sistem od četiri kile loota koji vam je stalno puno inventar je ubrzo postao iritantan, međutim ovde je Ubisoft ipak rešio da spusti loptu, svede broj oružja i oklopa na svega nekoliko setova koje možete unapređivati i ubacivati razne rune unutar njih. Ovo je relativno pozitivna promena koja dosta podseća i na starije AC igre, dok je ogromna količina dosadnog loota bačena u zaborav.

Ipak, sistem sposobnosti i progresije kroz tzv. levele moći koji su najsličniji sistemu iz Destiny 2, je dosta nezgrapan i neintuitivan, jer ne budi neki osećaj uzbuđenosti prilikom levelovanja. Problem je što su stabla iskustva prilično loše odrađena jer se svode na jezivo minorne procentualne bonuse vašoj snazi ili health-u prilikom prolaska kroz njih. Uz to, deluju kao da ih je dizajnirao neko ko nema nikakve ideje kako RPG stabla sposobnosti funkcionišu, pa ćete na stablu koje vodi ka borbi izbliza i dalje nailaziti na mandatorne tačke prolaska koje će vam povećavati stealth i ranged štetu koju nanosite. Iz nekog razloga je veći deo stabla sakriven dok ne dođete do određene tačke gde će vam se sledeći segment otkriti, pa je planiranje dosta neizvodljivo u početku i gotovo je neminovno da ćete morati da uradite respec.

“BORBA JE VELIKI KORAK UNAZAD U ODNOSU NA PRETHODNIKA. ”

Valhala van borbe ipak poseduje dosta unapređenja na polju istraživanja i dizajna određenih sistema. U igri postoje brojne mini igre, kao što je nadmetanje u rimama (rep betlovi maltene), pijančenje, pa i veoma interesantna igra sa kockicama koja je jedna od najboljih mini igara još od Gventa u TW3. Sistem izgradnje naselja je takođe jako lepa novina, plus popravlja onaj generalni utisak nepovezanosti koji igra ostavlja, jer ćete se uvek vraćati u vašu naseobinu radi planiranja. Uz to, unapređenja će privlačiti sve više i više ljudi u vaše naselje koje će sve više odavati utisak kao da se u njemu živi, dok ćete razviti prilično lepe veze sa lokalnim likovima.

Tu postoji još dosta dodatnih aktivnosti i stvari koje ne bih spominjao, jer su dosta teške sa spojlerima i treba da se iskuse iz prve ruke.

Atmosfera je ono gde AC Valhalla uspeva da pogodi savršenu tačku, prvenstveno sa generalnim koloritom sveta i kontrastom boja. Za razliku od Originsa i Odiseje, boje su znatno hladnije, lepše se stapaju sa okolinom i ne prave od svog okruženja neki „fantazijski“ prikaz kako su to umeli prethodnici, već se spušta na nivo nekog realizma koji baš odiše srednjim vekom. Engleske močvare, livade i brda su prelepe, kao i Norveški region i pojedini koje neću sada otkrivati, odišu realizmom i organskim dizajnom koji prezentuje koliko je srednji vek zapravo bio loše vreme za život. Pejzaži odišu životom, pogotovu uz odlično odrađeno nebo i oblake, mada sunčeva svetlost ume biti čudna u nekim momentima.

Nažalost, taj kvalitet se ne prenosi najbolje na detalje, koji su prepuni animacionih i grafičkih gliča, uprkos zakrpi na dan izlaska. Ultimativno, igra koristi isti endžin kao Odiseja, pa je skok nešto manji i ne predstavlja pravu next-gen igru, ali facijalne animacije i glasovna gluma koja ih prati se svakako moraju pohvaliti. Zvučna podloga je generalno vrhunskog kvaliteta, pogotovu na polju pozadinske muzike koja je među originalnijim kompozicijama u video igrama uopšte. Uz suptilno korišćenje zvona, cevi i klasičnih instrumenata, kao i pojedinih tradicionalnih, stvara se nikad misterioznija atmosfera oko pojedinih predela igre koja je stvarno za svaku pohvalu.

Nažalost, vizuelna prezentacija je stvarno preopterećena raznoraznim bagovima i gličevima, kao i generalno lošom optimizacijom, čak i za PC test na RTX 3080 kartici. Ubisoft svakako nije bio previše poznat po optimizaciji svojih igara, ali broj tehničkih problema jeste dovoljno veliki u inicijalnim verzijama igre da će vam često zasmetati i razbiti više nego solidnu vikinšku atmosferu.

Sve u svemu, iako je Ubisoft donekle delovao kao da zna šta radi, pa makar to bio i tipični fanservis za fanove vikinške i nordijske kulture, Valhala je napravila novih problema skoro u istoj meri koliko se rešila starih. Problemi sa tempom narativa su očigledni, borba je veliki korak unazad u odnosu na prethodnika, dok preterana dužina igre i jednostavna repetitivnost i dosada koje se već na pola puta mogu lako javiti, vuku ovaj AC dalje od tog statusa odlične igre. Ipak, uprkos tome, brojnim igračima će se vrlo lako dopasti i borba i narativ (koji ultimativno i dalje ide blago iznad proseka), dok sve ovo deluje kao korak u pozitivnom smeru, jer se za Valhalu definitivno ne može reći da je ista igra kao Odiseja, a prostora za optimizam u daljim AC igrama svakako postoji.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-4790 4-Core 3.6GHz
GPU: AMD Radeon Rx 570 8GB NVIDIA GeForce GTX 1060
RAM: 8 GB
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Montreal

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Prelep svet i atmosfera
- ✓ Zanimljiv pristup sporednim kvestovima
- ✓ Solidno napisani delovi glavne priče
- ✗ Loš borbeni sistem
- ✗ Repetitivnost i problemi u tempu sa narativom
- ✗ Bagovi i loša optimizacija

Lenovo | intel.
play:con
19.-20. DECEMBAR
REGIONALNI ONLINE SKUP GAMING ZAJEDNICE
PREDAVANJA, PANELI, TAKMIČENJE ZA INDIE TIMOVE
VIŠE INFORMACIJA
USKORO!
Powered by INTEL® & LENOVO®

Autor: Milan Živković

REVIEW

Clea

HOROR JE TAMO GDE GA NAJMANJE OČEKUJEŠ...

Iako ne obeležavam Noć veštica na neki tradicionalan način, bude mi gušt da u periodu oko ovog izvikanog praznika pojačam dozu što se horor igara tiče. S tim na umu, Clea je delovala kao interesantan izbor. Igra stara oko godinu dana, konačno se pojavila i na Switch platformi, što je ispalo kao odlična prilika da je konačno isprobam.

Istina, u pitanju jeste horor naslov. Ali tamo gde je za mene bilo najveće iskustvo strave i užasa, nije bilo u gejmpleju, atmosferi ili grafici. Ne dragi čitaoci, za mene je jedini pravi horor ovde bilo prelamanje - kako oceniti ovu igru. Sijaset privlačnih elemenata i podjednako toliko odbojnih, umarajućih delova, jedan su odnos strana koji me je pošteno izmučio pri donošenju konačnog suda. Hajdemo redom...

Clea je 2D avantura, ispunjena skrivanjem, bežanjem i pričom punom potencijala. Grafički stil je momentalno dopadljiv ukoliko volite anime/manga crtež, pa je vrlo lako upecati se na ovaj momenat. Kao što se to desilo vašem dragom autoru teksta, jelte...

Iako je crtež likova primamljiv, oni su u celosti dvodimenzionalni. I to ne u smislu da su nacrtani, koliko zaista i izgledaju kao animirano parče papira koje se šeta unaokolo. Animacije okretanja ili prolaska kroz vrata, kompletno izostaju, a nivoi koji često asociraju na prerenderovane pozadine nekih igara iz sredine PlayStation 1 ere, prvobitni utisak i te kako mogu da vam srozaju.

Priča prati Kleu, devojčicu koju u sred rođendanskog slavlja prekida jeziv splet okolnosti. Pripadnici zlog kulta pokušaće da dođu do nje, a na vama je da pokušate sebe i svoju porodicu da spasite iz njihovih okrutnih kandži (i jezivih kezova). Priča je intrigantna, ali su dijalozi diskutabilni po pitanju kvaliteta - kako pisanja, tako i glasovne glume.

Gejmplej podrazumeva skrivanje od neprijatelja, u pokušajima da se zaobiđu na putu do kraja nivoa. Osim protivnika koji će svakim nivoom dobijati pojačanja u svojim redovima, biće potrebno da rešite i nekolicinu zagonetki, koje uglavnom podrazumevaju pronalazak ključa ili pritiskanje dugmića određenim redosledom. Sve ovo naravno pod pritiskom, odnosno u strahu da vas protivnici ne pronađu i da još jednom morate da posmatrate jezivi "game over" ekran.

Klea može da hoda, šunja se ili trči, gde poslednja opcija naravno pravi buku i privlači neprijatelje. Pažnju protivnika možete privući i korišćenjem nekih predmeta u okolini, ne biste li ih strateški zaobišli. Ovde na snagu stupa i delimično izraženo planiranje, jer Klea može pomerati kameru ispred ili iza sebe, kako bi videla nadolazeću opasnost, ali i posmatrati kroz ključaonice okolnih vrata, kako bi videla šta se nalazi sa druge strane.

"GEJMPLEJ PODRAZUMEVA SKRIVANJE OD NEPRIJATELJA, U POKUŠAJIMA DA SE ZAOBIĐU NA PUTU DO KRAJA NIVOA."

Neprijatelje možete čuti kako nailaze ili kako hodaju sa druge strane zida, što je dosta lepo urađen sistem indikacije opasnosti, ali i odličan bonus za jezivu atmosferu. No i pored svega ovoga, gejmplej je daleko od savršenog. Protivnici nisu najpametniji, a često ćete dolaziti u situacije da ste pobegli a niste ni svesni kako, ili još gore - izgubili u situaciji koja izgleda krajnje nefer.

Na stranu mane tehnološke prirode, ukoliko niste baš veliki zagriženik mehanike skrivanja u 2D igrama, gejmplej je prosto dosadan. Postoji više nivoa težine kojim ga možete uprostiti ili otežati, kao i nekolicina modifikatora (nevidljivost ili neograničen broj čuvanja statusa), ali ni pored svega toga, Clea nema mnogo toga da ponudi prosečnom igraču željnom malo više dešavanja na ekranu.

Crtež koji obećava, siromašno je realizovan. Animacije su skromne i često razbijaju, umesto da grade atmosferu. Nakon što sam po deseti put zaključio da karakteri hodaju kao da plešu "moon walk", došlo mi je da odvrnem koji hit Majkla Džeksona i u potpunosti dokusurim i ono malo horora što je od igre ostalo.

Iako Clea poseduje nekolicinu dobrih elemenata, a više od svega potencijal da bude nešto više, ekvivalentna doza nedostataka ubija joj svaku šansu da dostigne visine koje zaslužuje. Svakako nije u pitanju loša igra, ali ukoliko ste imalo zahtevniji igrač, teško da ćete moći da kažete i da je dobra.

Zato se moj horor pri vaganju konačne ocene završava davanjem jedne sasvim solidne, osrednje petice. Clea je igra čiji bih nastavak želeo da vidim. Drugi deo koji bi bolje razjasnio priču koja nije najlepše objašnjena, ali još važnije - pojačao igrivost na polju gejmpleja. Potencijal je tu, samo ga treba bolje izbrusiti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 or above
CPU: 1.2 GHz Pentium 4 (x86-64 CPU)
GPU: 1920x1080
RAM: 8 GB
HDD: 1400 MB

IGRU USTUPIO:
PR HOUND

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
InvertMouse

CENA:
14.99€

RAZVOJNI TIM:
Sekai Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

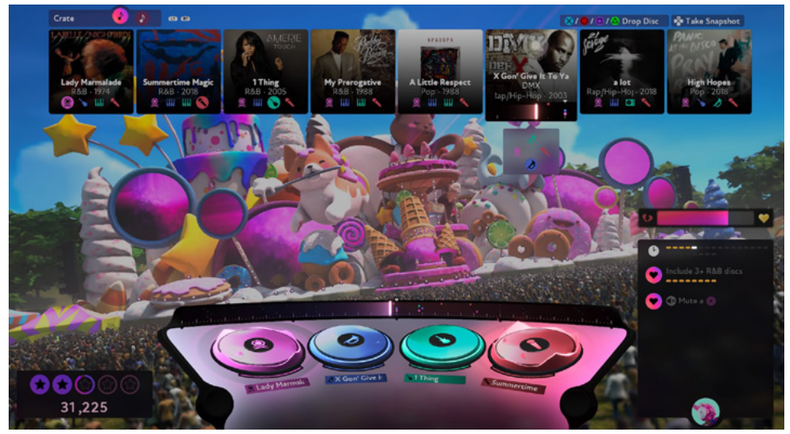
OCENA 5

- ✔ Potencijal u priči
- ✔ Interesantan dizajn likova
- ✔ Dobra horor atmosfera
- ✘ Suštinski dosadan gejmplej
- ✘ Lošiji dijalozi i glasovna gluma
- ✘ Siromašne animacije i okruženja

Autor: Igor Totić

REVIEW

FRISTAJLA



“ZA 100 EVRA MOŽETE DA KUPITE OSREDNJU NOVU ILI ODLIČNU POLOVNU MIKSETU”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 (64 bit) ili bolje
CPU: Intel Core i7-4790k @ 4.0 GHz
GPU: AMD Radeon R9 390, NVIDIA GeForce GTX 970
RAM: 16 GB RAM
HDD: 10 GB

Uzlatno vreme PS3 i Xbox 360, igre kao Guitar Hero su bile bogovi ritam igara sa plastičnim kontrolerima u obliku gitare. Sa uspehom ove franšize, imali smo priliku da dobijemo i DJ Hero na koji smo se drugar i ja mnogo, mnogo ložili. Toliko da smo naručili paket od dva seta kontrolera, mikrofona i dve igre. Sati su provedeni u ovoj igri i stalno smo se takmičili ko može da postavi veći rekord. DJ Hero je bio bazičan ali je zahtevao dosta koordinacije i tajminga i tako nas je držao i terao da se poboljšamo. Danas u vreme Beat Sabera i Pistol Whipova, obične ritmične igre više nisu interesantne. Harmonix je sa Fuser-om pokušao da vrati taj stari čar DJ Hero legende sa mnogo komplikovanijim i zabavnijim mehanikama, ali ogromni problemi koče ovu igru.

Fuser je DJ igra gde možete da miksujete do četiri poznate pesme u jedan vaš miks. Engine igre je je dosta dobar i nudi mnogo opcija za miksovanje pesama. Ono što je osnovno je da svaka pesma ima beat, melodiju, vokal i bas koji su vezani za glavne dugmiće kontrolera. Kombinovanjem ovih osnovnih elemenata pravite bazične miksove od pozamašne količine muzike koja dolazi sa igrom. Pored toga možete da određujete BPM, dropove i druge miks opcije i da pravite unikatnu muziku. Svaki set može da se sačuva tako da ako vam se nešto dopadne, nećete morati da pamtite kako ste do toga došli.

Do sad sve zvuči kako treba, ali sve ovo ne čini dobru igru. Ovo izgleda kao simulacija miksete sa ograničenim opcijama, ali sam gameplay je izuzetno loš. Igra ima kampanju (koja je neverovatno cringe) i mnogo joj treba da se zagreje i pokaže vam sve sposobnosti koje imate na raspolaganju. Pored toga što je kampanja predugačka i ne objašnjava dovoljno, pokazuje to što i dalje nemam pojma kako se ranguju poeni i na šta treba da obratim pažnju da bih napredovao.

Igra izgleda kao da je napravljena za neki poseban kontroler ali da su odustali u poslednjem momentu. Previše opcija ima da se kvalitetno igra sa običnim kontrolerom i jedina verzija koja bi bila iole dobra je PC samo zbog miša. Nameštanje pitcha, BPM i ostalih stvari zahteva letenje sa pointerom sa jednog dela ekrana na drugi i to vas dosta usporava i tera vas da mašite ritam. Takođe, pokazatelji ritma su posebni za svaku pesmu i toliko je teško videti kad treba drop, kad treba da se menja bas ili beat da vam je neophodan tv od minimum 65” kako biste imali dobar pregled (ja imam od 60” pa sam se mučio). Generalno, postoji toliko propusta i ekran je toliko prenatrpan stvarima da jednostavno nemate prostora da reagujete u nekom dobrom ritmu i da napravite dobar flow.

Ali, kad uspete, Fuser ume da bude dosta zabavan. Više sam se puta uhvatio da đuskam u stolici uz Ghosts ’n’ Stuff u miksu sa Bad Guy od Bili Ajliš i Killing in the Name. Međutim, sam izbor pesama je poprilično čudan jer se žanrovi ni malo ne poklapaju. Reggeton sa Soul i Bluz stvarima nikako ne ide, a ako se u sve to umeša i Evanesence, rezultat zvuči kao izbljuvak. Igra je paleta plastelina koja je data malom detetu i sad je sav taj plastelin jedna velika braon palačinka.

Battle mod zvuči kao interesantna mehanika gde imate nedeljne izazove i multiplayer, ali ovaj segment igre nije bio dostupan pred izlazak tako da nisam uspeo da ga isprobam.

Sama estetika igre može da se menja kako sa miksetama i delovima tako i sa pozadinom tj., festivalima na kojima nastupate. Pošto je igra preopterećena elementima na ekranu, nećete puno uživati u pozadinama i lokacijama na kojima svirate, a mislim da je to i Harmonix znao jer se nisu nešto ni potrudili oko istih. Svi modeli izgledaju kao rani Simsi i tokom kampanje ćete imati izuzetni transfer blama kad vidite kako se gube na elektroniku i festivale. Ovo nije Exit fest, već izgleda kao edukativni film za mlade „Kako se ponašati na EDM festivalima“.

Fuser je igračka i ništa više od toga. Ja sam najviše vremena proveo u Freestyle modu gde sam miksovao bez pritiska, ali mi je tu igra izuzetno brzo dojadila. Verzija koju smo dobili za review običnog smrtnika će da izađe 95 evra, što je izuzetno visoka cena. Kapiram ja da moraju da se licenciraju pesme, pogotovo ako su nove i popularne, ali igra ne nudi dovoljno toga da opravda ovu cenu. Za 100 evra možete da kupite osrednju novu ili odličnu polovnu miksetu i da sami pravite muziku, a biće vam i zanimljivije. Sve u svemu, Fuser pruža izuzetno malo zabave po veoma visokoj ceni.

IGRU USTUPIO:
KARTRIDGE

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
NCSOFT

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Harmonix Music Systems

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 5

- ✓ Zabavno na kratko vreme
- ✓ Dosta opcija za miksovanje
- ✗ Više igračka nego igra
- ✗ Preskupo
- ✗ Osrednji izbor pesama u ponudi

Autor: Milan Živković

REVIEW

(S)TILOM U SVET, JOŠ JEDAN PUT

O ovoj igri pišem već po treći put, u ime našeg i vašeg časopisa... Prvi put, bilo je to u službi demo verzije koja me je apsolutno raspametila i ostavila utisak kao slonovski otisak. Iščekivanje konačne verzije igre, za mene je bio verovatno jedan od najvećih i najnestrpljivijih hajpova u poslednjih pet godina.

Konačna igra koju sam prešao na računaru, bila je triput duža od demo verzije i ispunila je skoro sva očekivanja. Mana joj je bila samo jedna osobina - bagovi, bagovi i još bagova. Takvu količinu smetnji nije bilo moguće ignorisati bez obzira na kvalitet ostatka igre. Tako da Ghost of a Tale za mene nije bio naslov godine, ali najlađe iskustvo u 2018. verovatno jeste.

Dve i po godine kasnije, Nintendov Switch dobija sopstvenu verziju, pa je sada kao maleni miš Tilo moguće igrati gde god konzolu ponesete sa sobom. Tako nešto mi ne bi ni palo na pamet pre nekoliko godina, a sada... Mogu samo reći da živimo u uzbudljivim vremenima.

Naspram igre koju sam doživeo na računaru, Switch verzija ima dve drugačije osobine - jednu dobru i jednu lošu.

Dobra osobina jeste da u trenutku pisanja ovog teksta, verzija igre broji tačno 8.32, a to znači desetine i desetine sitnih i krupnijih ispravki, u borbi protiv ljute armije bagova koji su igru naprosto izjedali. Većina propusta koji su kvarili kompletno iskustvo zaustavljanjem daljeg napretka ili nepravednih pogibija, sada su rešeni.

Ono što je interesantno je da tako nešto mogu da izjavim, iako sam u prvih pet minuta igranja naleteo na grešku koja me je ostavila zarobljenog u tamnici. Bez sačuvanog statusa, igru sam morao da pokrenem ispočetka. Sva sreća, ovakvi bagovi se nakon toga više nisu ponavljali.

I dok mnoge značajne zakrpe podižu moju prvobitnu ocenu igri, druga nostečena osobina je ipak sabotira po pitanju sveukupnog kvaliteta.

Ghost of a Tale je kao jedno od najjačih oružja, imao fenomenalnu grafiku. I dok su modeli i dobar deo osvetljenja ostali netaknuti, rezolucija a naročito ona koja se tiče tekstura, degradirane su do nepreznatljivosti. Većina stvari sada izgleda kao da ste spavali na očima pre nego što ste pokrenuli igru. Dok je frejmrejt uspeo da ostane stabilan, igra koja je svoju atmosferu debelo gradila na vizuelnom aspektu, doživela je jedan ozbiljan udarac u pleksus "svičovanjem na svič".

Da, taj grozotni trend... Mač sa dve oštrice koji vaše omiljene igre donosi na

Nintendovu konzolu, od Witchera je napravio "Switcher" - igru koju je podnošljivo igrati u prenosivom režimu, ali na televizoru bolje da ste nakačili Nintendo 64. Što me i podseti da igrati Ghost of a Tale u prenosivom režimu, značajno popravlja ceo utisak. Pa ukoliko zaželite zaigrajte ovaj naslov, ali računajte odmah da je Switch verzija najkorisnija u pokretu. Za pravi doživljaj, ipak preostaje isključivo (sada podjednako ispeglana) PC verzija.

U svemu ostalom, igra predstavlja netaknutu kopiju originala, a to je gotovo u svakom smislu sjajna stvar. Živopisni likovi, sjajan humor, lepa priča, neoprostivo snažna atmosfera, pregršt skrivenih lokacija, neverovatan svet i fantastična muzika - opet su sasvim dovoljna lista razloga da nabavite ovaj naslov. Na kraju krajeva, da li ćete ga igrati na Switch-u ili digitronu, postaje gotovo apsolutno nebitno.

Nema sumnje da je Ghost of a Tale jedan čaroban projekat koji je nastao prvenstveno iz ljubavi njegovog tvorca prema vizuelnim i atmosferičnim svetovima. Kao takav, sada kada je prisutan na gotovo svim aktuelnim platformama, možemo samo da se nadamo da će u jednom momentu doživeti drugi deo. Delić jednog ovakvog sveta, debelo zaslužuje i nastavak priče. Sequel of a Tale, hm? Već mi se sviđa kako zvuči!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8.1 64bit
GPU: NVIDIA GeForce GTX 770 (3GB)
RAM: 4GB
HDD: 5GB

IGRU USTUPIO:
SEITH

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
SeithCG

CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
SeithCG

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8.3

- ✓ Poprilično ispeglano izdanje
- ✓ Još uvek neverovatna atmosfera
- ✓ Priča, muzika, dizajn, likovi
- ✗ Izuzetno degradirana grafika
- ✗ Poneki gadan bag još uvek prisutan

Autor: Milan Živković

REVIEW

SVE ŠTO NISTE ZNALI, A NISTE NI MORALI

Dvadeset i pet sati kasnije, Hyrule Warriors: Age of Calamity je iskustvo koje iza sebe ostavljam u vidu sećanja na haos na ekranu - pardon, zabavu! Bezumna makljaža stotina protivnika istovremeno, sa sve aromama Breath of the Wild sveta i karaktera, uspela je da mi dodvori "Warriors" serijal toliko, da ću šansu u budućnosti dati i drugim naslovima.

Priča koja prethodi dešavanjima The Legend of Zelda hita iz 2017. godine, priča je o ratu epskih razmera nakon kog je usledilo zatišje od stotinu godina. Zaplet o ratu kao povod za gejmplej gde se u ulozi heroja borite protiv hordi protivnika, apsolutno je kompatibilna i odlična ideja. Zato sam od početka pa do kraja, bio u potpunosti pomiren sa činjenicom da, ma koliko borba bila prenaglašena i preko svih rezona, sve je skroz opravdano i smisleno.

Još ako celom iskustvu dodamo gomile animiranih sekvenci, sve još više dobija na značaju. Sećam se da sam u recenziji za Breath of the Wild rekao da je u pitanju "najfilmskija" Zelda do tada, s obzirom na količinu animacija. Ali naspram stotinak sati igranja tamo, animirani deo deluje kao mrvica sadržaja. Ovde... U ovih dvadesetak sati igranja, animacije će vas bukvalno preplaviti.

Grafika koja deluje kao 80% verno preslikan svet igre kojom je inspirisana, ogroman je razlog svakom obožavaocu da se oproba u ovom naslovu. Mada je prvi utisak u kom su slabija rezolucija i frejmrejt, kao i nejasni detalji u daljini bio zabrinjavajući, igra vizuelno i dalje izgleda jako lepo. Ukoliko niste apsolutno tehnički zahtevni, po pitanju prezentacije ne bi trebalo da imate mnogo problema. Dobro, osim ukoliko igru ne igrate kooperativno, na podeljenom ekranu. Frejmrejt tada ume poprilično da opadne, na trenutke čak i na jednocifren broj frejmova po sekundi. Gotovo da poželite da igrate radije na emulatoru, nego na originalnom hardveru, pu pu, daleko bilo...

Karakteri su brojni, a meni najinteresantniji bili su oni koji su davno najavljeni i dostupni praktično od početka igre. Neću lagati, igru sam prešao koristeći svega par likova, gde sam sve snage unapređivanja koncentrisao samo na jednog. Ovo je rezultovalo poprilično repetitivnim borbama, gde su samo pljuštali najefikasniji no jednolični potezi moje junakinje. Iako je moguće unaprediti listu poteza svakom od likova, ovo teško da će mnogo povećati raznovrsnost. Ali za divno čudo, to mi nije mnogo smetalo, jer potezi izgledaju dovoljno atraktivno da ih možete posmatrati i više

puta... Više stotina puta, da budem precizniji. Više hiljada, da budem iskreniji.

Bez obzira na lepu grafiku i prenaglašene, atraktivne borbe, Age of Calamity dolazi sa svojim setom "obaveznih" razočarenja. Tako ćete uprkos solidnim kontrolama, često moći da iskusite kameru koja se zaglavi u neki objekat za vreme izvođenja specijalnog poteza ili prosto ne aktivira svoju "sinematiku", pa umesto da prikaže akciju iz više uglova, statično ostane u mestu.

Glasovna gluma na engleskom jeziku, čini se kao da je još lošija nego što je pamtim iz Breath of the Wild. Na svu sreću, tu je mogućnost odabira japanskih glasova, što znatno popravlja stvar. Sa druge strane, Amiibo figurice su ponovo u modi. I dok sam se radovao da će mi moja pozamašna kolekcija pružiti gomilu bonusa, ispostavilo se da dnevno mogu koristiti svega pet figurica od kojih svaka daje skroman broj gotovo beskorisnih bonusa.

Verovatno kao najveće razočaranje, jeste upravo priča. Da, Breath of the Wild je "izrodio" ovaj zaplet, i u toj igri priča je predstavljala odličnu i zagonetnu postavku koja je igri davala dovoljno narativnog pogona. Ovde priča odlično opravdava desetine masovnih borbi, ali u službi dešavanja koja prethode originalu i dodatno objašnjavaju zaplet, nažalost poprilično razočarava. Jasno je da je namera bila da se nadmaše očekivanja, ili još bolje rečeno - iznenade ljubitelji priče koji su mislili da znaju šta će im ovde biti servirano. Ali avaj...

Iako solidna, priča je trebalo da bude mnogo maštovitija. Umesto interesantnih i kreativnih obrta, ceo dramski element priče je dospeo u sfere dosadnog. Nije nemoguće uživati u dešavanjima koja prate ovu igru, naročito ukoliko ste veliki ljubitelj serijala ili barem poslednjih Zelda igara. Ali ja kao ogroman zaljubljenik izjavljujem da sam zevao više nego što je trebalo, a pred kraj igre gotovo i odmahivao glavom uz neizostavno "ccc".

> "ZAPLET O RATU KAO POVOD ZA GEJMPLEJ GDE SE U ULOZI HEROJA BORITE PROTIV HORDI PROTIVNIKA, APSOLUTNO JE KOMPATIBILNA I ODLIČNA IDEJA."

Ali hej! Nije najbitnije gde se put završava, već kako se njime putuje, zar ne? A ovaj naslov bio je zaista uzbudljivo putovanje, od početka do kraja. Svaka pređena misija, otključala je još nekoliko dodatnih. Mapa gde birate naredno odredište, sve više je vrvela sadržajem kom se možete posvetiti pa iz ovog naslova verovatno izvući i pedesetak sati gejmpleja.

Da li je Age of Calamity savršenstvo? Naravno da ne. Da li je naslov vredan mesta u Zelda univerzumu? Apsolutno da.

Velika količina karaktera, poteza, oružja, protivnika i scenarija, više su nego dovoljan razlog da ovu igru od srca preporučim svakom fanu, bilo Zelda ili Warriors serijala. A s obzirom na vrlo uspešnu saradnju ove dve franšize, siguran sam da ovde nije kraj. Ganon će se - pardon, Hyrule Warriors će se vratiti. I vraćati, iznova i iznova. Pa u to ime - živeli!

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Nintendo
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: Omega Force
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 8

- ✔ Atraktivna akcija
- ✔ Povratak u Breath of the Wild
- ✔ Gomila likova, oružja, nivoa, animacija...
- ✘ Tehničke poteškoće
- ✘ Povremeno previše zamućeno
- ✘ Razočaravajuća priča

Autor: Marko Petrović

REVIEW

POVRATAK U 2000-TE

Uđoba rimejkova i remastera stiže još jedan neočekivani udarac nostalgije. Neighbours Back From Hell budi sećanja iz detinjstva. Najslađe smo se smejali pobesnelom gospodinu Rotvajleru dok lomi sebi kičmu, nakon uspešne podvale našeg omiljenog komšije Vudija. Kasnije kroz život shvatimo značenje dobrih komšija, tek kada izgubimo privilegiju mira i upoznamo komšije iz pakla. Svi smo imali problem sa susedima u nekom periodu života, bilo da su bučni, džangrizavi ili naprosto neprijatni. Nekada je ovo dovoljno da dobijemo želju da ih prenkujemo kao Vudi.

U uvodnoj „špici“ vidimo Vudija kako pije koktel i uživa u svom čistom zelenom dvorištu. Međutim, neuredni Rotvajler ubrzo počinje da pravi haos, pušta svog psa da se olakša Vudiju u cveće (veća nužda) i baca đubre na travnjak našeg omiljenog komšije. Naravno, komša Vudi neće to da toleriše, zove TV emisiju i kreće u osvetu putem podvala. TV emisija svojim logom, uvodnom muzikom na početku svakog nivoa i publikom koja se energično smeje omraženom gospodinu Rotvajleru posle svake uspešne podvale, daje pravi sitcom osećaj igri.

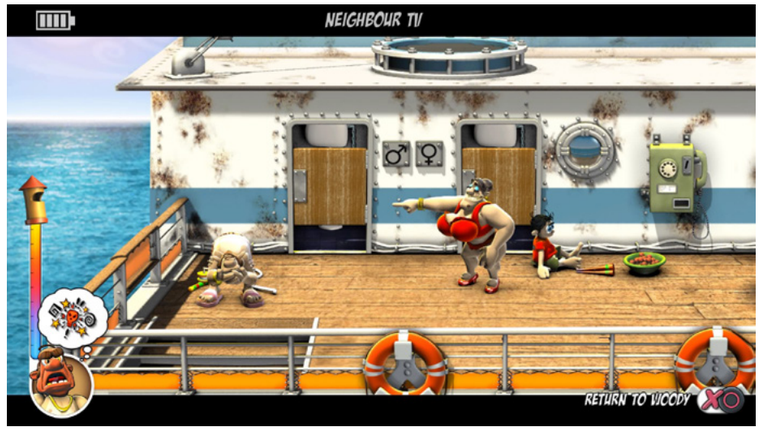
Gejmplej je prost - istražite kuću, malkice uključite mozak i pospešite svoju kreativnost kako i gde najbolje iskoristiti pronađene predmete kako biste napakostili neurednom komšiji, i pritom pazite da vas ne „propusti kroz šake“. Znači stealth, malo looting i kreativno, ali ne preteško, rešavanje problema. Gospodin Rotvajler je čovek navika, tako da ćete ubrzo biti u mogućnosti da predvidite njegove korake i da mu „namestite“ tačno gde treba.

Može vam se desiti da imate predmet sa kojim ne znate šta da radite, ali ne

la. Dodao bih i da je za razliku od PC point and click gejmpleja, na PS4 platformi navođenje Vudija analognim stikom pravi užitak.

Pored nezaboravne kuće gospodina Rotvajlera i nekih nivoa sa njegovim ljubimcima, koji ga upozoravaju na vaš položaj ako niste dovoljno tihi, u kasnijim sezonama su vam na raspolaganju razne lokacije oko sveta, od Meksika do Indije i Kine, kao i provod na jahti. Pridružuje mu se i njegova majka, koja vas takođe može „propustiti kroz šake“ ako vas vidi. Tu su i nove prilike za uništavanje samopouzdanja neurednog komšije, naročito pred Olgom, sa kojom pokušava da flertuje. Progresija je prilično ležerna ukoliko imate na raspolaganju 6 podvala, ali je najčešće dovoljno odraditi 3 ili 4 da biste prešli nivo. U svakoj sezoni možete igrati nivoe u bilo kom redosledu.

Neighbours Back From Hell je dugačak tačno koliko treba da bude - još jedna sezona preko bi ga učinila dosadnim. Ovaj remaster je suštinski samo originalna igra sa boljom grafikom i par sitnih novina. Daje isti osećaj 2000-tih, ali ništa posebno novo. Malo je limitirana, ali sam proveo zabavnih par večeri sa njom.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: 64-bit processor
GPU: GeForce 560, AMD Radeon HD 5830
RAM: 4GB
HDD: 4GB

IGRU USTUPIO:
HANDYGAMES

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
HandyGames

CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Farbworks

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✓ Zanimljiv humor
- ✓ Kreativne podvale
- ✓ Dovoljno kratko da ne dosadi
- ✗ Gejmplej može biti malo monoton
- ✗ Prelako

Autor: Milan Živković

REVIEW

SAKUNA
of Rice and Ruin

I DANAS OPET PIRINAČ? TO MI KAŽI!

Kako samo volim kada neko generalizuje. Naročito kada su u pitanju video igre. “Igrice izazivaju nasilje među omladinom.”, verovatno mi je omiljena fraza među svim generalizacijama koje sam ikada čuo. A svako ko je bilo šta slično izgovorio, iza sebe sigurno ima igračkog staža koliko i ja u voženju bob sanki.

Da idem korak dalje u pogađanju, pretpostavio bih da bi takvi ljudi i Tetris ukinuli, ne bi li smanjili verovatnoću da će deca sa krova zgrade bacati cigle na automobile. A za njih je Čarls Menson verovatno pošandrcao igrajući The Sims. Pa sudeći prema brojkama aktivnih korisnika koje je u jednom trenutku imao GTA Online, siguran sam da nam se apokalipsa ubrzano bliži...

> “PO PITANJU GEJMPLEJA, IGRA SE SASTOJI IZ DVA DELA - SIMULACIJE I AKCIJE.”

Za mene, istina se nalazi na kompletno suprotnoj strani spektra realnosti. Video igre pokreću maštu, razvijaju logiku, podučavaju jezike, treniraju reflekse i koordinaciju, a možda najviše od svega - opuštaju. Bez obzira da li je u pitanju igra u kojoj sadite cveće ili bombardujete vanzemaljske napasnike, sve dobre video igre u zdravim količinama, rezultuju relaksacijom.

Sakuna: Of Rice and Ruin je upravo igra kojoj valja pristupiti sa baš takvom namerom - da se opustite. U pitanju je mešavina simulacije i akcije, u potpunosti preplavljena laganim, narativnim štivom. Pa, iako sam imao izvesna očekivanja od ovog naslova i pre nego što sam ga zaigrao, moram priznati da sam više puta bio prijatno iznenađen.

Priča prati Sakunu, malenu boginju koja spletom okolnosti biva izbačena iz “rajskih vrtova”, te proterana na ostrvo demona gde mora izvršiti svetu misiju, ne bi li zaradila svoje pravo na povratak u domovinu. A ostrvo, ma koliko demonsko bilo, mora postati topli dom za Sakunu, njenog vernog psolikog pratioca i šačicu sudbinom spojenih ljudi, koje nevolja pretvara u jednu pravu porodicu.

Osećaj dužnosti ali i naivna dobrota koja krasi našu protagonistkinju, staviće je na kormilo cele ekipe, u nastojanju da ostrvo očisti od zlih sila, a usput i da prehrani skromne i (uglavnom) zahvalne ljude. I već nakon sat vremena igranja, jasno je koliko priča igra važnu ulogu u ovoj igri. Od svakodnevnih aktivnosti do nezaobilazne zajedničke večere gde se razmenjuju sake i životne dogodovštine, priča je ono što igri pruža najveći oslonac.

Po pitanju gejmpleja, igra se sastoji iz dva dela - simulacije i akcije.

Simulacijski aspekt se ogleda u skupljanju namirnica, a najviše u gajenju pirinča, koji ne zauzima značajno mesto u naslovu igre bez razloga. Sezone se nižu a na vama je da zemlju obradite, pirinač posejete, održavate nivo vode i đubriva, požanjete pa nakon toga da i dobro obradite usev. A kako vreme prolazi, tako se nove mehanike i metode uvode, pa se valja brinuti i o kvalitetu pirinča, novim sadnicama kao i napastima koje mu mogu naškoditi.

Dok je u pitanju nešto što možete prepustiti manje veštim karakterima da automatski odrade, najbolje je da sami uzmete stvar u svoje ruke. Vremenom

> “OD SVAKODNEVNIH AKTIVNOSTI DO NEZAOBILAZNE ZAJEDNIČKE VEČERE GDE SE RAZMENJUJU SAKE I ŽIVOTNE DOGODOVŠTINE, PRIČA JE ONO ŠTO IGRI PRUŽA NAJVEĆI OSLONAC.”

će Sakuna naučiti i nove veštine koje olakšavaju posao, pa će i kompletno iskustvo postati relaksacija za ljubitelje dobro obradive zemlje. Dragi moji Hobiti, na vas mislim.

I dok se simulacijski deo odigrava sa slobodnom kamerom iz trećeg lica, akcioni posmatramo sa strane, u smislu tradicionalne 2D platforme. Borbe su zabavne, potezi dovoljno raznovrsni, a mesta za unapređivanje sopstvenih taktika i te kako ima. Sakuna udara, skakuće i preleće po ekranu, kao Muhamed Ali u drugoj rundi. A dok je nabavka i odabir odgovarajuće opreme jako važan, način na koji i kada napadate protivnike, još je bitniji.

Vreme konstantno teče i svaki dan predstavlja jedan mesec u godini. Neprijatelji noću postaju jači, baš kao i u stvarnom životu (ukoliko ste golub), ali neke od nagrada su dostupne samo u taj nemili čas. A kako biste napredovali po pitanju priče, morate obaviti i što više zadataka što rezultuje većim procentom istraživanja.

Ali bez obzira koliko ste vešti, koliko dobar strateg ili koliko ste dobru opremu nabavili, na kraju dana - sve se vrti oko pirinča. Od kvaliteta hrane koju jedete, a u kojoj je pirinač najvažniji sastojak, direktno će zavisiti i vaše statistike. Koliko jako udarate, kakve su šanse da pronađete vredne materijale i sastojke kao i koliko se brzo oporavljate od primljenih udaraca.

Ma koliko mi pirinač delovao kao dosadan sastojak u ishrani a njegovo gajenje nekad zbilja mukotrpno, sav trud bi mi se isplatio na kraju dana, dok sam posmatrao ovu šašavu “porodicu” kako zadovoljno mljacka oko niskog stola. Svemu je naravno doprinosila i grafika, koja je simpatični dizajn likova zaista

oživela kako bi izgradili jednu neverovatnu atmosferu.

Svetlost sunca koja se prelamala na površini vode useva pirinča, dok sam je motikom sekao i pravio talase, idilično se uklapala u celu atmosferu. Smena dana i noći, praćena vremenskim nepogodama, vizuelno je na mene ostavila odličan utisak. Anime stil i paleta boja, ovde čine jedan nepogrešivo dobar spoj. Kvalitetna grafika i stabilan frejmrejt, prisutni su bilo da igrate igru na televizoru ili u prenosivom režimu.

Pa ni muzika ne zaostaje kvalitetom, koji kroz nju bukvalno doživljava trešnju na vrhu torte, a glasovna gluma je prisutna možda čak i više nego što bih opravdavao. Na nekim mestima zaista nije bila neophodna i bilo bi bolje da su utrošeni resursi bili usmereni na druge aspekte igre. Ali da ne bude da se žalim i kada je ima i kada je nema, neka ipak ostane bez zamerki na ovom polju.

Ukoliko volite japansku kulturu i video igre, relaksirajuću simulaciju sa povremenom brzom akcijom, a priča koja može da se otegne i po deset sati bez osećaja napretka vam ne smeta, ovaj naslov biće pun pogodak za vas. Na prave zamerke je jako teško upreti prstom, ali su zato kvaliteti jako brzo uočljivi. Pa ko voli, nek’ izvoli. I da ne zaboravim - prijatno!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8.1/10
GPU: NVIDIA GTX 1060
CPU: Intel Core i5-7500
RAM: 6 GB
HDD: 7 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Marvelous Europe

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Edelweiss

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8.5

- ✓ Opuštajuća atmosfera
- ✓ Jako simpatična grafika
- ✓ Topla, porodična priča
- ✗ Spor tempo nije za svakoga
- ✗ Akcija ponekad neprecizna i kruta

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Janković

REVIEW

KO ŽIVI U TAMI NA DNU MORA

Lavkraftov horor se probija kroz sve medijume, pa tako i kroz interaktivni, kakav su video igre. Postoje brojni naslovi sa elementima strave utemeljene od strane ovog čuvenog pisca. Najprepoznatljivija igra je svakako Bloodborne, pa onda Sunless Sea, kao i poduža lista Cthulhu naslova.

Tu ćemo pridružiti igru Stirring Abyss, studija Sleepy Sentry i Slitherine. Radi se o turn-based taktičkoj RPG igri koja sa svojom pričom vodi posadu američke mornarice u misteriozno podrvodno okruženje. Radnja se odigrava nakon potapanja podmornice, a cilj je pronaći nestale članove posade, koji će otkriti šta se tačno desilo. Igra kao inspiraciju ima XCOM nišu igara, koje su izrazito popularne zahvaljujući turn based principima. Ta fomula je dodatno poboljšana i prilagođenja radnji i tematici koju pruža Stirring Abyss.

Priča se prati putem različitih misija, uglavnom napravljenih tako da igrač na početku zna tačan cilj, koji ponekad može odvesti u boss bitku. Igrač kontroliše posadu podmornice po tlu mora/okeana u vidu poteznog pomeranja karaktera po poljima, potezni princip važi za radnje u vidu interakcije i istraživanja, kao i napada na stvorenja koja obitavaju po mračnim vodenim dubinama. U odnosu na XCOM, ovaj naslov nudi veću pokretljivost karakterima, što znači više opcija za napad ili povlačenje. Sukob sa stvorenjima je baziran po procentima, sa šansama za kritični udarac, odbranu i slične elemente. Sve se može poboljšati predmetima i osobinama karaktera, ali to uglavnom sa sobom nosi određeni cooldown. Što se tiče tih elemenata, njihova ponuda zavisi od klase karaktera, odnosno da li je običan član posade, naučnik ili poručnik. Tu su povećanja snage i bolje oružje za borbu na daljinu(harpun) ili hladno oružje. Najzanimljiviji tip nadogradnji jesu mutacije, pošto svoju posadu možete načiniti u super mutante sa velikim benefitima tokom igranja, ali to dolazi tek pred kraj kampanje.

Potraga za nestalima nije nimalo naivan zadatak, pogotovu kada se nalazite na dnu mora, a oko vas su čudovišta. Zbog toga je bitno obratiti pažnju na rezervoar sa vazduhom, zdravlje(HP) i sanity svakog karaktera. Gubitkom HP-a dolazi smrt, a gubitkom zdravog razuma gubite pristup karakteru. Centralna tačka igre je podmornica koja služi kao baza. U njoj se nalazi opcija za kraftovanje, Enigma za tehnološke nadogradnje, kao i pregled za predstojeće misije.

Oni koji vole da se pomuče tokom igranja u Stirring Abyss će pronaći pravo zadovoljstvo, pošto će čak i najlakša težina namučiti igrače. Kako po susretima sa neprijateljima, težina se ogleda i po jako oskudnim resursima. Njima se mora pažljivo rukovati, a tačka bez povratka koja vodi u poraz je uvek jako blizu. Sreća pa se napredak može vratiti na nedavno sačuvanu poziciju. Drugi element koji doprinosi težini je taj da morate simulatno pokretati sve članove posade po mapi, tako da oni uvek budu jedan uz drugog. Pogubno je kretati se samo jednim karakterom do glavne tačke pa onda ostalima, jer se neretko desi da grupa neprijatelja iskoči, a jedan karakter nema šanse da ih nadmaši.

Količina izazova je solidna, za novajlije u ovom žanru će možda biti i odbojna, jer je velika kazna čak i za male greške. Umetnički pristup u Stirring Abyss je sasvim solidan i nalazi svoje mesto kod publike. Jedini problem je što je odabir boja čudan i često se preklapa sa bojama okruženja tako da je teško videti neke stvari.

Stirring Abyss je sasvim solidan naslov, pre svega za fanove Lavkraftovih dela i one koji uživaju u XCOM formuli. Samo morate prihvatiti prilično kratko trajanje kampanje. Ako vam to nije dovoljno onda je na raspolaganju Endless mod za igranje paketa misija.

"ONI KOJI VOLE DA SE POMUČE TOKOM IGRANJA U STIRRING ABYSS ĆE PRONAĆI PRAVO ZADOVOLJSTVO"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: 2GHz
GPU: Grafika za 512MB video memorije
RAM: 2 GB
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO:
SLITHERINE SOFTWARE

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Slitherine
CENA: 21€
RAZVOJNI TIM: Sleepy Sentry
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.8

- ✔ Dobro formirane misije
- ✔ Zanimljiva gejmplej mehanika nalik XCOM igrama
- ✘ Možda i previše teško za početnike
- ✘ Jako ograničeni resursi

Autor: Milan Živković

REVIEW

ONO NAŠE ŠTO NEKAD BEJAŠE

Razočarenja u video igre, stižu u raznim oblicima i aromama. Igra koju očekujete dugo, a koja podbaci, ili pak kada gradi nešto fantastično da bi na kraju totalno degradirala svoj kvalitet... Kao igrač, sretao sam se sa mnogim oblicima razočarenja u naslov od kog sam u nekom trenutku očekivao mnogo više.

Postoje momenti kada se igrom odušević, od početka do kraja. Kada je igrati je, prosto uživancija koju niste očekivali, a opet kroz tok igranja nailazite na milione stvari koje biste promenili odnosno unapredili. I tu shvatite koliko ste razočarani u činjenicu da igru igrate a niste bili uključeni u njen razvojni proces! Da, pomalo nezgrapno definisano ne bi li se uguralo u kategoriju igračkih razočarenja... Ali podjednako stvarno!

YesterMorrow je platforma zabavne mehanike, interesantne priče, primamljive grafike i odličnog izvođenja. Zapravo, ovo poslednje nije sasvim istinito... Koliko god igra imala utegnut kontrolni sistem i kretanje karaktera, istovremeno pati od nekolicine problema koje na momente postaje nemoguće ignorisati.

Kao prvo - bagovi. Ova igra je poput polja na kom je vetar rasejao korov problema. Od zaglavljivanja u predmete i bezizlazne situacije, nemogućnost kontrolisanja karaktera i poteza, pa sve do okidača koji se ne aktiviraju po potrebi ili aktiviraju kada ne treba. Ekran se neće skrolovati, kompjuterski karakteri će ponavljati rečenice koje više nemaju smisla a zamke će se resetovati iako su već rešene.

Verovatno najgori od svih, bio je momenat kada sam izmučen konačno prešao najtežu deonicu, sačuvao a zatim ugasio igru da predahnem. Nakon ponovnog pokretanja, uvideo sam da sam ponovo na početku surovog izazova, a svi protivnici su vaskrsli kao da poručuju "usudio si se da ugasiš igru, sada ćeš spoznati bol". Trenuci od kog bi se reklo da sede dlake na glavi same niču...

Neki bagovi su igru činili i lakšom, verovatno kako bi igra izbalansirala samu sebe. Tako recimo, poraženi protivnici neće oživljavati čak i ukoliko vas igra vrati na prethodni čekpoint. Moguće je da je i u pitanju namerni no nelogični izbor razvojnog tima, ali uzevši sve u obzir, rekao bih da ni ovo nije bilo urađeno sa namerom.

No ono što me je izludelo više od bagova, jeste pad frejmrejta koji je bio toliko ozbiljan da je od teških deonica napravio nepotrebno snažan košmar. Dok je u prenosivom modu igra često bila totalno neigriva, na televizoru je situacija bila nešto bolja. Ali u doku, Switch je proizvodio zvukove kao da želi da iskoči iz sopstvene šasije. "Feniranje" kakvo nisam čuo još od momenta kada mi je Animal Crossing istopio deo konzole, za jednu piksel 2D igru, ma koliko ona lepa bila, apsolutno je neoprostivo.

E to bi bilo to što se pravih mana tiče. Iako ozbiljne, ostatak igre je toliko zabavan da me ni njihovo apsolutno ludilo nije moglo sprečiti da je sa uživanjem pređem. Dobro, sa dosta uživanja i malo frustracije.

Vizuelni stil i paleta boja, delovale su mi kao da je ludi naučnik pronašao način da ukrsti igru Fez i zaboravljeni naslov iz šesnaestobitne ere video igara - Warlock. I dok su moje analogije verovatno neshvatljive iole normalnim sagovornicima, igra stvarno izgleda kao jako lep piksel art, sa kvalitetno animiranim efektima svetlosti i eksplozija. Ali nije grafika razlog zašto sam igru "pregurao" do kraja. Pa ni priča koja je uključivala spašavanje familije i ostatka sveta - ne. Ono gde YesterMorrow crpi svoju najveću snagu, jeste intuitivan gejmplej i odličan dizajn nivoa i zagonetki.

> "YESTERMORROW JE PLATFORMA ZABAVNE MEHANIKE, INTERESANTNE PRIČE, PRIMAMLJIVE GRAFIKE I ODLIČNOG IZVOĐENJA. ZAPRAVO, OVO POSLEDNJE NIJE SASVIM ISTINITO..."

Svet koji uopšte nije mali, koncipiran je tako da će vas uvek vući u pravom smeru. Zagonetke i pravolinijski tok, dizajnirani su dovoljno inteligentno, da gotovo nikada nećete biti izgubljeni. Čak ćete korišćenjem poteza verovatno prevazilaziti neke od prepreka na načine koji tvorcima igre nisu pali na pamet. Kada igra u vama probudi onaj eksperimentatorski duh prvog Deus Ex-a, nemoguće je reći da nije u pitanju kvalitetan naslov.

“ONO GDE YESTERMORROW CRPI SVOJU NAJVEĆU SNAGU, JESTE INTUITIVAN GEJMPLEJ I ODLIČAN DIZAJN NIVOA I ZAGONETKI.”

Glavni motiv oko kog se vrti priča, jeste spasavanje sveta konstantnim vraćanjem u prošlost. U vremenu pre katastrofe, moguće je posetiti izvesne lokacije koje su sada nepristupačne i obratno. Na ovaj način, nadmašićete prepreke i pronalaziti put do mesta za koja niste ni znali da postoje.

Protivnici su većinom životinje koje uglavnom nisu agresivne i ne predstavljaju pretnju, osim ako se namerno ne nabodete na njihove bodlje ili im uletite u čeljusti. Životinje ne možete napadati kao takve, ali ukoliko ih zaposednu mračne sile, potrebno je korišćenjem dostupnih poteza izvršiti neku vrstu egzorcizma gde se životinje vraćaju svojim normalnim aktivnostima. Stoga je način na koji ćete se boriti protiv ovih sila mraka, jedan od najlepših momenata igre. Umesto tradicionalnih udaraca, čarolija ili pucanja, uglavnom ćete koristiti svetlosne bombe ili jurišanje kom je primarna funkcija kretanje kroz nivoe, a ne borba.

Pod naletom novih poteza, kroz igru sam sekao sve luđe i brže, pa je i adrenalin činio da kompletno iskustvo bude još upečatljivije. A onda je silom prilika koje pandemijom Covid-19 virusa zbližavaju porodice, moj otac ušetao u sobu gde sam igrao igru. “Testiraš igru za recenziju?” pitao je, na šta sam samo klimnuo glavom nekoliko puta. “Šta je

tu tako interesantno?” nastavio je zaintrigirani otac. “Pričaš sa čovečuljcima, skakućeš unaokolo... Kako dosadno, vidi ti se na licu.”

Prvo te pukne grozotni strah, da je možda neutralni posmatrač sa strane u pravu. Zaista jesu čovečuljci i zaista skačeš. Gde to tračim život svoj, kuda mi sati otiču, da li sam normalan... To su samo neka od pitanja koja ti kroz glavu prolete između jednog dvoskoka iznad ambisa u igri. A onda sledi otkrovenje!

Ako je igra tako jednostavnog izgleda i mehanika a ja toliko uživam u njoj bez da mi se to na licu vidi... To znači da sam probio do druge dimenzije spoznaje. U jednostavnosti vidim neizreciv potencijal. U igri punoj bagova vidim lepotu. U zrnu pirinča vidim univerzum. Hvala ti, oče. Narednih 20 godina neću preispitivati svoje razloge za igranjem!

Htedoh reći - YesterMorrow je jako zabavna igra koja kroz ceo svoj tok samo podiže sopstvene kapacitete. Da nije bagova i povremeno užasnog izvođenja, ocena bi bez problema mogla da ide za ceo jedan broj više. U nadi da će razvojni tim čuti primedbe i izvesti zahvat “svetog pečovanja”, naročito za Switch verziju, moja konačna presuda za YesterMorrow je... Pa i dalje je preporuka! Bez obzira na tehničke poteškoće, u pitanju je sjajan naslov vredan vaše podrške.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 10,
CPU: SSE2 instruction set support
GPU: DX9 (shader model 3.0) capabilities
RAM: 4GB
HDD: 2GB

IGRU USTUPIO:
BLOWFISH STUDIOS

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Blowfish Studios

CENA:
17.99€

RAZVOJNI TIM:
Bitmap Galaxy

TESTIRANO NA:
Nintendo Swith

OCENA 7.6

- ✔ Odličan dizajn nivoa i zagonetki
- ✔ Primamljiv piksel art dizajn
- ✔ Zabavna mehanika i interakcija
- ✘ Armija bagova i nepravilnosti
- ✘ Prečesto užasan frejmrejt

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

NEED FOR SPEED™ HOT PURSUIT REMASTERED

NAJBOLJI DEJA VU EFEKAT

Ne znam kako ste i kada ste se vi susreli sa Need For Speed franšizom, ali počeci mog PC gejminga su usko vezani upravo (između ostalog) za NFS i to ni manje ni više, nego za onaj jedini kome je skraćenica: TNFS. Nije greška, prvi naslov je imao prefiks i zvao se baš The Need For Speed. Od tada pa na ovamo, počeo sam sa velikom pažnjom da motrim kada će izaći novi deo, i trčao do lokalnog CD kluba da ga iznajmim čim saznam da su ga dobili.

Tu negde, odmah pri početku stvaranja sada već legendarnog trkačkog serijala, izašao je i treći deo nazvan Hot Pursuit. Dodao je mogućnost jurnjave sa policajcima i ubacio još jedan veoma zanimljiv aspekt u igru koja je bila na velikom usponu. Posle njega, policajci su postali prilično standardan deo skoro svakog od naslova, ali Hot Pursuit u NFS imenu se pojavio samo još dva puta. Poslednji put to je bilo 2010. godine, kada je Criterion Games napravio jednu od najkvalitetnijih NFS igara ikada.

Need For Speed Hot Pursuit 2010 je bio dašak svežeg vazduha i veliki pomak u količini zabave koju je igra nudila u tada već ustajaloj gomili NFS naslova nižeg kvaliteta. Igra je skinula sve nebitno sa sebe, i ostavila samu suštinu. Brzinu. Jeste, postojao je open world, ali služio je isključivo za relaksaciju. Kastomizacije vozila su totalno izbačene i osim određenih boja, niste mogli da menjate na kolima ništa drugo. Priča nije ni postojala, već je akcenat bio isključivo na karijeri vas kao trkača, i vas kao policajca. Bez cutscena, bez „cool“ likova, bez šminke, samo neverovatno zabavni modovi u kojima ste jurili i oko 400 na sat. NFS HP 2010 se vratio korenima i bio je fenomenalan.

I sada, 10 godina kasnije, posle još jedne decenije učmalosti osrednjih naslova ovog serijala, iz vedra neba je stiglo obaveštenje da NFS HP 2010 Remaster stiže ovog novembra. Moram da priznam da sam sa prilično velikim nestrpljenjem čekao da vidim šta će nam doneti i kako će izgledati jedan od mojih ličnih favorita deset godina nakon prvog susreta. Pa... Istina je, i ne baš toliko puno. Ali krenimo redom.

Ono najbitnije, ono što je upravo taj NFS činilo posebnim je osećaj brzine. I on je tu, i nisu ga ni dirali. Sva sreća jer je bio praktično savršen i tada. Retko koja igra je uspela da prenese tako kvalitetno i zabavno činjenicu da jurite toliko brzo, a sa druge strane da u svakom momentu imate apsolutnu kontrolu nad automobilom i da isključivo od vas zavisi kako ćete reagovati na date situacije. Dakle, gejmplej je ostao nepromenjen, što je po meni bilo jako bitno, i ogroman plus. Međutim, onda sam shvatio. Pa dobro, nije baš ni da su mnogo stvari i dirali. Čak naprotiv, gotovo da ništa i nisu.

Ako ih postavite jednu pored druge, ovu sadašnju i onu od pre deset godina, dve verzije ćete grafički jako teško umeti da razlikujete. Tek nakon malo detaljnijeg zagledanja u sliku, primetićete da je antialiasing malo bolji, da su refleksije nešto naprednije, i da su kola malko detaljnija. Međutim, ništa od toga ne daje neki

vau utisak, te je grafički prikaz praktično ostao na istom nivou, što će mnogima biti razočaravajuće.

Zvuk i muzika su takođe identični. Iako dovoljno kvalitetni za to vreme (pa i za ovo), daju ogroman utisak već viđenog, pogotovo po pitanju soundtracka, koga je realno vreme malko i pregazilo, što i nije neko čudo.

Izbor kola je takođe ostao identičan. To jesu bila super kola pre deset godina, ali postava koje se nije promenila uopšte ne ostavlja tako lep utisak kao nekada. Mogli su radi fore da ubace neki model iz novije generacije. Ovako odaje utisak generalno veoma jakog „deja vu" efekta.

Pa dobro, onda se postavlja pitanje, šta je uopšte doneo ovaj Remaster. Onaj bitniji deo spiska, ruku na srce, stvarno nije veliki. Za konzolne igrače je čak i kraći (pogotovo što PS4 verzija i dalje radi u 30 FPSa). Dakle, pored nešto minimalno bolje grafike, u igru su uključeni svi DLC paketi koji su izašli nakon osnovne igre (koji za PC nikada nisu ni izašli). Tako da eto prilike da provozate još neku varijaciju Porsceha, Lamborghinija i novajlije Gumbert Apolla.

Zatim, ono na čemu je bio fokus najviše, je podrška za crossplay. Tako da ćete ovoga put imati priliku da se takmičite sa ljudima koji poseduju NFS HP Remaster na bilo kojoj platformi. Da li je to PS, Xbox, Switch ili PC je apsolutno nebitno, jer su sada svi u istom košu i svi će se igrati policajaca i trkača na istim serverima. Mora se priznati da je u stvari to stvarno odlična opcija, i da je jako lepo videti sve četiri ikonice u jednoj trci. U vreme kada se stalno meri koja je varijanta za igranje bolja, NFS HP Remaster je tu da nam kaže „All Platforms Matter".

Autolog, platforma koja vodi računa o vašim prijateljima, vremenima na stazama, preporukama i sl. je generalno „mozak" igre. Naravno za potrebe ovog remastera je reaktiviran, tako da ćete, bilo offline, bilo online, imati prilike da se takmičite sa svojim prijateljima i možda

prizovete i osvežite neka stara rivalstva. Da se ne lažemo, najveća draž NFS HPa je upravo takmičenje protiv ljudi i „samo još jedan pokušaj" da se obori bar jedna sekunda, jer na „onoj krivini kroz šumu može sigurno bolje da se prođe".

Kada bih podvlačio crtu rekao bih sledeće. Stari igrači, nemojte da se nadate nečem neviđenom. Čak naprotiv, to je ona ista igra koju znate i koju ste (verovatno) voleli. Reaktivirani autolog, dodatak DLC-ova, crossplay i nešto bolja grafika je generalno sve šta možete da očekujete. Ali sa druge strane, ako ste se uželeli tog osećaja brzine, on je tu i dalje, u sada realno u svojoj najboljoj varijanti.

Za nove igrače, tj. za ljude koje se nisu sreli sa HP 2010 ranije, mogu da kažem ovo. Možda i razmislite pa i dajte šansu ovom naslovu. On je veoma drugačiji od čitave poslednje decenije NFS igara, jako je sveden i prilično je „straight to the point". Kod njega nema uvoda, razrade, zaključka, već samo i isključivo fantastičnih trka i fenomenalnog osećaja brzine.

Možda je ova cena od 30 evra i previsoka za ono šta igra (pogotovo ako je igrate drugi put) nudi, pa je možda i zgrabite na nekoj jesenjoj zimskoj rasprodaji. Nemojte pogrešno da me shvatite, NFS HP je sjajna vožnja, toliko dobra da je uopšte pitanje da li joj je remaster bio potreban.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU:Intel Core i5-350K
RAM: 8 GB RAM
GPU: Radeon R9 270x
HDD: 45 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Stellar Entertainment Limited / Criterion Games

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✔ Crossplay
- ✔ To je i dalje taj stari dobri NFS HP
- ✘ Vizuelno bez puno poboljšanja
- ✘ Generalno osećaj već viđenog

Autor: Igor Totić

REVIEW

GHOSTRUNNER

TRČI, SECI, UMRI, PA IZNOVA

Sigurno ste u nekom trenutku naleteli na Facebook reklamu za neku igru. „Klikni ovde za najbolju igru generacije“ ili „Vidi zašto svi u *ubaci IP lokaciju* igraju ovu igru“ i slične clickbait reklame su preplavile kako Facebook tako i gaming sajtove koje posećujete. Srećom, tu je add-blocker, ali jedna od ovakvih igara je uspela da se progura. Pre oko godinu dana, non stop mi je iskakala jedna igra ali nije imala opciju „Free to play“ ili „Download now“ nego je samo pisalo „Wishlist on Steam“. Nisam viđao ovu foru ranije, i rešio sam da pogledam mini trejler od par sekundi koliko je trajao reklamni gif. Ono što sam video je Cyber Ninja iz prvog lica sa parkur elementima. „Nemoguće“ rekoh sebi i kliknuo sam na link da zapravo vidim na Steam-u o čemu se radi. Link me nije odveo na neku bloatware ili phishing stranicu, već stvarno na Steam, i nisam mogao da verujem da je ovo prvi put da vidim ovu igru. Ghostrunner, cyberpunk nindža seckanje iz prvog lica sa fluidnim parkurom. Samo sa ovim opisom mogu da završim recenziju i da kažem da ne čekate nego da je zgrabite što pre, ali mi je čast da pišem o ovoj fenomenalnoj igri.

Ghostrunner nije ono što izgleda na prvi pogled. Mislio sam da je u pitanju akciona avantura, ali je zapravo test igračkih sposobnosti, refleksa, fludinosti i preciznosti. Ponta igre je da sve ubijate iz jednog napada, ali pazite se, jer i neprijatelji vraćaju istom merom. Vaš cilj je da koristeći parkur, brze reflekse i sposobnosti očistite svaku arenu od neprijatelja u jednom dugačkom fluidnom trku (podseća na Katana Zero malo). Ako ispadnete iz toka, možete da se vratite u isti ali ste mnogo ranjiviji ako niste u konstantnom pokretu.

Arene su dizajnirate tako da možete da pobijete sve neprijatelje ako sebi zacrtate put kretanja i kako ćete manevrisati od jednog neprijatelja do drugog, i sve to je veoma lepo skockano. Jedino što mi fali je neki replay na kraju koji bi iz nekog sinematičnog moda prikazao ceo vaš tok tokom te arene.

Ginućete dosta, a onda i još malo. Developeri su ovo imali u vidu, tako da se restart arene dešava instant pritiskom jednog dugmeta za reset. Gameplay je toliko zarazan da nećete lako odustajati, nego ćete se terati da pobijete sve i prođete dalje i ubijete baš tog poslednjeg neprijatelja koji vam zadaje muke na vašem šestom pokušaju.

Preuzimate ulogu Ghostrunner-a sa nadimkom Jack. Budite se bez pamćenja i jedan glas u glavi vas navodi dalje i traži od vas da ga oslobodite iz zatvora. Ubrzo saznajete da je taj glas zapravo AI zvani Arhitekta koji je jedan od tvorca Dharma Kule i koji je napravio Ghostrunnere, super vojnike koji su služili da budu neka vrsta policije. Izdaja, prevara i ostali uobičajeni obrti su doveli do toga da su svi Ghostrunneri istrebljeni, i vi ste poslednji model koji je restauriran od strane pobunjeničke družine Climbers i sad je na vama da pronađete i ubijete Keymastera koja je odgovorna za sve.

Priča ima svoje nijanse i dubinu koju saznajete tokom igre, ali je klasična cyberpunk priča. Pošto vas akcija prati non stop, teško je zaustaviti flow i ubaciti detalje priče, pa su developeri našli ne baš najbolje, ali dovoljno dobro rešenje da je pratite i održavate fluidan gameplay. Naime, kad su veće ekspozicije, vaš lik upada u sajber zonu zvanu Cybervoid (originalno), gde vam Arhitekta objašnjava detalje kako stanja u svetu, tako i nastavka priče i misije. Tokom posete Cybervoid-a imaćete gomilu platformskih zagonetki i parkur elemenata koji nisu nešto originali ali baš oni održavaju tok igre i ne zaustavljaju vam kretanje koje je srž ove igre.

Kako napredujete kroz igru, unapređujete sebe i svoju katanu. Posebni terminali vam daju moći koje možete da koristite u teškim situacijama. Među ovim sposobnostima su Blink (poravnate se sa neprijateljima i munjevito ih isečete sve u pravoj liniji) i Overlord koji vam omogućava da hakujete neprijatelje, što ih tera da se napadaju međusobno.. Sposobnosti se sporije dobijaju, tako da ćete imati dosta vremena da se naviknete na prethodne i na kraju ih kombinujete u jedan prelep balet sečiva i smrti.

Pasivna unapređenja su više nego originalna i interesantna. Tokom igre dobijate mogućnost za poboljšanje osnovnih poteza kao što su dupli skok, usporavanje vremena, dash, i drugi, ali imate i određen kapacitet vašeg čipa koji može da podrži ova unapređenja. Ono što je zanimljivo je to što unapređenja u svoj čip sklapate kao tetris. Svako unapređenje ima svoj oblik i ako imate slobodne

> “PASIVNA UNAPREĐENJA SU VIŠE NEGO ORIGINALNA I INTERESANTNA”

slotove u čipu morate da ga uklopite sa ostatkom kako bi iskoristili što više njih. Po desetak minuta sam provodio u ovom meniju ne samo što sam hteo da izaberem najbolja unapređenja, nego što mi je bilo i zanimljivo da ih uklapam kroz ovu mozgalicu.

E sad da pričamo o muzici i grafici. Grafika izgleda kompletno next-gen i to mi je neverovatno za igru koja uopšte nije promovisana tako. Cela cyberpunk estetika je odlično prevedena u Unreal Engine sa sve Ray Tracingom (PC verzija za sad). Barice su toliko verne da sam imao osećaj kao da je tek pala kiša a ne kao da stoje tu kao asseti od početka. Pozadine su prepune detalja i nijedna arena nije ista kao prethodna. Neprijatelji su malo generičniji, ali nije ni toliko bitno jer ionako nestanu iz jednog vašeg napada.

Muzika je s druge strane van serijska. Elektro punk Synth EDM je način na koji mogu da je opišem i izuzetno se uklapa. Svaki ton vas tera dalje, svaki ritam se povinuje vašem kretanju i muzika je izuzetno odgovorna za moju upornost i napredovanje u igru. Muzika izaziva neverovatan hajp i mogu da je stavim u isti koš sa Mick Gordonom.

Igru smo inicijalno dobili za PS4 i tamo sam i počeo da radim recenziju. Međutim, igra je toliko brza i zahteva toliku preciznost, da moji PCMR geni nisu uspeli da se snađu na kontroleru. Šta više, mislim da igrači koji ovu igru uspeju da pređu na PS4 ili bilo kom kontroleru su bogovi i treba im se klanjati. Preciznost u ovoj igri je najvažnija i nisam uspeo da je dostignem bez miša. Na PC-ju sam čak imao fenomenalne momente gde sam sebe uhvatio da se derem u ekran „X-Box clip that!".

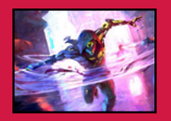
E sad, zamerke, ali nemam ih puno. Igra je dosta kratka i ti puzzle nivoi nisu ništa specijalno sem što vas drže u ritmu. Ono što mi je najviše smetalo je čekpoint sistem. Svaki nivo je podeljen na više arena i kad pređete jednu arenu, čekpoint se aktivira na sledećoj, tako da ako poginete ponavljate samo tu arenu koju niste prešli. Ali, ako izađete iz igre, morate ceo nivo ispočetka. Ovo mi je bilo jako frustrirajuće jer sam više puta stizao do delova koji su mi pravili probleme i hteo sam da ugasim igru da se iskuliram i vratim hladne glave. Shvativši da nisam mogao da nastavim tu gde sam stao, ostavljao sam računar ili upaljen ili sam na silu prelazio arene samo da bih završio nivo. Voleo bih da postoji neki sistem da mogu da nastavim na početku arene gde sam završio poslednju sesiju. Igra je takođe generalno kratka, ali skoro svaka arena ima neki skriveni element koji možete da pokupite, što su uglavnom kozmetičke stvari ili delovi priče. Svakako sam srećan kad otključam novi skin za katanu jer to je zapravo jedino što vidite.

Ghostrunner je izuzetno lepo iznenađenje koje iščekujem već neko vreme i mogu da kažem da se nisam ni malo razočarao. Igra nije laka i ima jedan jedini pristup gameplay-u, ali fluidnost, akrobacije, muzika i akcije koje izvodite su toliko besno dobre da mi ni u jednom trenutku nije bilo niti dosadno niti mi je falilo još stvari. Ghostrunner je trenutno najbolja cyberpunk igra ove godine.

00x440567 - 9943

"GHOSTRUNNER NIJE ONO ŠTO IZGLEDA NA PRVI POGLED"

"GHOSTRUNNER JE IZUZETNO LEPO IZNENAĐENJE KOJE IŠČEKUJEM VEĆ NEKO VREME I MOGU DA KAŽEM DA SE NISAM NI MALO RAZOČARAO"



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 8.1, 10 x64
CPU: Intel Core i7-6700K (4 * 4000)
GPU: GeForce GTX 970 (4096 MB) ili Radeon RX 5700 (8192 MB)
RAM: 8 GB RAM
HDD: 22 GB

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
All In Games, 505 Games

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
One More Level, 3D Realms, Slipgate Ironworks

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **9**

- ✔ Fenomenalna akcija
- ✔ Muzika kida i cepa
- ✔ Originalni sistem unapređivanja
- ✘ Čekpoint sistem je ograničavajući
- ✘ Relativno kratka igra

Autor: Milan Živković

REVIEW

Disney | SQUARE ENIX

Kingdom Hearts: Melody of Memory

VERUJ, NEMA ŽIVOTA OD SEĆANJA...

Najveća snaga koju video igra može imati, leži u broju i pasiji njenih obožavalaca. Pa kada neki serijal video igara ima ogromnu bazu zagriženika, čak je i kiks u vidu lošijeg naslova sasvim bezopasna pojava. Kultna franšiza može da izrodi sasvim običnu igru, a armija fanova će formirati kordon, pa svaku packu uvaženih kritičara dočekati ljutito i bez milosti. Da, dragi čitaoci, nije sve samo igranje i uživancija kada je igračko novinarstvo u pitanju!

Ako ste nakon ovoga pomislili da je Kingdom Hearts: Melody of Memory jedna takva prosečna igra iz renomiranog serijala, onda je prvi pasus bio izuzetno efikasan. Ali pre nego što sasvim izgubite interesovanje za daljim čitanjem, da vam kažem nekoliko reči o ovoj igri, koja zapravo i nije toliko loša.

Nije toliko loša ukoliko ispunjavate jedan od dva uslova - da ste veliki ljubitelj ili ovog serijala ili ritmičkih igara. U svakom drugom slučaju, da - sada možete prestati sa čitanjem.

Još ste tu, uvaženi obožavaoci? Odlično! Jer ova igra je prava poslastica upravo za vas. Preko 140 muzičkih numera iz bogatog Kingdom Hearts opusa, "izvedeno" na pozornici gotovo svih najčuvenijih momenata serijala.

Ukoliko ste došli radi nove priče, nažalost nećete se nagledati mnogo novog materijala, ali zato ćete stari moći da gledate do sutra. Doduše, ukoliko umete da podelite pažnju, jer dok traje akcija i precizno pritiskanje dugmića, u pozadini se odigrava radnja u vidu filma praćenog muzikom.

Možda je najbolje i ne koncentrisati se toliko na vizuelno, koliko na samu muziku i mehaniku igranja u ritmu. Pa dok su numere zaista odlične i mnogobrojne, samo igranje i nije toliko privlačno. Akcije su bazične i često nema dobrog izazova. Mada iz ličnog iskustva, ovakve igre su ili jako lake ili užasno teške, tako da to i ne predstavlja neki značajan minus.

Ukoliko ste isključivo ljubitelj ritmičkih igara bez mnogo znanja o Kingdom Hearts istoriji, opet imate dobre šanse da se lepo zabavite. Pogotovo ukoliko imate nekoga uz sebe za malo kooperativnog igranja. Možda izazov ne bude na odgovarajućem nivou, ali aranžman ritma i muzike koji zahteva određenu koordinaciju pokreta, nudi dovoljno zabave onima koji vole ovakve igre.

Grafički, igra i nije neka lepotica. Nivoi su predstavljeni ili video scenom koja se odigrava u pozadini ili jednostavnom grafikom koja me iskreno asocira na Kingdom Hearts iz PS2 ere video igara. Što nekako ima i smisla, jer je i muzika zapravo iz tog vremena, umesto da igra koristi modernizovane verzije pesama na koje smo mogli da naletimo u skorijim naslovima.

Po pitanju muzičkog sadržaja i pripovedanja već poznate priče, Melody of Memory je izuzetno dragocen, nostalgični povratak koji će svaki Kingdom Hearts ljubitelj umeti da ceni. Vrlo je jednostavno kroz riznicu sećanja evocirati najlepša osećanja, nekome ko je dobro upoznat sa dugovečnim serijalom. Ostali, bez sećanja za evocirati i osećanja za razbuditi... Teško da će iz ove igre izvući nešto naročito sjajno.

Najveća snaga koju video igra može imati, leži u broju i pasiji njenih obožavalaca. A vi ste upravo pročitali redove jednog obožavaoca, čiji je posao da bude što realniji i objektivniji. U iščekivanju rulje nezadovoljne konačnom ocenom, želim vam svima sve najbolje i kažite mojoj majci da je vol-...

"OVA IGRA JE PRAVA POSLASTICA ZA SVE KINGDOM HEARTS OBOŽAVAOCE."

"GRAFIČKI, IGRA I NIJE NEKA LEPOTICA."

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Square Enix Creative Business Unit I

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 6.2

- ✓ Riznica muzike serijala
- ✓ Nostalgično putovanje
- ✓ Čega ima, ima dosta
- ✗ Neinteresantno ako niste ljubitelj serijala
- ✗ Grafički jednostavno
- ✗ Neispunjavajući gejmplej

Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

WORLD OF WARCRAFT SHADOWLANDS

BLIZZARD NAS VODI DA ZAVIRIMO U ŽIVOT POSLE SMRTI

Kada je počeo ovaj mesec, uopšte nisam imao u planu da pišem ovu recenziju, pošto čak ni sam nisam bio siguran da li ću igrati Shadowlands. Igrom slučaja, situacija se promenila, a ovaj zadatak je nekako pao na mene. Kao neko ko sebe ne može da deklariše kao iskusnog WoW igrača, odlučio sam da ovu recenziju možda napišem na malo drugačiji način.

Ne računajući Classic, World of Warcraft stvarno nisam dugo igrao. Kada mi je kolega zapravo rekao da je za pre-patch dovoljan samo Game Time, dobio sam veliku želju da vidim šta se to sve promenilo. Već kada sam otvorio Character Creation sekciju, svidelo mi se to što postoji znatno veći broj opcija za naše likove, što je stvarno bilo potrebno igri koja sada već ima toliki broj godina.

Glavna stvar koja me je privukla da se ponovo vratim je to što je Blizzard "zgnječio" nivoe. Bio sam veliki protivnik toga što postoji 120 levela i što su sami brojevi oko svega u igri otišli predaleko. Blizzard je zato doneo odluku da ponovo postavi 60. nivo kao maksimalni, što je značilo da je levelovanje moralo kompletno da se osveži.

Kada bismo pričali o igri koja je izašla u poslednjih par godina, rekao bih da je novi sistem veoma loš, ali radi se igri koja je stara 16 godina, i ko je želeo da se leveluje, imao je dovoljno vremena. Ceo sistem je postao 10x brži, te vam je samo nekoliko zona dovoljno da dostignete 50 nivo, pre nego što se zaputite u Shadowlands. To čini ostatak mape, tj. Azerotha, prevelikim za ono što igra sada nudi. Ima mnogo "contenta", ali dobar deo toga će postati potpuno zapostavljen. Možda s jedne strane jeste malo tužno, ali takvo je vreme došlo, igra mora da napreduje.

Što se tiče novih zona, neuporedivo ćete brže dostići maksimalni nivo, nego što je to slučaj bio ranije. To ne znači da contenta ima malo, već da je Blizzard uspeo da vam ispriča priču, a da levelovanje ne postane previše dosadno i monotono, kao što je to nekada bio slučaj dok radite stotinu istih kvestova.

Što se same priče tiče, možda će izgledati kao da banalizujem neke stvari, ali i nije baš tako. Jednostavno, Sylvannas se naljutila i odlučila da otvori zagrobni svet tako što je savladala Lich Kinga i rasturila njegovu kacigu. Iako je za mene glavna kampanja u igri bila zabavna i ne mogu da se posebno požalim, World of Warcraft priča me najviše podseća na neki anime šou koji krenemo da gledamo, pa oko 700-te epizode nismo sigurni da li želimo i dalje da nastavimo ili je već bilo dosta. Naravno da uvek nastavimo da gledamo do kraja, ali jednostavno smatram da Blizzard nema konkretne ideje za budućnost, zbog čega postoje mnogi problemi sa nekim dešavanjima u samoj igri. U svakom slučaju, sve što vam Shadowlands pruža je za mene veliki napredak u odnosu na poslednje ekspanzije, tako da mogu da kažem da mi je bilo veoma zabavno prvo levelovanje do 60-og nivoa. Kada jednom završite tu osnovnu kampanju, koja jeste neophodna kako biste na miru mogli da iskusite ostatak igre i levelovanje vaše altova, taj proces više neće biti neophodan.

Hajde da pretpostavimo da ste već dostigli 50 nivo. U zavisnosti od vaše frakcije, vaša Shadowlands pustolovina će početi u jednom od dva glavna grada, Orgrimmar ili Stormwind. Dobićete poziv od Bolvara koji želi da vas pošalje tamo da lično potražite Sylvanas. Nakon par kratkih zadataka napuštate Azeroth i odlazite u Shadowlands.

Shadowlands ima 5 zona i Oribos, što je veliki grad u sredini mape. Na početku putujete u Maw, mesto gde idu duše kojima nema spasa, nešto nalik paklu. Tamo će vas sačekati neki veoma dobro poznati likovi, kao što su Jaina Proudmore i Thrall. U pokušaju da spasete Baine-a i Anduina, koji su već ranije bili odvučeni tamo, uspevate da pobegnete, dok četiri junaka ostaju kod Jailera, glavnog negativca ekspanzije, naravno pored neizostavne Banshee Queen.

Na iznenađenje svih, bivate prvi junak koji je ikada pobegao iz Maw-a, čime polako kreće vaša ekspedicija kroz četiri različite zone: Bastion, Maldraxxus, Ardenweald i Revendreth. U sve četiri zone se nalaze duše, koje na osnovu života kakav su vodili bivaju raspodeljene. Ipak, nedostatkom Anime, glavne "valute" Shadowlands-a, kao i same štete koje je napravila Sylvannas, problemi su se stvorili svuda, zbog čega sve četiri zone imaju povezanu, a istovremeno posebnu priču. Takođe, svaka zona će vam dozvoliti da isprobate po dve dodatne magije, što će biti kasnije važno kada budete odlučili da se pridružite jednom Covenantu.

Stigli se do 60 nivoa, sada je vreme da izaberete jedan Covenant. Kao što već spomenuh, izbor je veoma važan, jer ćete dobiti dve dodatne magije. Samim

"ARDENWEALD JE BEZ SUMNJE NAJLEPŠA ZONA"

tim, većina igrača želi da izabere onaj covenant čije se magije najviše uklapaju u njihov stilu igre, dok neki ipak gledaju estetske nagrade, kao što su Gear, Mount i slično.

Svakako to nije sve što nude Covenanti - dobijaćete dodatne kvestove, koji će vam donositi što kozmetička, što prava poboljšanja, tako da možete da računate da je ovo jedan od najvažnijih dodataka u novoj ekspanziji. Kroz vaš Covenant budžite Renown, što je nešto nalik Artifact Power-u i Azerite Power-u iz prethodnih ekspanzija, ali ipak postoje neke razlike. Renown ima svoj poseban progession system koji će se unapređivati kako prolazi vreme, pošto postoji nedeljni maksimum koliko možete da unapredite vaš Renown. Dobijate ga rešavanjem kampanje vašeg Covenanta, kao i rešavanjem posebnih kvestova, koji se uglavnom svode na sakupljanje Anime.

E da, postoji i Torghast. Torghast, Tower of the Damned, je kula koja se nalazi u Maw-u, gde Jailer drži neke najvrednije duše. Najlakše bih vam ga opisao kao Dungeon koji radite sami. Zapravo najsličnije Dungeon run igrama, prelazite nivoe i dobijate neka poboljšanja, koja služe isključivo za Torghast. Čemu tačno služi Torghast? Preko njega igrači dobijaju Soul Ash, valutu koja je neophodna igračima kako bi dobili Legendary Armor.

Ovde ćemo se takođe sresti sa Runecarverom, bićem koje je stvorilo čuvene iteme kao što su Frostmourne i the Helm of Domination. Ove misije možete rešavati i u grupi, što znači da će vaša ekspedicija bita teža u zavisnosti od broja ljudi. U svakom slučaju, moj predlog vam je da ne zaobilazite ovaj deo igre.

“NE ZABORAVITE TORGHAST”

Što se tiče samog End Game Contenta, još uvek mi je rano da dam svoju presudu, pošto toliko toga tek treba da izađe. Prvi Raid stiže tek sredinom decembra, što je taman dovoljno vremena igračima da dostignu potreban gear. Za fanove PvE-a postoji solidan broj Dungeona, kao i težina, tako da ćete definitivno imati kako da se zabavite. Što se PvP-a tiče, ne mogu da kažem da postoje neke velike promene, ne računajući balans izmene, za koje mislim da nisam kvalifikovan da detaljišem.

Kao neko ko davno nije ovoliko igrao World of Warcraft, koliko god da mi je to teško da kažem, stvarno želim da pohvalim Blizzard, jer mislim da je ovo jedna od boljih ekspanzija. Napravili su neke neophodne promene koje su stvarno osvežile igru, te smatram da će kežual igračima biti privlačnija nego ikada ranije, a pritom da ni oni hardcore igrači neće biti uskraćeni svojih zadovoljstava. Koliko god da smatram da priča ima svoje mane, glavna kampanja mi je bila zabavna, kao i samo levelovanje, što se ne može često reći u istoriji ove igre. Kao neko ko je dostigao 60. nivo pre nego što je počeo da piše ovaj tekst, želim da vam kažem da je Shadowlands pun šarenolikih noviteta, i ukoliko ste fan ove franšize, mislim da je sada pravo vreme da se vratite i ponovo pružite šansu ovoj sada već legendarnoj igri.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-6700
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1080 or AMD Radeon RX Vega 64
RAM: 8GB RAM
HDD: 100 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Blizzard Entertainment

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Blizzard Entertainment

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.8

- ✓ Prelepe nove zone i zabavna kampanja
- ✓ Ubrzani sistem levelovanja
- ✓ Količina novog sadržaja
- ✗ Mali broj “novih”, tj. drugačijih kvestova
- ✗ Jaina i Thrall su u svakoj čorbi mirođija

NOVOGODIŠNJA
NAGRADNA IGRA I ANKETA
POČINJE
USKORO
POWERED BY
play! zine

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

CALL OF DUTY® BLACK OPS COLD WAR

HLADNI RAT ZA HLADNE DANE

Call of Duty: Black Ops – Cold War je previše reči koje stvarno niko ne voli da izgovara, a kamoli piše svaki čas, tako da ću se u ostatku teksta igra pojaviti jednostavnim Cold War nazivom. Activision vole svoje duge nazive, a Black Ops je nekako mandatoran postao za Treyarch-ov serijal, kao što je i reč Warfare postala za Infinity Ward-ov. Bez daljeg okolišanja, ovogodišnji, i to SEDAMNAESTI, deo poznatog serijala se vraća u godine hladnog rata i predstavlja skoro pa direktan nastavak na čuveni prvi Black Ops (da, to je onaj sa brojevima).

Prvo sledeće pitanje je sigurno – Kako se kampanja i priča ovoga puta uklapaju u BO univerzum? S obzirom da su poslednjih godina (sa izuzetkom prošlogodišnjeg MW), kampanje u CoD igrama u najboljem slučaju mediokritetne, doza skepticizma da se Treyrach može vratiti na kvalitet World at War-a i prvog Black Opsa je opravdano visoka.

Kampanja predstavlja verovatno najveće odstupanje i originalnost koju je neka CoD igra napravila još od početka serijala. Igrate kao jedan od agenata/špijuna doba hladnog rata i sa svojim timom uspešno petljate razne intrige i učestvujete u sukobima u zabačenim državicama kao što je Vijetnam. Ova igra je direktni nastavak na prethodnika, pa će se neki od likova iz prvog Black Opsa pojaviti, primarno Woods i pojedini koje neću spojlovati.

Misije se organizuju iz glavnog štaba, pa ćete se sigurno iznenaditi kada budete videli postojanje sporednih misija i zadataka koje vam mogu doneti razne informacije potrebne za otključavanje novih misija. Igra će dosta bacati fokus na detektivisanje i zaključivanje npr. koju metu treba da ubijete, provaljivanje raznih šifara i kodova i slično. Sve ovo ne predstavlja neki veliki izazov, ali vas tera da uključite mozak i povežete par bitnih detalja. Takođe, sam dizajn misija je uzročno-posledično promenjen, pa ćete u nekim momentima imati i pseudo-open-world sekvence i nivoe gde treba sami da provalite šta da radite i kuda da idete u nekom solidno nelinearnom stilu.

Igra takođe poseduje i dozu igračkog izbora i odlučivanja sa više krajeva što smo jedino imali u BO2. Često ćete naletati i na zadatke koji će iziskivati čupanje informacija u vašem okruženju, doduše ovaj put bez kvest markera, ponovo bacajući fokus na vašu intuiciju i snalaženje u okruženju. Ovo nije ništa revolucionarno za video igre, međutim CoD serijalu je bilo preko potrebno ovako nešto kao osveženje i povratak na neke kvalitetnije singlplejer kampanje. Sama priča je prilično solidna, a za razliku od par prethodnih BO igara, likovi su distinktni, dobro napisani i ostaju u sećanju nakon završetka igre. Ono što je ipak zjapeća mana, mada i rekurentna tema koja nosi svaki CoD, jeste prekratko trajanje moda, ovoga puta čak i nešto manje od 5-6 sati, što je razočaravajuće jer će vas celo iskustvo ostaviti gladnim za još.

> “ČESTO ĆETE NALETATI I NA ZADATKE KOJI ĆE IZISKIVATI ČUPANJE INFORMACIJA U VAŠEM OKRUŽENJU, DODUŠE OVAJ PUT BEZ KVEST MARKERA, PONOVO BACAJUĆI FOKUS NA VAŠU INTUICIJU I SNALAŽENJE U OKRUŽENJU.”

Ipak, ovo je primarno posledica toga što se CoD ne kupuje radi SP moda, već zbog multiplejera, a baš u tome je ovogodišnje izdanje podbacilo. Koliko god da je kampanja natprosečno dobra za jednu CoD igru, multiplejer je propatio od užasnog dizajna matchmakinga, koji se tehnički bazira na veštini, ali sa zjapećom manom – nedostatkom bilo kakvog ranked moda. U igri ne postoji casual mod, a svaka partija će biti kreirana na taj način. Još uz to treba napomenuti da ni taj sistem ne radi najbolje, jer nisam imao nikakvih problema da beležim konstantno dobre rezultate uprkos tome što igram sa igračima „slične veštine“.

Treyarch je takođe napravio korak unazad sa dizajnom mapa, vraćajući se na nešto klasičniji CoD dizajn mapa, doduše u lošem maniru. Broj mesta za kampovanje i otvorenih uglova na skoro svim mapama je apsurdno veliki, dok je osim u slučaju 2-3 solidne mape sam broj opcija za igru jako sužen i neintuitivan. Ovaj CoD ima bezobrazno mali broj mapa od 8, što je neoprostivo, s obzirom na to da je poslednji BO imao 14, što bi se i dalje smatralo manjom količinom.

Pored razočaravajućeg multiplejera, treba napomenuti da je i u gejmpleju donekle problem, mada ne u potpunosti. Iako su neke dodatne promene solidne, kao to da je potrebno više vremena da ubijete protivnika, puške su prilično neizbalansirane i pored solidnog broja opcija za dodatke za oružje, često ćete sretati u potpunosti iste puške i iste „buildove“. Jednostavno postoji čvrsta meta u ovom CoD-u koja se svodi na par oružja - SMG-evi ili snajperi. Iako ostala oružja nisu toliko lošija, imaćete dovoljno veliku prednost da ipak ne rizikujete da pravite nešto drugačije. Pored toga, trzaj je znatno primetniji, što je takođe dobrodošlo, međutim to ponovo postaje neprimetno i nepostojeće ako koristite neko od jačih oružja u igri kao što je MP5.

Ono što jeste pozitivno jesu killstreakovi koji se sada pune preko poena i koje možete dobiti svejedno, čak i da ste poginuli, preko rađenja objektiva u meču, pored klasičnog ubijanja protivnika. Novi multiplejer modovi su relativno interesantni prvih par rundi, pogotovu VIP escort koji najviše podseća na neslavni Hostage mod iz R6: Siege, ali će vam ubrzo dosaditi, kao i Dirty Bomb koji je tehnički reciklirani plunder mod iz CoD: Warzone, osim što ovde štekate uranijum umesto novac.

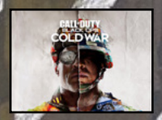
Grafički, kampanja izgleda maestralno sa svim Ray Tracing opcijama uključenim, dok je i optimizacija sasvim solidna za igru koja tako izgleda i može vući vrlo lako 60 slika po sekundi, dok za multiplejer postoji čak i opcija od 120 fps ako imate televizor koji podržava tako nešto. Svaka podloga i tekstura su dobile ogromnu količinu detalja, počevši od najsitnijih objekata u nivoima, pa sve do nekih većih pejzaža. U multiplejeru, igra podrazumevano izgleda za klasu lošije nego u kampanji, međutim mape i dalje održavaju odličnu vizuelnu prezentaciju, mada i dalje ima problema sa lošom vidljivošću protivnika na mapama kao što su Cartel i Crossroads. Muzika je odlična, pogotovu tokom nekih momenata u kampanji gde ćete imati priliku da slušate punokrvne hitove 70tih i ranih 80tih, a kad se na to dodaju odlične facijalne animacije i gluma, Treyarch je apsolutno briljirao na ovom polju.

Novotarije je doživeo i popularni Zombies mod koji je i ove godine fenomenalan, sa solidnom količinom novih dodataka da se ponovo vratite starom dobrom napucavanju hordi. Sada možete birati i unapređivati perkove koji će vam dodati nove sposobnosti i olakšati određene segmente igre. Uz to, sada se raritet oružja koji se mogao videti u Warzone-u pojavljuje i u ovom modu, gde će svaki veći raritet imati bolje sposobnosti i štetu koju nanosi zombijima. Killstreakovi su konačno i ovde prisutni, doduše ne u broju u kojem su u multiplejeru. Sve ovo ukombinovano čini Zombies mod prezabavnim, i ako ste ranije voleli ovaj mod, definitivno sada imate dovoljno razloga da mu se vratite. Nema ničega revolucionarnog međutim, tako da ako niste bili zagrejani, Cold War vas neće kupiti isključivo zbog svog Zombies moda.

I ovde dolazimo i do nekog finalnog utiska koji SEDAMNAESTI Call of Duty ostavlja, a to je ponovo neka mešavina dosta dobrog i dosta lošeg, što je razočaravajuće, s obzirom koliko je prošlogodišnjem MW malo falilo da bude najbolji CoD svog vremena. Odlična kampanja, ipak prekratka, zajedno sa solidnim Zombies modom definitivno nije dovoljna da opravda cenu, s obzirom da je multiplejer ipak fokalna tačka serijala, koji je nažalost napravio jedan od najvećih koraka unazad, i jednostavno je bolje uzeti prošlogodišnje izdanje za neko zabavnije iskustvo. Ostaje da se nadamo da će Treyarch naučiti najbolje iz ovog iskustva, ponajviše na polju kampanje, koja zaista obećava u slučaju da se formula dobro razradi.

> “BROJ MESTA ZA KAMPOVANJE I OTVORENIH UGLOVA NA SKORO SVIM MAPAMA JE APSURDNO VELIKI, DOK JE OSIM U SLUČAJU 2-3 SOLIDNE MAPE SAM BROJ OPCIJA ZA IGRU JAKO SUŽEN I NEINTUITIVAN.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU:AMD Ryzen R5 1600X
GPU: AMD Radeon RX 580 NVIDIA GeForce GTX 1660 Super
RAM: 12 GB
HDD: 175 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Activision

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Treyarch

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 7

- ✓ Odlična, iako prekratka, kampanja
- ✓ Zabavan Zombies mod
- ✓ Grafika i zvuk su bez mane
- ✗ Multiplejer u celosti

Autor: Igor Totić

REVIEW

GODAWFUL

Eto, stigle su nam i nove konzole i donele potencijal za evoluciju video igara sa novim hardverom i novim grafičkim endžinima. Prva igra koja je najavljena za PS5, pa čak i pre same konzole, je bila Godfall. Ova igra je inicijalno opisana kao „looter-slasher“ i očekivali smo nešto kao Warframe ili možda Anthem (nek mu je laka zemlja). Prvi trejleri su pokazivali koliko je grafika lepa, koliko će biti dubok gameplay i šta nas sve čeka u ovoj generaciji. Godfall je kompletni krš od igre i ne zaslužuje da bude „flagship“ nove Soni konzole.

Goodfall je akciona avantura sa gomilom identičnog loota, izuzetno plitkom pričom i borbom koja je izgleda ušla u prvu fazu testiranja na dan izlaska igre. Ne postoji ni jedan segment ove igre koji na neki način ne valja. Pa hajdemo da podelimo sve na segmente i da vidimo šta to ne štima.

Da krenemo od priče – skoro pa nepostojeća. Radnja se dešava negde, mislim da je zemlja ali možda i nije, gde se dve frakcije bore za nešto ili oko nečega. Onda se jedan čovek, lav, robot (nisam siguran šta su) posvađa sa drugim i onda se njih dvojica pobiju. Jedan padne sa litice ali preživi, a ovaj drugi pokušava da postane Bog. Koliko mi ukupno 2 NPC-ja kažu, taj drugi ne sme da bude Bog jer razlozi. Igra ima toliko dijaloga i teksta ali ništa od toga ne objašnjava šta se zapravo dešava, kakav je to univerzum, zašto je naš junak toliko bitan. Priča se vrlo suvo nastavlja kroz misije, većinski filere koji čine jednu celinu – „Ovaj drugi ne sme da postane Bog“. I eto, to je otprilike to.

Sa druge strane, nije valjda ni toliko bitna priča u ovakvoj igri, pa hajde da vidimo kakav je gameplay. Spoiler: izuzetno loš. Godfall je akcija iz trećeg lica i od nje se zahteva ili da bude brza, ili da bude izuzetno precizna, a nije ni jedno ni drugo. Imate običan napad, jači napad, specijalne napade i štit koji možete da bacite uz poneku magiju koja se puni jednom u nikad. Jedina zanimljiva mehanika je što neprijatelji imaju foru da morate da ih oštetite slabim napadima da biste ih dokrajčili jačim i skinuli poseban štit. Ovo bi sve bilo super kada bi borba zapravo radila.

Na komboe možete da zaboravite jer vas neprijatelji odbace sa jednim udarcem i konstantno vam prekidaju fluidnost bitke. Tu u priču ulazi štit koji može da blokira većinu napada, ali vi ne možete da prekinete animaciju poteza niti možete vaše inpute da stavite na internu listu čekanja. To znači da ako ste posle dva leva klika pritisnuli Q za štit, ako ne sačekate završetak prethodne animacije, ispada kao da ga niste ni pritisnuli. Da ne spominjem to što bukvalno sve čeka završetak animacije. Na primer, ima jedna sposobnost koja kaže da vam se tokom borbe puni drugo oružje (možete da nosite dva u svakom trenutku), i kada prebacite na njega onda se ispali ogroman talas koji ošteti sve neprijatelje oko vas. Zamislite sad situaciju da se bijete, napravite neki kombo ne znam ni ja kako, i taman treba da uletite u sledeći napad koji bi bio savršen za neki AOE udarac. Vi tada morate da sačekate da se animacija završi kako biste promenili oružje i kompletno upropastili svoj flow, umesto samo da nastavite da tabate sa drugim. Ovo recimo Warframe radi savršeno, ali doći ćemo još do tog poređenja.

Ni u jednom trenutku se nisam osetio kao mašina za ubijanje nego kao neki kilavac koji se tetura po mapama. Nažalost, ovo sam primetio još i tokom demoa koji su izlazili tokom promocije igre i plašio sam se da je neće ispraviti – i nisu. Pored dva oružja imate specijalne sposobnosti koje se aktiviraju u odnosu na oružje koje držite u rukama. Ove sposobnosti otključavate poenima i izbor je porilično velik, bilo da su aktivne ili pasivne. Jedini dobar deo igre.

Možete da menjate razne oklope za koje sam mislio da su nešto kao Javelin iz Anthem ili Frejmovi iz Warframe, ali se ispostavilo da su samo skinovi sa malim razlikama i možda malo drugačijom glavnom magijom. Nisam video razlog da ih skupljam sve nego sam našao neki koji mi se najviše svideo i igrao sa njim. Pregled igre je toliko loš da sam uvek imao problema da se snađem kada sam okružen sa više neprijatelja. Kamera je jednostavno preblizu vašim leđima i možete samo da se pozicionirate tako da svi neprijatelji budu ispred vas kako biste izbegli jeftine udarce sa leđa.

Interfejs je toliko običan i loš da izgleda kao da je još uvek u razvoju. Meni nema ni jedan detalj ni jednu stvar koja bi ulepšala opcije u kojima ćete provoditi mnogo vremena, jer igra izbacuje ogromnu količinu loot-a. Strašno je da ceo meni izgleda toliko bazično. Video sam bolje dizajnirane menije u GameJam igrama a ti developeri imaju samo 2 dana da naprave celu igru. Onda da ne spominjem najveću glupost koju sam doživeo. Kada uđete u opcije za biranje opreme, u donjem desnom ćošku piše da pritisnete ESC dugme kako biste se vratili unazad. Međutim, to radi samo ako KLIKNETE na tu opciju jer vas ESC vraća nazad u igru. Nije mi jasno kako ovo niko nije testirao.

Igra ima muziku.

Što se grafike tiče, tu je bio glavni fokus tokom inicijalnih trejlera. Next-gen, Ray Tracing, 4k i sve ostalo, ali igra se toliko trudi da obuhvati sve ove ključne reči da ništa ne ispunjava kako treba. Da, igra na momente izgleda prelepo ali su se developeri trudili da iskoriste sve moguće teksture koje imaju sposobnost odbijanja svetla kako bi prikazali Ray Tracing da izgleda kao da ste ušli u neku zlataru u tržnom centru. Sve je pozlaćeno, sve svetli i sve odbija svetlost bez ikakvog konteksta sem da im se može. Sve ovo pravi nepotrebno blještavu igru samo zato što su sad reči „Ray“ i „Tracing“ izuzetno popularne.

> “GODFALL ZAOBIĆI U ŠIROKOM KRUGU DOK NE IZAĐE ILI NEKI OGROMNI PATCH ILI BOLJI NASTAVAK”

Performanse su takođe bile katastrofalne. Igru sam testirao na PC i konstantno sam imao pad frejmova i seckanja (i7 9700k, 2070s, 16GB Ram), ali ni ovo nikada nije bilo konzistentno. Čačkanjem grafičkih opcija i Nvidia kontrolnog panela uspeo sam da stabilizujem na nekih 80 frejmova u 2k, ali sam sporadično imao probleme sa treptanjem ekrana i minimiziranjem igre. Bože sačuvaj da pokušam da se alt-tabujem, mogu komotno da ugasim igru jer se neće više vraćati nazad.

Ono što se odmah vidi je da je Godfall nateran da izađe sa novom generacijom i da mu je trebalo još vremena da se ispeče. Ovde negde se krije neka kvalitetnija igra ali je trenutno daleko od toga. Ono što mi nije jasno u svim ovim slašer igrama, jeste kako niko do sad nije pokrao Warframe barem u nečemu. Istina, Warframe se dugo krčkao ali je uspeo da usavrši borbu prsa u prsa sa hladnim oružjem, gde je fluidnost, preciznost i najbitnije, zabava na prvom mestu. Godfall će samo spasti u bure igara kao što je Ryse: Son of Rome i pamtiće se samo po tome što je bila prva igra za novu generaciju. Jedan moj drugar je imao savršen opis za igru i evo citiraću ga: Godfall izgleda kao da je jedna od onih igara za mobilni što se konstantno reklamira dok igraš druge igre. Ako je tako, Godfall je igra gde ću se truditi da pritisnem najmanje X na svetu i zaobići je u širokom krugu dok ne izađe ili neki ogromni patch ili bolji nastavak.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU:AMD Ryzen 5 3600
GPU: Nvidia GeForce GTX 1080 Ti, 11 GB | AMD Radeon RX 5700 XT, 8 GB
RAM: 16 GB RAM
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS5

IZDAVAČ:
Gearbox Software, Gearbox Publishing

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Counterplay Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 4

- ✔ Igra ima muziku.
- ✘ Užasan gameplay
- ✘ Nula optimizacije
- ✘ Igra je izašla prerano

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ULTIMATIVNA MAKLJAŽA

Ed Boon voli svoje DLC-eve, kombat packove i ostale zavrzlame, pa je samo bilo pitanje vremena kad će i MK 11 dobiti svoje premium izdanje kao što je to bio slučaj sa prethodnicima. Ultimate je istovremeno obeležio i next-gen unapređenje, koje je doduše besplatno za sve koji poseduju igru na PS4 ili Xbox One, dok je unapređenje na Ultimate 15 evra. Međutim, količina DLC-eva i velika suma novca koju NetherRealm iziskuje iz igrača, sa cenom od čak 5 evra po novom karakteru definitivno nije lepa praksa. U ovom tekstu ću se osvrnuti nešto više na promene koje je Ultimate kao verovatno najveći apdejt doneo u MK 11, dok je ostatak igre u svoj suštini već opisan u našoj MK 11 recenziji na proleće prošle godine.

Ultimate unapređenje nažalost ne donosi novu priču kao Aftermath. Imajući u vidu da je MK briljirao sa odličnim, skoro pa filmskim akcionim sekvencama i solidnom pričom od koje se malo upetlja mozak od svog putovanja kroz vreme, ovo je solidan nedostatak, s obzirom da se celokupna verzija prodaje po ceni od 60 evra. Ipak, Ultimate je zakrpa koja je potencijalno veća i od Aftermath ekspanzije, s obzirom koliko velikog uticaja ima na rangirani multiplejer, generalno gejmplej uopšte i velike promene balansa. Tu su i tri nova karaktera – Mileena i Rain koji su favoriti fanova već duže vreme, kao i neočekivani Džon Rambo kojem glas daje Silvester Stalone lično. Mislim da se većina ljudi do sada navikla na apsurdne krosovere sa poznatim filmskim franšizama, pa će se Rambo pridružiti svojim kolegama Terminatoru, Robocopu i Spawnu. Počevši od novih likova, NetherRealm je odradio maestralan posao i savršeno uklopio sva tri lika u postojeći univerzum, ma koliko to suludo zvučalo u Ramboovom slučaju. Rain ima veoma zanimljive varijacije koje uključuju neke klasične poteze iz prethodnika, kao i neke novije koji mu daju veliki broj zanimljivih kombinacija i potentnih komboa koji uz to izgledaju veoma atraktivno sa njegovim letenjem po stazi ili zanimljivim parry-jem za udarce na daljinu.

Mileena se uvek razlikuje od jednog do drugog dela franšize, sa nekim novim zavrzlamama i potezima. Ovaj put se još više baca i teleportuje po arenama, ima solidan broj opcija za sve tipove udaraca, kako overhead, tako low, high i mid. Verovatno će i biti najprisutnija na rangiranom ladderu s obzirom na njenu ogromnu popularnost.

Rambo predstavlja verovatno najzanimljivije iznenađenje ovog apdejta, s obzirom na inovativnost i način na koji su implementirani njegovi potezi. Njegove varijacije pokrivaju tri osnovna filma, pa će mu u jednoj fokus biti na borbu nožem i izbliza, u drugoj na daljinu sa lukom i strelom, a tu su i mitraljezi koji izgledaju presmešno na momente s obzirom na apsurdnu količinu udaraca koju mogu da udele protivniku.

> “MOŽDA I NAJVEĆA PROMENA U MK 11 ULTIMATE JE MOGUĆNOST KORIŠĆENJA KORISNIČKI KREIRANIH VARIJACIJA U RANGIRANOM MULTIPLEJERU.”

Od sva ova tri lika, trenutna situacija je takva da je Mileena verovatno najslabija kada govorimo o međusobnom balansu, dok Rain spada u sam vrh među najbrže likove u igri, pogotovu zbog velikog broja opcija i jako dobrih frejmova koje poseduje. Ovo ipak nije jedino što je drastično izmenilo generalni balans, već možda i najveća promena u MK 11 Ultimate – mogućnost korišćenja korisnički kreiranih varijacija u rangiranom multiplejeru.

Ovakav potez i slobodu MK nije uradio već duže vreme, dok će sada različiti „buildovi“ biti sveprisutni na ladderu, uz mogućnost kreiranja novih još optimalnijih komboa i poteza. Ovo konkretno znači da možete uzeti bilo koji potez iz bilo koje varijacije i napraviti svoju sa onim udarcima koji vam deluju najkorisnije ili vam najviše odgovaraju. Neki likovi koji su bili u nekim nižim rangovima su dosta profitirali, međutim oni koji su bili već ekstremno dobri su sada još

potentniji. Idealan primer ovog drugog slučaja jeste Džoni Kejdž koji je pored nekih univerzalnih promena doživeo solidna poboljšanja na par udaraca koja ga dodatno guraju u sam vrh tier liste.

Pored toga, svi likovi su dobili neke univerzalne promene, kao što je duplo veći broj frejmova dostupnih za savršeni blok na fatal blow udarcima, kao i zanimljivi dodatak gde možete par frejmova ranije učitati svoj sledeći udarac tokom komboa, pa su neke teže serije malo olakšane. Takođe, sad su svi wakeup udarci istog trajanja, dok postoji samo jedan odloženi wakeup za sve likove, za razliku od ranije gde ste imali više opcija prilikom ustajanja koje su imale različito trajanje. Udarci iz manjih skokova su takođe doživeli blago unapređenje gde ih nije lako razbiti, dok su bacanja analogno oslabljena u istom maniru i sva imaju fiksnu količinu štete koju nanose.

Ono što je možda najbolja i najviše dobrodošla promena jeste ispravka velikog broja hitboxova, pa će sad i ženski likovi biti podložni istim pravilima kao i muški, gde će određeni udarci, pogotovu na daljinu, ipak pogađati likove ako drže blok umesto da ih potpuno omaše. Sve ove univerzalne promene su dosta uticale na svakog lika unutar igre, i pokriti ih sve u ovom tekstu bi uzelo prostora za nekoliko drugih tekstova, te ću potencijalnu tier listu ostaviti za neki drugi put.

Neke stvari koje nažalost nisu doživele promene jeste i dalje bolni nedostatak wi-fi filtera u multiplejeru, pa ako vam zapadne neko sa wi-fi konekcijom koja ume imati solidne probleme na konzolama sa pingom, lag će biti neminovan i to nekad baš u kritičnim momentima. Traženje igrača u grupnim kulama u online modu Towers of Time je takođe i dalje veoma loše gde će vas igra najčešće povezati sa ili jednim igračem, ili uopšte neće naći igrača, pa će ovaj pohod takođe biti veoma naporan dok ne bude popravljen, ako uopšte do toga dođe.

Što se tiče samog apgrejda na next-gen konzole, igra sada poseduje 4K dinamičku rezoluciju i nešto bolje teksture, što se definitivno da videti u nekim arenama, iako je MK 11 već izgledao impresivno. Tu je i cross-gen i cross-play podrška za određene modove (samo na konzolama, bez PC-a), dok su učitavanja na PS5 u najmanju ruku impresivna, gde se igra učitava za manje od dve sekunde, naspram desetak koliko je trebalo na PS4.

Iako je ova DLC politika koja je prisutna u MK serijalu jako loša, i već postoje signali da ovo nije finalni broj likova već impresivne postave od 37 njih, Mortal Kombat 11 je Ultimate „ekspanzijom“ ipak doneo ogromnu dozu kreativnosti i učiniće mnogima igru višestruko svežijom nego što je do sada bila.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 / 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-2300 2.8GHz / AMD Ryzen 5 1400 3.2GHz
GPU: AMD Radeon RX 570
RAM: 8 GB
HDD: 60 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
Warner Bros. Interactive Entertainment

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
NetherRealm Studios

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 9

- ✔ Zanimljivi novi likovi
- ✔ Mogućnost korišćenja korisnički kreiranih varijacija
- ✔ Nikad lepša grafika na novim konzolama
- ✘ Preskup DLC model
- ✘ I dalje problemi sa konekcijom

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

play! GAME OF THE MONTH 1

Demon's Souls

POVRATAK KRALJA

Reći da je Hidetaka Mijazaki genije, pogotovu 2009. godine kada je izašlo originalno izdanje ove igre, je malo. Ipak, tada je bila baš suprotna situacija i atmosfera koja je kružila oko ovog „dede“ Souls serijala, s obzirom koliku dozu intuitivnosti i izostanka bilo kakve pomoći igraču je Demon's Souls pružao. To je bilo do te mere, da su čak i kasnije Souls igre ipak nešto više držale igrača za ruku, uprkos njihovoj velikoj težini, pogotovu za mejnstrim publiku koja je se 2011. već dosta odvikla od visokobudžetnih izazovnih igara. Srećom, sada je 2020. godina, Souls je postao fenomen do te mere da je razvio čak i potpuno novi žanr i stil igara, međutim većina je bezuspešno dostigla neke visine koje je From Software uspostavio, ali uz uspešno razvijanje sopstvenih stilova i vizija kao što su skorašnji Mortal Shell ili Nioh.

Sa time na talonu, rimejk Demon's Soulsa nije mogao biti bolji izbor za početnu selekciju igara nove generacije konzola, dok je Bluepoint već dokazao sa Shadow of the Colossus rimejkom da može da napravi više nego pristojnu igru. Demon's Souls ovime spada verovatno među najbolje izlazne igre neke konzole uopšte, s obzirom da je apsolutno na skoro svim (potrebnim) poljima doživeo unapređenje. Rimejk je skoro u potpunosti ostao isti što se tiče gejmpleja, pa će se veterani ovde osećati kao kod kuće. DeS je bio znatno drugačija zverka od svojih potomaka, pa će vrlo verovatno bilo ko ko nije igrao konkretno ovaj prvi izdatak franšize imati solidne muke i problema. Demon's Souls je predstavljao nešto novo, što je i održao u ovom rimejku, gde biste prilikom izbora čemu vaš lik „teži“ imali potpuno drugačije iskustvo, neprijatelje i predmete u prethodno već posećenim zonama. Ovo je iziskivalo više prolaza kroz igru da biste našli apsolutno sve magije i predmete, doduše u nešto drugačijem maniru od onog na koji je to Dark Souls radio sa svojim NG+ modom. Ovde takođe niste imali ni vatre u vidu čekpointova, kao i predmete koji vas leče i koji bi se dopunjavali nazad konstantno pri svakoj smrti. Sve je zahtevalo znatno oštriju koncentraciju, pristup i nešto više grajnda.

Srećom, sve je to ovde održano u rimejku, pa ćete posetiti kraljevstvo Boletariju kako su to inicijalno Mijazaki i From Software zamislili. Priča je u tipičnom stilu prepunjena suptilnim narativom ispričanim kroz opise predmeta, okruženja, povremene NPC-eve i izgled samih protivnika i lokacija. Boletarija je naime, konzumirana od strane bića zvanog Old

> “RIMEJK JE SKORO U POTPUNOSTI OSTAO ISTI ŠTO SE TIČE GEJMPLEJA, PA ĆE SE VETERANI OVDE OSEĆATI KAO KOD KUĆE.”

> “BROJNE STVARI I BAGOVI SU POPRAVLJENI, ODREĐENI PREDMETI OVOGA PUTA IMAJU TEŽINU KAO ŠTO SU NPR. TRAVE KOJE VAS LEČE, DOK SU NEKE SITNICE ČAK I DODATE U VIDU FOTO MODA, NOVIH ORUŽJA, OKLOPA I PRSTENJA KOJI NE NARUŠAVAJU BALANS I SAMO DODATNO DOPRINOSE VEĆ ODLIČNOJ I EKSTENZIVNOJ SADRŽINI OVE IGRE.”

One, preplavljujući je magičnom „Dubokom Maglom“ uz, naravno, brojne demone gladne duša. Kako je Old One ipak ušuškan u duboki san, došao je mir ponovo, sve dok Boletarijin vladar kralj Alant nije rešio da ipak povrati zabranjenu magiju i probudi uspavanog boga. Na veoma zanimljiv način i uz brojne teorije, nije teško ni povezati svet Dark Soulsa i njegov nastanak indirektno sa događajima ove igre. Teško je objasniti na koji način ćete komunicirati sa NPC-ovima tokom igre, kao i njihovu ulogu u svemu, ali to iskustvo definitivno predstavlja jedan od glavnih činilaca ove igre koje čak i ni nastavci nisu uspeli da nadmaše.

Što se tiče borbe, ona će u velikoj meri delovati poznato svima koji su igrali bilo kakav Soulslike naslov, međutim ipak je DeS nešto starije dobi, pa su sve vizuelne promene dosta doprinele osvežavanju ovog iskustva. Često sam sebe uhvatio kako se divim samo animacijama i okruženju oko mene, da gejmplej uopšte nije ni delovalo zastarelo čak ni nakon 11 dosta dugih godina. Brojne stvari i bagovi su popravljeni, određeni predmeti ovoga puta imaju težinu kao što su npr. trave koje vas leče, dok su neke sitnice čak i dodate u vidu foto moda, novih oružja, oklopa i prstenja koji ne narušavaju balans i samo dodatno doprinose već odličnoj i ekstenzivnoj sadržini ove igre. Tu je i unapređeni kreator likova sa više opcija za editovanje aspekata vašeg karaktera, kao i veoma zanimljiva opcija „Fractured World“ koja izvrće sklop svih lokacija u igri u vidu ogledala. Ono što ipak treba napomenuti jeste da se Demon's Souls ne rotira oko bosseva i borbi sa istima (iako predstavljaju bitan segment svakako), već oko samog putovanja do njih, različitih iskustava koja se menjaju sa svakom različitom opcijom „tendencije“ i baca još veći fokus na avanturu koju igrači mogu da iskuse, a ne na jurcanje od boss arene do boss arene.

Veliki broj igrača je pre 11 godina imao problem sa čisto „hardkor“ prirodom igre koja bi veoma često kažnjavala igrače, oduzimala im nivoe duša i skraćivala maksimalni nivo HP-a. U ovom modernijem vremenu, možda ti problemi nisu toliko više bitni igračkoj publici, ali Bluepoint je ipak imao neke prilike da poboljša određene sisteme i nažalost ih je propustio u svom pohodu na rekreiranje što autentičnijeg iskustva. Neki od tih problema su prilično loš sistem kamere koji će veoma često u nekim užim hodnicima i okruženjima predstavljati pravi pakao, pogotovu ako se dajete u beg od hordi neprijatelja koji vas jure. Osim toga, najveća frustracija brojnim igračima uključujući i mene, ma koliko da sam igrao originalni DeS i sve ostale igre u serijalu, jeste mehanika kotrljanja koja se veoma često koristi. Za razliku od Dark Souls serijala, kotrljanje se ovde izvršava u svega četiri smera, za razliku od osam, što može iritirati i često koštati brojnih života i duša koje ste nakupili.

Uprkos svemu tome, Demon's Souls i u svom originalnom stanju (koje možete iskusiti kroz „classic mode“ unutar igre), kao i svom unapređenom ruhu predstavlja pred igrača tonu i tonu sati zabave. Uz svo moje poznavanje i podsećanje originala, za prvi prolaz igre trebalo mi je oko 20t-ak časova nešto bržeg tempa, ali kao što sam već pomenuo, NG+ svakako predstavlja potpuno drugačije iskustvo, pa se taj broj lako može povisiti. Multiplejer je takođe velika i sveprisutna komponenta ove igre, pogotovu kooperativni režim koji slično funkcioniše kao u DaS pomoću različitih gravura koje igrači ostavljaju preko kojih ih možete prizvati u svoj svet. PvP je takođe tu, sa sve invazijama drugih igrača ili opcijom da upadnete nekome i pomrsite mu konce. Taj celokupni aspekt može lako duplirati već pomenuti broj sati sa svojim ogromnim brojem opcija, klasa i pristupa igri.

lako PvP nije volonterska stvar i često ćete imati momente gde želite da skrcate svoj skupi Dualsense kontroler, ovaj rimejk će vas ipak suzdržati od takvih drastičnih mera svojom lepotom i estetikom. Bluepoint je apsolutno nadmašio sve što je From Software ikada uradio na grafičkom polju i solidno postavio lestvicu za nadolazeći Elden Ring. Atmosfera je uspešno ostala ista, dok su apsolutno sve teksture i svaka tačka dobili apsurdnu količinu pažnje i detalja, i teško je ne svrstati DeS među najlepše, ako ne i najlepšu igru u trenutnoj konkurenciji, uprkos nedostatku ray tracing tehnologije. Često bih zastao da pogledam detalje u skoro svim segmentima igre, bilo da su delovi oklopa mog lika, vizuelni efekti kada bih bacio neku magiju ili prosto suludi broj veoma detaljnih okruženja, pogotovu kada ste unutar neke građevine. Dizajn skoro svih neprijatelja je u najmanju ruku ostao sličan, sa blagim promenama koje su dobrodošle, kao npr. kod nekih bossova kao što je prvi u igri – Flamelurker.

> “ATMOSFERA JE USPEŠNO OSTALA ISTA, DOK SU APSOLUTNO SVE TEKSTURE I SVAKA TAČKA DOBILI APSURDNU KOLIČINU PAŽNJE I DETALJA I TEŠKO JE NE SVRSTATI DES MEĐU NAJLEPŠE, AKO NE I NAJLEPŠU IGRU U TRENUTNOJ KONKURENCIJI.”

Zvučna podloga je, iako to zvuči teško izvodljivo, gotovo na istom nivou kao i vizuelna, sa svim originalnim glasovnim glumcima koji su ponovo snimili sve linije dijaloga u igri. Ako se govori o simfoniji koju DeS predstavlja, sada je ona na još većem nivou kvaliteta i verovatno je uspela da postavi lestvicu na neko duže vreme. Celokupna selekcija numera je presnimljena po uzoru na originalni rad Šunsuke Kide sa celim orkestrom i horom i predstavlja apsolutno remek delo i lako se može svrstati među najbolje „saundtrekove“ neke video igre.

Igra poseduje 2 vizuelna moda, jedan koji radi u nativnoj 4K rezoluciji na 30 slika po sekundi, kao i performans mod koji radi u dinamičkoj 4K sa 60 slika po sekundi. lako je 60 slika apsolutno odlično iskustvo, ima momenata gde će neke sitnije teksture primetno spustiti rezoluciju radi konstantnog performansa koji je veoma dobar i bez većih problema. Bagovi su retkost i predstavljaju znatno manji problem nego u originalu koji je bio preplavljen istima, kao i brojnim eksploatacionim gličevima.

Do sada ste slušali, tj. čitali moje misli poslednjih par minuta, mada bi se one mogle nazvati i pukim subjektivnim hvaljenjem skoro svakog aspekta ove igre. Međutim, stojim uz sve izrečeno i mislim da je malo reći da je DeS već 2009. bio remek-delo, a činjenično je koliko je celokupno iskustvo čvrsto izdržalo test vremena da bi čak i 2020. predstavljao ništa manje od toga. Ako ste se nekim astralnim čudom dočepali ovog prvog meseca novog PS5, vrlo verovatno već igrate ovu igru. Ako kojim slučajem to niste uspeli kao većina, Demon's Souls bez ikakve konkurencije mora stajati na prvom mestu vaše liste prioriteta kada budete kupili PS5.

IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PS5

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
69.99€

RAZVOJNI TIM:
Bluepoint Games, FromSoftware

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 9.5

✔ Skoro sve

✘ Kamera ume da brljavi nekad

✘ Zastarela implementacija kotrljanja ume da bude iritantna

Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

FOOTBALL MANAGER 2021

OSVAJANJE LIGE ŠAMPIONA NIKADA NIJE BILO SLAĐE

Smatram da je malo kome novembar omiljen mesec u godini, ali za razliku od vremena napolju, nije sve baš tako crno, posebno ako ste oduvek želeli da postanete fudbalski menadžer. Kao i svaki godine, ovo je period kada veliki broj "menadžera" sa uzbuđenjem čeka da se pojavi nova verzija njihove omiljene igre. Mnogi bi rekli da se ne isplati iz godine u godine davati novac na "istu" igru, ali se ja sa time baš i ne slažem, pošto je Sports Interactive ponovo napredovao taman toliko da nemam strah da kažem da je ovo najbolja FM verzija ikada.

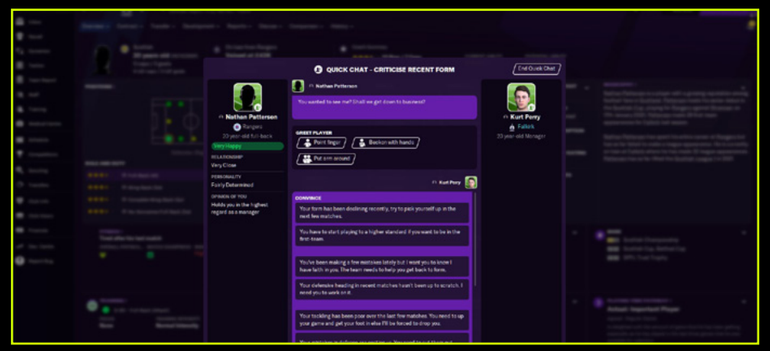
Da li ćete ući u igru i u startu primetiti veliki broj izmena? Naravno da nećete, ali kao i uvek, fokus ove igre je u sitnicama, a neke sitnice u FM21 funkcionišu bolje nego ranije. Kada smo već kod starta igre, kao i svake godine zatekne nas malo drugačiji interfejs, ali i ne dovoljno drugačiji da bih želeo duže da se posvećujem istom.

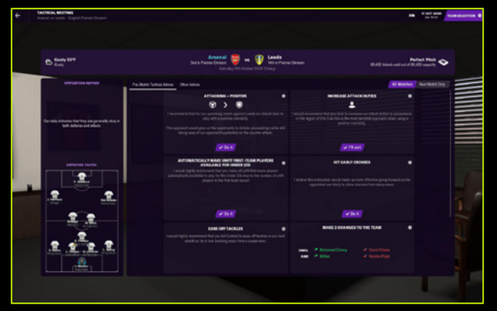
Prava čar ove igre je za mene uvek bila u izboru ekipe. Iako za neke to stvarno bude jedan jednostavan proces, ja sam jedan od onih koji provede nekoliko sati za početnim menijem, tražeći ekipu koja će me odmah privući. S obzirom da ovu franšizu pratim od 2007. godine, a ne volim da igram sa klubovima sa kojima sam već igrao, verujte mi da taj izbor nije jednostavan. Ipak, ako su neke muke slatke, to su onda ove, pošto vam nijedna igra na svetu neće dati toliko opcija već na samom početku.

Zatim sledi deo gde treba da napravite vašeg Menadžera. Ja se uvek potrudim da ga nekako napravim nalik sebi, ali ne mogu da kažem da mi to previše ide od ruke. Doduše, taj deo igre gotovo da je identičan kao i prethodne godine, te se ne bih ovde preterano zadržavao. Sami likovi izgledaju lepše nego ranije, dok čak i Regeni izgledaju malo manje strašno, te smatram da bi za koju godinu zapravo mogli da izgledaju kao ljudi.

Jedna od prvih promena sačekaće vas već u toku vaše prve pres konferencije. Davati odgovore novinarima nikada nije bilo zabavno, ali to se možda malo i promeni ove godine. Sports Interactive se godine potrudio da nam na najbolji mogući način dočara ta dosadna novinarska pitanja. Različiti novinari će vam postavljati pitanja, a vi ćete pored odgovora moći da izaberete i gestikulaciju. Svaka vaša reakcija može da utiče na vaš odnos sa novinarima, tako da, ako ste ikada imali želju da se ponašate kao Žoze Murinjo, sada vam je prava prilika. Gestikulacije nisu samo deo pres konferencija, već i vaših razgovora sa igračima pre, tokom i posle meča. Ukoliko vas nerviraju, možete čak baciti i flašicu, ali ne očekujte da će to ostaviti dobar utisak na igrače.

Još jedna stavka koja je ubačena u igri su sastanci koji možete da vodite sa skautima i upravom vezanom za transfere. Iako jeste simpatičan dodatak koji donosi nešto novo, nisam nešto preterano oduševljen, jer se uglavnom vodim nekim svojim idejama kada su u pitanju pojačanja. U svakom slučaju, ne mislim da je loš dodatak i verujem da može da pomogne u nekim situacijama, naročito novim igračima.





"UKOLIKO FORSIRATE STIL IGRE, MOGU GA NAZVATI PO VAMA"

"OVE GODINE ASISTENT POSTAJE JOŠ KORISNIJI"

Hajde da pređemo na mečeve. Pre nego što uopšte dobijete opciju da izaberete taktiku, otvoriće vam se dodatni prozor gde vam se obraća asistent. On će vam savetovati sa kakvim mentalitetom treba da uđete u meč, predložiće vam da promenite neke uloge vaših igrača i neke druge sitnice, koje u nekim situacijama stvarno mogu da pomognu. To nisu neke ogromne promene za jednu ovakvu igru, ali to su oni sitni detalji koji iz godine u godinu čine Football Manager sve realnijom simulacijom posla o kojem mnogi sanjaju.

Kada smo već kod mečeva, takođe bih pohvalio novi pregled, ili ekran tokom meča, koji vam sada automatski daje mnogo više informacija nego ranije, i to na daleko pregledniji način.

Football Manager nekada nije imao ništa osim teksta, pa su stigli kružići, pa čikice, da bi polako taj meč endžin napredovao do onoga što je danas. Iako to sada stvarno fino izgleda, uvek postoje mnogi problemi koji se verovatno ne bi pojavljivali u stvarnom fudbalu, zbog čega moram da pohvalim Sports Interactive, koji se potrudio da smanji broj istih. Grafički tu i dalje ima mnogo prostora za napredak, ali ono što je najvažnije svim menadžerima, jesu ti bagovi, koji polako postaju stvarno sve ređi.

Kada zaigrate igru i pomalo čeprkate po standardnim opcije, i sami ćete osetiti mnoga sitna poboljšanja. Što se tiče samih specifikacija, ukoliko imate neku prosečnu mašinu, garantujem da će ovaj FM biti i brži od prethodnih verzija.

Prošle godine kada sam pisao recenziju za Football Manager 20, igri sam dao veoma visoku ocenu, a kada sagledamo obe igre, ova definitivno zaslužuje veću. Ipak, daleko je ovaj naslov od čiste desetke, jer problema naravno ima, ali ako sagledamo žanr same igre, nisam siguran da postoji adekvatan rival. Koliko god da jurimo za realnošću, ovo jeste samo video igra, te ne treba da se toliko nerviramo kada naletimo na neke nerealne rezultate, jer da jeste realan naslov, niko od nas ne bi iz sedme engleske lige dogurao do Lige šampiona, a kamoli sa srpskim ekipama do bilo kakvog evropskog takmičenja.

Kada sumiram sve utiske, želim samo da kažem da je pred nama najbolja fudbalska simulacija koja je ikada napravljena i duboko stojim iza toga da bi svaki fan ovog serijala trebalo da je nabavi, jer se stvarno oseća napredak između ove igre i prethodnih verzija.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 (SP1), 8/8.1, 10
CPU: AMD Athlon 64 – 1.8 GHz +
GPU: NVIDIA GeForce 9600M GT or AMDRadeon HD 3650
RAM: 4 GB RAM
HDD: 7 GB

FOOTBALL MANAGER 2021

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Sega
CENA: 54.99€
RAZVOJNI TIM: Sports Interactive
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9.5

- ✓ Najrealnija simulacija menadžerskog posla
- ✓ Veliki broj novih opcija u komunikaciji sa igračima i novinarima
- ✓ Znatno bolji meč endžin u odnosu na prethodnu godinu
- ✗ Kompletno zapostavljen zvuk u igri
- ✗ Repetativnost određenih pitanja
- ✗ Manjak licenci

Autor: Milan Živković

REVIEW

ZELDOLIKA STIHIJA POMEŠANIH UTISAKA

Mogao bih slobodno reći da mi je prvi Oceanhorn naslov prošao ispod svih radara. Kao veliki ljubitelj avantura Linka, gotovo svaka "zeldolika" igra mi po svim normativima mora zapasti za oko, dok je ova nekako uspela da prođe neprimećeno. Pa čak ni nakon što sam je "otkrio", svih ovih godina se nisam nakanio da je probam. Igra iz "polu ptičije" perspektive koja je izgledala kao vanbračno dete Wind Waker-a, dobila je i nastavak. I to kakav!

Oceanhorn 2 nimalo ne liči na svog prethodnika. U pitanju je 3D akciona avantura koja sada izgleda kao vanbračno dete Skyward Sword-a... Napredak!

Ne, moram da priznam da mi je celo iskustvo sa ovom igrom bilo nalik vožnji u 80 godina starom liftu - krene pa stane pa krene pa... Znate već, stane. Zato bih ovaj put želeo da pođem od samog početka i dočaram vam isključivo sopstveni doživljaj koji sam uz Oceanhorn 2 doživeo.

Prvo naslov i nekoliko slika koji su mi privukli pažnju uz jedno dugo otegnuto "hm", pa na tome i završili. Ali zato trejler, koji je od prve do poslednje sekunde samo razvlačio osmeh na mom licu uz trapavu nevericu. Igra je delovala baš dobro! Prava pravcijata pustolovina, kroz prašumu, bizarni stimpank i desetine različitih okruženja, u ulozi dečaka sa mačem u ruci. Ako čitate moje tekstove neko vreme, znate da nije potrebno mnogo više od toga da bi igra kod mene kupila šansu i ponosim se time! Dati šansu igri u današnje vreme, pravi je humanitarni rad.

Već prvi minuti igranja, bili su kombinacija zadovoljstva i radoznalosti. Zadovoljstva pre svega zbog neverovatno lepog okruženja u kom sam se obreo. To je kao što znamo, za igrača najveći dobitak koji mu rulet sudbine može podariti. Svet koji vizuelno gradi "najmasniju" atmosferu ne bi li vas obgrlila svojim toplim ručerdama, verovatno je najsnažniji temelj koji jedna video igra može da poseduje. Ovde... Moglo bi se reći da sam bio nenadano očaran.

Što se radoznalosti tiče, svaki korak proveo sam u ispitivanju toga šta to sve ovaj lepi svet može. Dok me je sve ubitačno jako asociralo na Zelda igre, naročito Skyward Sword zbog palete boja i koncepcije nivoa, prva stvar koju sam pokušao jeste presecanje trave u mojoj okolini. Nešto za šta bih se mogao zakleti da će biti moguće - a nije bilo. Stepen moje zbunjenosti, izrodio je gomilu iščuđavanja koja su usledila.

Jedno može drugo ne i tako u krug dok mi se u glavi nije zavrtelo. Desetine elemenata bukvalno iskopiranih iz Zelda igara a onda ubačenih u svet u kom polovično funkcionišu. Mogu samo reći da sam reč "čudno" izgovorio toliko puta da umalo nije sasvim izgubila svoje značenje i mesto u mom rečniku.

I dok se moje ispitivanje iskreno nastavilo do jako duboko u prelasku igre, bilo je sasvim dovoljno materijala da me vuče dalje. Međutim, osim sveta i zaista neverovatno privlačne grafike, sve ostalo je ostavilo bukvalno prosečan utisak. Pa ni kao takav, igra mi nije davala mira. Želela je da je igram i ja sam je u tome pomno slušao.

Ukoliko ste i sami ljubitelj Zelda serijala, znaćete o čemu govorim kada kažem da su sve zagonetke, kompletan dizajn i celi koncept nivoa, ovde nešto što ste već viđali. Pa i kao takvi, nisu najkvalitetnije izrađeni ni zamišljeni. Misije i ciljevi i prateće priče koja je mlaka kao kupka za bebe, služe samo da vam daju razlog da odete koji korak dalje. Ali i taj korak dalje jeste korak dublje u jednom zaista atmosferičnom, lepom svetu, pa je teško zamerati...

Ako sam imao bilo kakve prave zamerke, bile su to dve stvari. Dva glavna krivca zašto Oceanhorn 2 ne može da dostigne visine za koje je imao potencijala. Stvar prva - veštačka inteligencija. Od nebitnih prolaznika, preko protivnika pa sve do saboraca - svaki kompjuterski upravljani karakter u igri, ponaša se kao da je doživeo neuspešno izvedenu transorbitalnu lobotomiju mozga. Ljudi tumaraju gradom kao pogubljeni, protivnici vas ili jure kao omađijani ili ponavljaju iste poteze do smrti, a saborci... Heh, moji dragi saborci. Više bih pomoći imao da sam sa dva golema kamena plivao, nego vas što sam u društvu imao. Likovi korisni samo za... Ma šta korisni, potpuno beskorisni.

> "DESETINE ELEMENATA BUKVALNO ISKOPIRANIH IZ ZELDA IGARA A ONDA UBAČENIH U SVET U KOM POLOVIČNO FUNKCIONIŠU."

Stvar druga - borba. Osim što nemate mogućnost da kameru zaključate na protivnika, potezi su krajnje bazični a kretanje nezgrapno. Dok nije u pitanju apsolutna katastrofa, borbe su interesantne koliko i partija klikera sa orasima u visokoj travi. Dobro, možda malo preterujem, ali svaki put kada sam zamahnuo mačem, imao sam utisak da čujem protagonistu kako tiho zove u pomoć. Ili sam to bio ja dok sam čeznuo za malo inovativnijim borbenim sistemom?

Kao prateća nesreća, igru prati gomila neobjašnjenih mehanika i predmeta. Ne

"FIZIKA VODE U OVOJ IGRI, PROSTO JE ČAROBNA!"

“SVET KOJI VIZUELNO GRADI “NAJMASNIJU” ATMOSFERU NE BI LI VAS OBGRLILA SVOJIM TOPLIM RUČERDAMA...”

samo da ćete za većinu stvari morati sami da shvatate kako funkcionišu, već ćete neke predmete skupljati a da ne znate ni čemu služe. Pa ni novac koji se sakuplja, ne igra Bog zna kakvu ulogu jer su retke stvari koje se mogu kupiti a da su iole korisne. A svet ih je prepun, što će vas samo usporavati jer nećete moći da odolite a da ne posečete žbun u nadi da će iz njega ispasti nešto dobro. I na kraju, kad i sami shvatite da se dugme za udarac može držati za mini kombo ili trčati pritiskanjem (i držanjem?!) leve analogne palice, nećete biti oduševljeni, jer su sve te stvari jako malo korisne.

I tako isfrustriran nemogućnošću da doživim kvalitetnu borbu ili brzo trčim duže od tri sekunde, uskočim ja u vodu i zaboravim na sve brige. Fizika vode u ovoj igri, prosto je čarobna! Upirite prstom u moj kredibilitet kao autora igračkih recenzija, ali dobro urađena voda u nekoj video igri, može da spere mnogo mana sa sebe. Spere, kapirate, jer je to voda i... Dobro, u redu, prestaću.

Cela igra može da se sagleda u njenom grafičkom prikazu. Dok svet izgleda fantastično, sa sve osvetljenjem, bojama i fizikom vode, animacije kretanja i govora, modeli likova (naročito u predelu glave) koji su em siromašni em se često ponavljaju, izuzetno uspešno degradiraju kompletan utisak. Tako je i sam Oceanhorn 2 jedan sklop neverovatno privlačnih elemenata i užasno odbojnih detalja.

Ako ništa drugo, mogu reći da sam uzbuđen pri pomisli da se Oceanhorn 3 može pojaviti u narednih par godina i ispraviti gomilu nedostataka svojih prethodnika. U tom slučaju, bila bi to jedna fantastična igra vredna svačije pažnje. Za sada, u ovom obliku, mogao bih je preporučiti jedino hardkor ljubiteljima Zelda serijala, mlađoj publici ili manje zahtevnim igračima. A polovina od ostatka, mogla bi da sačeka neki popust i igru svejedno isproba. Ta fizika vode ljudi moji! Osećam se kao da ove godine uopšte nisam preskočio odlazak na more.

IGRU USTUPIO:
PLAN OF ATTACK

PLATFORMA:
Apple Arcade, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Cornfox & Bros.

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Cornfox & Bros.

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7

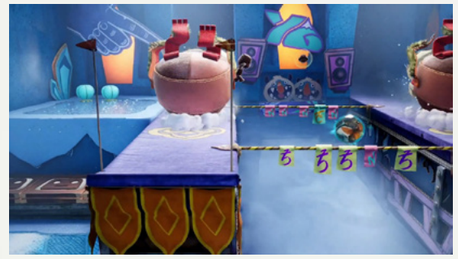
- ✔ Sjajna grafika
- ✔ Dobra atmosfera
- ✔ Dizajn sveta
- ✘ Kontrole i borba
- ✘ Veštačka inteligencija
- ✘ Nemaštoviti ciljevi

RUR
DOGAĐAJI
TURNIRI
VESTI
GIVEAWAY
HARDWARE
SVE O ESPORTU NA JEDNOM MESTU!
/RUR.RS
/KLANRUR
DISCORD.GG/PBCAPSU
ESPORTS SINCE ‘98

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

SACKBOY A BIG ADVENTURE



> "PRELAZAK IZ TIPIČNOG 2.5D OKRUŽENJA U 3D JE SACKBOY-U DOBRO DOŠAO, KAO I NOVI POTEZI KOJE POSEDUJE U VIDU KOTRLJANJA, UDARACA I NEKIH ZANIMLJIVIH POWERUP-OVA KOJI SE KORISTE PRILIKOM PRELASKA NIVOA."

MASKOTA PONOVO ŠIJE!

Sackboy je još od originalnog LBP sa Plejstejšn trojke ostao među najprominentnijim maskotama Sonijeve konzole, pa je nekako i prikladno da petica ponovo dobije igru sa ovim likom u glavnoj ulozi, doduše ne kao nastavak tipičnog Little Big Planeta sa promenom fokusa sa kreiranja nivoa na nešto klasičnije platformersko iskustvo. Iako Sackboy ne pravi neke velike rizike sa mehanikama i pričom, to ne znači da ova igra nije vredna vaše ili bilo čije pažnje, s obzirom da se presimpatičan dizajn tkanja i tekstura različitih materijala ističe više nego ikada do sad.

Ovoga puta tzv. Craftworld i njegove meštane će početi da ometa Veks, tipično Tim-Bartonovsko biće satkano od straha, haosa i ostalih nedaća. Naravno, nakon kidnapovanja Sackboy-evih drugara, na njemu tj. vama je da ih spasite i ostatak sveta. Priča generalno ne pravi neke veće rizike, ali ima dovoljno simpatičan i pristojan kvalitet pisanja da vas motiviše da dođete do njenog ultimativnog kraja i spasite univerzum. Kroz kampanju koja će vam uzeti svega nekih osam sati, prolazićete kroz brojne nivoe skupljajući različite valute, jednu za kozmetiku kako biste promenili izgled vašeg Sackboya, dok je druga glavna za progres i otključavanje novih nivoa.

U tipičnom stilu ovakvih platformera, svaki novi nivo pokušava da ubaci novu gejmplej mehaniku, iako doduše to ne radi na nivou nekih igara u svom žanru. Iako je onaj glavni faktor kreiranja nivoa ovde izostao, prelazak iz tipičnog 2.5D okruženja u 3D je Sackboy-u dobro došao, kao i novi potezi koje Sackboy poseduje u vidu kotrljanja, udaraca i nekih zanimljivih powerup-ova koji se koriste prilikom prelaska nivoa. Tu je kuka kojom možete da prelećete određene sekvence, kao i npr. čizme slične jetpack-u kojima možete da prelećete neke manje distance. Sve ove stvari se u kasnijim nivoima koriste na neke drugačije i zanimljive načine, pa repeptitivnosti nema, a repertoar i različitost primene svih sposobnosti koje posedujete ne opada niti postaje dosadan.

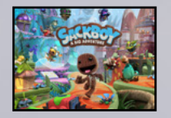
Sve izgleda kao da je sašiveno od nekog tkanog materijala, dok su sami atributi tih materijala prikazani prelepo na novoj konzoli. Osećaj mekoće, hrapavosti, rastresitosti i drugi su potpomognuti kako vizuelno, tako i adaptibilnim dugmićima na kontroleru i odličnim haptičkim fidbekom. Gejmplej je dosta potpomognut ovim dizajnom, pa se brojne nove mehanike hodanja primenjuju samo na određenim površinama i slično. Animacije su odlične, kao i dizajn većine likova, pa će često celokupni utisak odavati kao da gledate najbolju moguću lutkarsku predstavu ikad. Okruženja su veoma često suluda, sa neretko novih neprijateljima koji zahtevaju drugačiji pristup. Uz to, treba napomenuti da igra ume da postane teža u kasnijim segmentima, gde ćete, ako budete želeli baš svaki novčić da prikupite, morati da izvedete neke kompleksnije manevre i da znatno vodite računa o tajmingu. Sve je ovo ipak jako zadovoljavajuće iskusiti, pogotovu u challenge modu koji ima i određene vremenske sekvence koje možete da kompletirate za dodatni izazov.

Glasovna gluma je odlična, pogotovu Ričard E. Grant u ulozi Veksa, glavnog zlikovca, mada su i svi ostali glumci na najvišem mogućem nivou. Ono što je možda i najiznenađujući aspekat ove igre jeste neočekivano prisustvo licencirane muzike unutar različitih nivoa, pa će brojni nivoi ići u ritmu Uptown Funk od Bruno Marsa ili Toxic od Britni Spirs, što ume da bude čudno i zanimljivo istovremeno.

Nažalost, multiplejer komponenta nije prisutna na izlasku igre, već je tu samo lokalni multiplejer za do četiri igrača. Ovo jeste iritantno u nekim trenucima jer su određeni nivoi zaključani i mogu biti igrani samo u kooperativnom režimu. Srećom, ovo nije prevelika mana, jer je razvojni tim već obećao da će ovaj aspekat biti ubačen u igru pre kraja godine, tj. u sledećih mesec dana.

Sve u svemu, Sackboyj-eva velika avantura je jedno veoma simpatično iskustvo i savršeno se uklapa u Sonijevu odličnu postavu početnih igara na PS5. Iako ne čini ništa revolucionarno, dovoljno odiše originalnošću i zabavnim momentima i dizajnom koji je raj i za oči i za uši, pa će sigurno oduševiti mališane, ako ne i stariju publiku.

> "OKRUŽENJA SU VEOMA ČESTO SULUDA, SA NERETKO NOVIH NEPRIJATELJIMA KOJI ZAHTEVAJU DRUGAČIJI PRISTUP."



IGRU USTUPIO: **SONY**

PLATFORMA: PS4, PS5

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment

CENA: 59.99€

RAZVOJNI TIM: Sumo Digital

TESTIRANO NA: PS5

OCENA 8

- ✔ Prelep dizajn
- ✔ Odlična zvučna podloga
- ✔ Veoma zabavno u celovitosti
- ✘ Nedostatak multiplejera na izlasku
- ✘ Ne čini ništa preterano inovativno na polju platformera

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

MILES AND MILES AWAY

Prva punokrvna ekskluziva koju smo igrali na PS5 je bio novi Spajdi, mada možda je bolje reći novi stari Spajdi, s obzirom na to koliko sama igra deluje kao blaga sporedna pričica za odličnog Spajdermena od pre dve godine. Paukolikog prijateljskog komšu će ovoga puta preuzeti Miles Morales, možda najpopularniji identitet poznatog superheroja posle Pitera Parkera. Što se tiče same priče, ovaj put ste od starta bačeni u akciju, a Piter baš slučajno mora da ode sa svojom devojkom na putovanje, dok je na vama da čuvate Veliku Jabuku od pretnji. Komično je to što je misterioznoj korporaciji zlikovaca trebalo svega par sati da krene da se manijači po gradu, a samo Miles ima šanse da ih zaustavi.

Primarno je reći da, iako Miles Morales odiše atmosferom DLC-a koji je prerastao u samostalnu igru i pati od nekih solidnih problema koji su posledica prekratkog trajanja, ipak je ta njegova priča dosta dobro razvijena. Naime, za glavnu kampanju, uz povremeno rađenje simpatičnih malih misija gde pomažete civilima kada vam se aplikacija na telefonu oglasi, biće vam potrebno oko osam sati. Naravno, sve se to može izdužiti ako se fokusirate na sporedne aktivnosti koje vam je Piter ostavio, ili već pomenute dodatne kvestove, ali narativ nažalost dosta pati od suženosti celokupne igre, jer je tempo priče u nekim momentima zaista prebrz. Ako ste u prvom Spajdiju imali i solidno građenje tenzije, kao i neki dodir sa zlikovcem, ovde to nećete iskusiti. Konstantno će se dešavati nešto, doduše bez nekog šok faktora ili smislenijeg sporijeg razvoja likova, da će razočarenje ponekad biti prisutno. Ipak, uprkos tome, treba napomenuti da je priča i dalje sasvim solidno napisana, kao i da su komični momenti znatno više organski odrađeni i mnogo su prijemčiviji nego što su bili u Piterovoj priči.

Ovde je ipak najbitnije povući paralele sa prethodnim Spajdermenom, s obzirom da je ovaj spin-off u velikoj meri sličan istom. Ipak, Miles ima svoj pečat i nemali broj unapređenja sistema unutar igre, pogotovu na polju borbe i grafike (ovo drugo je očekivano, jelte). Letenje po gradu je i dalje uzbudljivo, ali i dodatno rafinisano sa novim animacijama, i teško me je ubediti da je postojao bolji sistem Spajdijevog njihanja po gradu, čak i pored kultnog Spidermana 2 sa PS2.

> "ZA GLAVNU KAMPANJU, UZ POVREMENO RAĐENJE SIMPATIČNIH MALIH MISIJA GDE POMAŽETE CIVILIMA KADA VAM SE APLIKACIJA NA TELEFONU OGLASI, BIĆE VAM POTREBNO OKO OSAM SATI."

Borbeni sistem je definitivno dobio poboljšanje od već solidnog iz prethodne igre, pa Miles ima još luđe i zanimljivije animacije i spektakularne poteze do te mere da stealth nije ni izbliza zanimljiv u poređenju sa ovim pristupom. Miles ima tri stabla veština – combat, venom i kamuflažu, od kojih neke sposobnosti nisu preterano korisne. Doduše venom veštine zajedno sa dosta novih gedžeta i odela koje Miles može da koristi otvaraju dosta zanimljivije poteze i pristupe borbi nego što je to bio slučaj kod Pitera. Dodatne aktivnosti se sastoje iz malih misijica gde ćete pomagati stanovnicima Njujorka kada izbije neki problem, a o svemu tome će vas obaveštavati aplikacija na vašem telefonu. Dosta ovih sporednih misija imaju neke interesantne kratke priče, dok su neke druge dosta dosadne i svode se na fetch kvestove i putovanje od tačke A do tačke B.

Možda najveće unapređenje koje je Spajdi Majls dobio jeste neminovni grafički skok na novoj generaciji Playstationa, pa ćete sada u tzv. Fidelity modu imati ray tracing, kao i brojna druga unapređenja. Iako je veoma zadovoljavajuće igrati Spajdija u 60 slika po sekundi bez ovih dodataka, pad na 30 je vredan svega jer stvarno predstavlja u najboljem mogućem svetlu za šta je PS5 sposoban. Refleksije po zgradama, daleko detaljniji modeli likova i senke, kao i vrhunski odrađene sekvence u priči su vidno primetne, a jedna od najlepših promena u prezentaciji su vremenski efekti, pogotovu sneg koji pada i topi se sa Majlsovog odela. Vrlo često sam uhvatio sebe kako zastajem i divim se pejzažima ili kako rekreiram scene iz Raimijevog Spajdermena sa refleksijama na zgradama.

Pored toga, bitno je napomenuti i da je muzička podloga veoma... specifičnog karaktera koji se dosta razlikuje od onog koji je kružio oko Pitera. Majls voli neke novije numere, primarno iz hip-hop žanra, pa će se po početku borbe često uključiti znatno neobičnija muzika od one na koju ste navikli da se vrti oko superheroja uopšte. Iako je ovo jako subjektivno, neki od ovih momenata se dosta ne uklapaju sa numerama i mogu delovati čudno. To nije uvek slučaj međutim, a glasovna gluma će u nekim trenucima zahtevati privikavanje, s obzirom da Majlsov glasovni glumac ima nešto mlađi glas nego što to njegov izgled govori, mada svakako radi odličan posao, i na polju mocap-a, i na prenošenju emocija. Što se tiče ambijenta, veliki broj zvukova je preuzet iz Piterove Spajdermen igre, što je za očekivati. Ima i noviteta, ali je na ovom polju ipak teško naći zamerke.

Novi Spajdi dolazi i sa podrškom za PS5 haptički fidbek na kontroleru, kao i triggerima koji se prilagođavaju onome što vidite na ekranu. Što se tiče ovog prvog, nažalost rekao bih da je implementacija fidbeka preterano agresivna, s obzirom da sve što prolazi pored vas ili što osetite ima neku dozu vibracije u kontroleru, do te mere da će kontroler maltene skoro u svakom trenutku pomalo vibrirati. Ovo nakon nekog vremena ume da ubije doživljaj koji je inicijalno reklamiran, s obzirom da više nećete znati da razlikujete automobil od neprijatelja na osnovu vibracija. Zato su adaptibilni triggeri ovde briljirali, jer će svako zatezanje mreže biti lako osetljivo kada budete držali tastere, pa će vam biti potrebna veća sila da ih zadržite kako tenzija u mreži bude rasla. Ovo ume da umori prste kroz višečasovno igranje, ali je svakako dobrodošla opcija i predstavlja nešto uistinu inovativno i neobjašnjivo dok ne isprobate sami.

> “REFLEKSIJE PO ZGRADAMA, DALEKO DETALJNIJI MODELI LIKOVA I SENKE, KAO I VRHUNSKI ODRAĐENE SEKVENCE U PRIČI SU VIDNO PRIMETNE, A JEDNA OD NAJLEPŠIH PROMENA U PREZENTACIJI SU VREMENSKI EFEKTI, POGOTOVU SNEG KOJI PADA I TOPI SE SA MAJLSOVOG ODELA.”

Nažalost, igra nije bez bagova, i to nemalog broja u početnoj verziji. Nakon prvog peča, solidan broj istih je bio ispeglan, ali i dalje ćete naletati na povremene probleme koji su neretko i komični. Ono što je bilo uistinu neprijatno iskustvo jeste izbacivanja iz igre u prvih par sati igranja. Tačno je da su ubrzo nestala, ali ovakav fenomen definitivno ne predstavlja ohrabrujuću stvar pri kupovini nove konzole. Ipak, sve to treba uzeti sa daškom soli, jer su svi ovi problemi softverske prirode, pa nema sumnje da će ih Insomniac kad tad ispraviti, kao što je to uradio i sa prethodnim Spajdermenom. Broj slika u sekundi je konstantan u oba moda sa veoma retkim i gotovo neprimetnim seckanjem, pa je optimizacija za nov hardver ipak prošla bez većih problema.

> “ADAPTIBILNI TRIGGERI SU OVDE BRILJIRALI, JER ĆE SVAKO ZATEZANJE MREŽE BITI LAKO OSETLJIVO KADA BUDETE DRŽALI TASTERE, PA ĆE VAM BITI POTREBNA VEĆA SILA DA IH ZADRŽITE KAKO TENZIJA U MREŽI BUDE RASLA.”

Sa svime time izrečenim, mislim da je neminovno da će vam se novi Spajdermen svideti, pogotovu ako ste bili zadovoljni prethodnikom. Međutim, pedeset evra nije mala cena za igru koja traje manje od deset sati, i teško je ne posmatrati je kao planirani DLC, pa ostaje na vama da li je ovo iskustvo vredno vašeg novca. Čak i uz sva unapređenja koja odlikuju Majlsa, ova igra ipak odiše veoma sličnom atmosferom i velikim brojem preslikanih sistema koji su krasili igru staru dve godine, što je ipak ne čini ništa manje zabavnom, i lako joj donosi status najbolje Spajdermen igre zajedno sa prethodnikom – ovoga puta još lepšom.

IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PS4, PS5

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

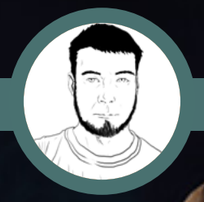
CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Insomniac Games

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 8

- ✔ Prezabavna borba
- ✔ Grafika
- ✔ Solidna priča...
- ✘ ... ali prekratka i zbrzana
- ✘ Neke sporedne aktivnosti su dosta dosadne
- ✘ Bagovi



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

THE DARK PICTURES LITTLE HOPE

NIJE SVE TAKO CRNO

Dok se blaženopočivši (sada već i vaskrsli) Telltale Games hvalio svojim igrama u kojima sve utiče na priču, iako je kraj uvek isti, tek 2015. smo po prvi put iskusili naslov koji je po tom pitanju ispunio sva očekivanja.

Supermassive Games studio je postao poznat kada je iste godine za PS4 izdao Until Dawn. Igra je (p)ostala upečatljiva po svojoj prelepoj grafici, ali i po svojoj intrigantnoj priči, kao i činjenici da su naše odluke zaista uticale na dalji tok igre i dešavanja u istoj.

Nakon nekoliko naslova koji su bili PS4 ekskluzive, Supermassive se odlučio za malu promenu plana - sklopili su partnerstvo sa BANDAI NAMCO i rešili da izdaju The Dark Pictures antologiju. Prema njihovom planu na svakih 6 meseci izbaciće ukupno 8 igara, sa mogućnošću još dve nove ako ispune očekivanja. Međutim, zbog čitave COVID-Korona situacije čekanje se malo odužilo, pa smo nakon nešto više od godinu dana dobili i drugu igru iz ove antologije Little Hope.

Za sve koji su igrali Man of Medan, u suštini ništa se bitno nije izmenilo, tako da ćete biti na poznatom terenu. Ostali, pred vama je horor avantura koju karakteriše tipičan izbor-posledica odnos.

Da razjasnimo jednu stvar, iako je reč o grupi igara koje izlaze pod istim, početnim imenom, osim po pitanju nekoliko stvari, one nisu direktno povezane i ne nastavljaju se jedna na drugu, tako da ukoliko i preskočite neke od igara, ne berite brigu, ništa niste propustili, možete ih igrati po bilo kom redosledu.

S obzirom da Supermassive izdaje igru znamo da se radi o laganoj avanturici, sa minimumom gejmpleja i prstohvatom QTE mehanike. Ovde je glavni fokus na priči, odnosima među likovima i ne očekujte neki spektakularan nivo napucavanja, borbe ili glavolomki zbog kojih ćete provesti nekoliko neprospavanih noći.

Štaviše ovo je igra koju i nije poželjno da igrate sami. To i sama igra sugeriše kad je pokrenete, prilikom izbora moda koji ćete igrati, iz milošte nazvan „Don't play alone". I zaista igrati sam ovu igru i nije neki gušt, vi znate šta ćete uraditi, koju ponuđenu dijalošku opciju ćete izabrati, ako i pogrešite tokom igranja možete prebaciti samo sebi.

Sve to deluje drugačije kada se okupi društvance i svako izabere svog lika za koga će biti odgovoran. Međutim, nekada ćete se naći u ulozi posmatrača, svesni da ne možete nikako da utičete na ishod pojedinih deonica osim da strpljivo čekate svoj red za igranje. Ne, to ne znači da je igra u solo modu dosadna i predvidljiva, jer to nije slučaj.

No, haj'mo malo o samoj igri.

Premisa cele Dark Pictures Anthology je da mi, kao izabrani, dobijamo poziv od Kuratora (staratelj, tutor) kako bismo mu pomogli da završi započetu priču. Kurator je naš domaćin, čovek koji u svom posedu ima sijaset mračnih i zastrašujućih priča čiji ishod možda i zna, ali vešto to prikriva i od nas očekuje da sami otkrijemo šta se zapravo dogodilo.

Ovoga puta pratimo grupu studenata predvođenu njihovim profesorom koja se spletom okolnosti nakon neplaniranog skretanja sa glavnog puta, potom i saobraćajnom nesrećom koju su srećom preživeli, nađe u malom napuštenom gradiću Little Hope. Ako se pitate zašto tako živopisno i ime puno nade, legende (čitaj bapske priče) kažu da se nekada davno ovde organizovao lov na veštice i da je grad uvek ima nešto natprirodno u sebi.

"LITTLE HOPE VREDI ODIGRATI VIŠE PUTA JER SVAKI PRELAZ MOŽE BITI DOSTA DRUGAČIJI I UTICATI I NA SAMU ZAVRŠNICU"

Dakle, nakon nesreće, eto vas u Maloj Nadi, gde pokušavate da pronađete vozača od koga ni traga ni glasa, a usput ne bi bilo loše i da naletite na nekoga ko bi mogao da vam pomogne. Na tim putešestvijima igrač(i) će svojim odlukama uticati na međusobne odnose između glavnih likova, kao i na njihove sudbine i sam kraj priče. Svaki naredni detalj bi zalazio u kategoriju „debelih" spojlera, a kako je nama u interesu da odigrate ovaj naslov, ovde se zaustavljamo.

Iako je ovo igra koja se može završiti za oko 4 sata, imajte u vidu sledeće - kao i Man of Medan, Little Hope vredi odigrati više puta jer svaki prelaz može biti dosta drugačiji i uticati i na samu završnicu. Štaviše igra je i pravljena sa tim u vidu, zato neka vas kratko vreme za inicijalni prelaz ne obeshrabri jer će vas igra svakako naterati da je „obrnete" još koji put.

"AKO SE PITATE ZAŠTO TAKO ŽIVOPISNO I IME PUNO NADE, LEGENDE (ČITAJ BAPSKE PRIČE) KAŽU DA SE NEKADA DAVNO OVDE ORGANIZOVAO LOV NA VEŠTICE"

Momci i devojke iz Supermassive Games su poradili na gejmpleju, i iako sve deluje mnogo bolje nego u prvoj igri, i dalje su prisutni momenti u kojima su vaši likovi nekako kruti, čudno se kreću i sve to generalno deluje nezgrapno.
QTE sekvence su doživele najveće promene. Naime, ranije ste bili u fazonu „grlom u jagode" i istinktivno reagovali na ono što iskoči na ekranu ili monitoru, ali sada ćete uredno dobiti upozorenje šta vam se sprema i šta vas očekuje. Diskutabilno je koliko je ovo promena na bolje, potpisniku ovih redova se dopada, ali napominjem da nikada nisam bio veliki ljubitelj QTE sekvenci ni u jednoj igri.

Nije potrebno trošiti puno reči o grafici, pogotovu ako ste igrali neku od prethodnih igara ovog studija, ali imajte na umu da je sve na vanserijskom nivou.

Ukoliko volite ovakve igre, ovo je naslov za vas. Ako i ne volite toliko, s obzirom na cenu, nije zgoreg pružiti podršku studiju poput Supermassive Games-a. Ovi ljudi se trude da nam ponude nešto novo i zanimljivo, nešto za šta vam neće trebati meseci ili godine da završite, a ako imate i ekipu s kojom možete da igrate, verujte mi, zabava je zagarantovana.

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64bit
CPU: Intel Core i5- 8400
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060/ AMD Radeon RX 580
RAM: 8 GB RAM
HDD: 80 GB

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
BANDAI NAMCO Entertainment Europe

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Supermassive Games

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA **7.5**

- ✔ Interesantno u društvu
- ✔ Vredi igrati više puta
- ✘ Rogobatan gejmplej

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

NA PUT PUTUJEM SA ORLOM I STRELOM

Od kreatora ABZU, The Pathless možemo reći da pripada istom tom žanru umetničkih igara kao što su Journey i GRIS. Doduše bar ovaj naslov pokušava malo da ga pomeri u pravcu gde ima više akcije i čak malo ka duhu Shadow of the Colossus igre.

Svet je prekrila tama, a mesto sa kog ovo prokletstvo dolazi je veliko ostrvo na kom se spaja ljudski i duhovni svet. Kao poslednji lovac koji tamo odlazi u pokušaju da spasi svet, na vama je veliki teret. Po dolasku primećujete majku orlova, jedinog i glavnog duha, od kojeg dobijate instrukciju da uđete dublje u ostrvo kako bi spasili i ostale i pobedili zlog Godslayera koji ima cilj da postane mračni bog i uništi svet.

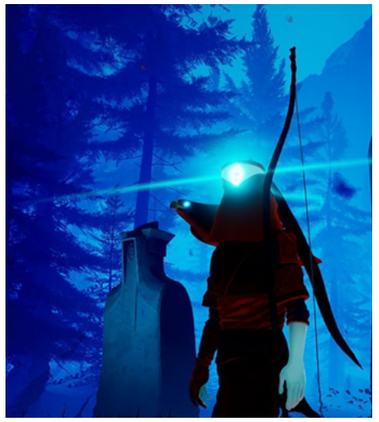
Ovakav tip igara koristi neke standardne gejmplej i platformske opcije da što vernije ispriča priču i put jednog lika kroz svet, nego da se toliko posveti sistemima i glavnom toku. Upravo taj glavni tok je veoma prost od samog starta. Pošto je razvojni tim to već probao sa ABZU, ovde su se malo više posvetili akciji i čak borbi.

No da krenemo od starta. Za razliku od svakog logičnog stamina ili energetskog sistema, gde se isti sam puni tokom vremena, ovde je došlo do drastične promene. Kako bi uopšte potrčali ili išli iole brže i više, potrebno je da strelom pogodite male levitirajuće talismane prosute svugde po mapi. Luk sa kojim pucate ima automatsko ciljanje i lociranje, i potrebno mu je samo par momenata da nategne strelu, a uspešan pogodak puni vašu energiju. I tako trčite, klizite, gađate talismane, obnavljate energiju i sve u krug. U početku ovaj sistem izgleda restriktivno i kabasto, ali kada shvatite da je veoma ritmičan i kada uđete u korak sa istim, postaje prezabavno koristiti ga.

Ubrzo dobijate i malog orla kao ljubimca i saputnika koji će vam pomoći oko zagonetki ili služiti kao prevozno sredstvo. Zagonetke će biti rasute svugde po mapi ili trenutnoj zoni u kojoj se nalazite, koje su poprilično velike i otvorene, i u većini slučajeva će biti lake ako iskoristite malo mašte i skapirate da prosti sistem auto ciljanja i pucanja ipak može da se iskoristi za različite mete. Svaka oblast će vas pozamašno nagraditi ako krenete da je istražujete, bilo zagonetkama, bilo poenima za unapređenje, ili jednostavno još kojom mrvicom priče ovog sveta.

Iako igra potencira akciju, protivnika i nema mnogo. Uglavnom je to jedan glavni i ogroman neprijatelj u zoni kog ćete morati da uklonite u blagom Shadow of the Colossus stilu., ili čudovište koje morate da oslabite pre početka prave borbei. Svaki od ovih okršaja je takođe veoma jedinstven i uvek uzbudljiv.

Potreba za vizuelnim prikazom je ovde veoma bitna, i igra ga ispunjava putem svoje bajkovite cel-shaded grafike. Likovi su relativno prosto ali fino dizajnirani, dok animacija sasvim lepo prati i dočarava radnju. Najupečatljivije je mešanje boja i njihov prikaz koji će često kreirati stvarno prelepe pejzaže.



Za razliku od većine sličnih igara ovog tipa koje priču i radnju prenose isključivo vizuelno, ovde će zapravo biti aktivnog razgovora, doduše koristeći neki svoj jezik. Glasovna gluma je fina i dobro prati emocije likova. Na suprotnom delu je muzika koja savršeno prenosi atmosferu i svaki element u kome se nađete, što je sasvim očekivano od čoveka koji je radio muziku i za Journey.

Definitivno će vam trebati vremena da se naviknete na način kretanja. Druga mana može biti da nema fast travel sistema niti mini mape pa je gubljenje po regijama često. Automatsko ciljanje ponekad ume da zakači nešto što niste hteli, ali uglavnom dobro radi. Još jedna mana igre je što u nekom momentu postaje repetativna.

The Pathless je definitivno naslov za one koji su uživali u igrama i tipu koji sam pomenuo na početku opisa. Ukoliko volite da istražujete, eksperimentišete i samo se upustite u svet koji vam igra prezentuje, onda je ovo definitivno naslov za vas. Topla preporuka ako ste želeli da isprobate ovakav tip igre, ali vam je falio taj akcioni momenat koji nije bio toliko prisutan u naslovu kao što je Journey.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU:AMD Ryzen 7 1800X
GPU: Nvidia GeForce GTX 1070 | AMD Radeon RX Vega 56
RAM: 8GB
HDD: 15GB

“TREBAĆE VAM VREME DA SE NAVIKNETE NA KRETANJE”

“KAD SE NAVIKNETE NA IGRU VIDEĆETE DA IMA RITAM”

IGRU USTUPIO:
ANNAPURNA INTERACTIVE

PLATFORMA:
PC, PS4, PS5

IZDAVAČ:
Annapurna Interactive

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Giant Squid

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✔ Fin dodatak žanru
- ✔ Interesantant sistem kretanja
- ✘ Auto lock ponekad zeza
- ✘ Pomalo repetativno

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Yakuza Like a Dragon

KAD ZMAJEVOM PESNICOM UDARIM JA

Yakuza serijal je već veoma dobro poznat po svojim beat 'em up korenima i prezabavnom mlaćenju random bandita ili drugih jakuza. No ček, šta, nije beat 'em up, sad je RPG, šta? Pred svih mogućih mini igara i opcija developer se odlučio da proba da sa ovom sporednom igrom prebaci sve u RPG žanrovske vode. I nekako je i uspeo.

Za one koji su igrali ranije delove ovih igara priča će vam biti pomalo poznata i slična originalu. Naime igraćete kao Ichiban Kasuga, mladi jakuza koji je svoj zivot proveo odrastajući kao siroče u lokalnom bordelu i posle veoma nezgodne situacije dobio poštovanje prema jakuza šefu koji mu spašava život. Od tog momenta radi za njega i čak se žrtvuje za ovu novu porodicu i biva poslan u zatvor na 18 godina umesto drugog člana kako bi se iskupio svom šefu što ga je spasio dok je bio klinac. No pošto se vrati iz zatvora shvatiće da se svet mnogo promenio, da njegova predhodna jakuza porodica više nije ono što je nekad bila, i da je poprilično zaboravila na njega. Ostavljen samom sebi, moraće nekako da pronađe nove prijatelje i ponovo se poveže sa starim kako bi preživeo na ulicama Jokohame.

Ovo iznad nije bila šala, likovi su ozbiljno napravili Yakuza naslov sa RPG elementima, opremom, skilovima, poteznom borbom i pratiocima. Ovo zapravo funkcioniše kako je i planirano. Ako ste ikada igrali bilo koji Final Fantasy naslov ili sličan JRPG, odmah ćete se osećati kao kod kuće, pored pregršti totalno otkačenih i preteranih mini igara i sporednih sistema kojima obiluje ovaj serijal.

Osnova gejmpleja je zamenjena sa tabačine na poteznu strategiju i čak grupnu borbu. Manje više sve ostalo je ostalo isto, istraživanje i šetanje po ovoga puta velikom i prepunom segmentu grada, obilje sporednih aktivnosti i čudnih karaktera i bitan fokus na priči. Što je možda najčudnije, RPG elementi koji su dodati zapravo još vise produbljuju i povećavaju opseg nekih standardnih stvari koje odlikuju Yakuza naslov. I dalje ćete imati čudne sporedne zadatke i misije, ali ćete ovog puta recimo imati specifične za vaše saputnike i prijatelje, čijim završetkom saznajete nešto više o njima i dobijate manji bonus.

Kao što smo spomenuli, imaćete saputnike koji će biti aktivan i bitan deo svake bitke, kao i dobrog dela sporednih aktivnosti, ili samo tokom istraživanja grada. U zavisnosti od toga kako se vaša Ichiban verzija bude ponašala i rešavala probleme drugih, tako će se i razvijati njegova ličnost koja je prikazana kroz

> "PRIČA JE POZNATA ALI TAKOĐE SVEŽIJA"

> "NE BRINITE, SVI GLAVNI LIKOVI IMAJU KARAOKE PESMU"

mnoge osobine među kojima su dobroćudnost, grubost ili čak stil.

Standardna tropa svakog RPG-a, pored opreme i oružja, su naravno klase. Ovog puta nećete biti mag ili ratnik ili lopov, nego ćete kao klasne opcije imati beskućnika, muzičara, kuvara, bodigarda, i mnoge druge zabavne klase koje ostavljam vama da otkrijete.

O ludilu koje možete prizvati sa Poundmate sistemom, nešto nalik summoning sistemu iz FF7 remake, bolje da ne govorim, jer će vam pokvariti veoma prijatno iznenađenje. Dobro rećiću da je jedan od summona jastog, a drugi matori jakuza koji se ponaša i oblači kao beba.

Tokom bitaka i okršaja vaši likovi će se sami kretati po datoj areni ili zoni, što vam u momentima može pomoći ili čak malo odmoći. I dalje će izgledati kao tuča u regularnom Yakuza naslovu, samo će ovog puta vaš fokus biti na odabir mete i napada, skila, odbrane ili korišćenja nekog predmeta. Ali tu nije kraj, nećete samo sedeti i gledati mlataranje. Igra vam i pored toga daje dovoljno posla da budete aktivni. Pritiskanjem određenih tastera u pravo vreme ili knjihovo kontinualno kliktanje će pojačati napad, možete se dodatno braniti ako na vreme pritistnete drugi taster, i slično.

Animacija i konkretno prikaz karaktera tokom razgovora i sinematika može izgledati pomalo zastarelo u svom stilu i izvedbi. Doduše bar će deo grada u kom se budete našli izgledati fino popunjen, veoma detaljan i drastično veći nego originalna Kamaručo zona.

Fantastična postava karaktera je predivno prenesena kako sa originalnim japanskim glasovnim glumcima, tako i sa mogućnošću da se prebaci i na engleske glasove. Naravno zbog znatno većeg fokusa na priči neće biti baš sve scene odglumljene i moraćete i dosta da čitate.

Imaćete pregšt komičnih momenata vezanih samo za pathfinding likova, ili ti kako da likovi zaobiđu malu česmu da bi stigli jedni do drugih da se pošteno potuku. Potezni sistem vam takođe ponekad može napraviti glavobolju tokom tuča. Ima grešaka koje se pojavljuju s vremena na vreme ali ništa preterano strašno.

Najvažnije što se tiče preporuke jeste da igra i dalje apsolutno sadrži taj Yakuza šarm, ali pošto je sporedna priča pa čak i sa time RPG, odlična je za nove ljude koji tek čuju za ovu franšizu i koji više vole taktiku od čistog batinanja. Definitivno je obavezna za starije fanove za koje mogu reći da će se sigurno iznenaditi koliko dobro se novi elementi uklapaju u serijal. U svakom slučaju, ako ste tražili neki RPG naslov u modernom vremenu i sa modernim tropama, obavezno isprobajte ovu igru. Uveravam vas da će vas priča, likovi, i generalni ludi kontrasti definitivno privući.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-6700
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060, 3GB | AMD Radeon RX 580, 4GB
RAM: 8GB
HDD: 60GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Sega

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Ryu Ga Gotoku Studio

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8

- ✓ Prezabavni karakteri
- ✓ Iznenađujuće dobro prijanjanje RPG sistema
- ✗ Pathfinding
- ✗ Ponekad previše spora

Autor: Milan Janković

RAM PRESSURE

Onlajn multiplejer igre su i te kako prisutne na tržištu, a treba se valjano namučiti i probrati one koje stvarno valjaju. U naše predloge je krajem novembra iskočila igra RAM Pressure, taktički multiplejer naslov vođen narativom. Ovu igru je najlakše opisati kao duhovni naslednik XCOM igara sa duboko razvijenom i jedinstvenom pričom, dostupnom u singlplejer i mutliplejer misijama. Narativ je izrazito futuristički sa planetom Zemljom u problemu, na koju dolaze poslednji preživeli vanzemaljci-žrtve galaktičkog rata.

Vi postajete deo paravojne otganizacije, sa zadatkom da istražujete mesta pada vanzemaljaca I njihove tehnologije kako bi više naučili o novim bićima i preuzeli njihovu tehnologiju. Mešavina priče I multiplejera u jednoj igri je neuobičajeno, ali prilično zanimljivo, što pokazuje RAM Pressure. Gejmplej prati trendove kod strateških RPG naslova, što znači da po potezu imate pravo na dva polja po kretanju, ali postoje akcije koje prekidaju potez.

Igra je dostupna putem Early Access programa, što se da primetiti zbog dosta prisutnih bagova, kao i problema sa balansom. Nažalost nazire se prisustvo Pay-to-Win elemenata, dok od negativnih stvari postoji dosta loša glasovna gluma.

RAM Pressure je prepun potencijala, a obzirom da smo igrali odmah nakon izlaska, verujemo da će developer ispraviti većinu stvari koje manjkaju. Priča ima dosta potencijala i može lepo napredovati sa vremenom.

Svakako preporučujemo da probate ovaj besplatni naslov/.

RAZVOJNI TIM:
QuadCom Interactive

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/929490/RAM_Pressure/

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Science Museum

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

TRANSMISSION

Ako želite da se prisetite dana kada ste kao klinac povezivalit kružiće i razne oblike, samo sa dosta manje stresa, Transmission je igra-zagonetalica koja za cilj ima stvaranje mreža. Sve počinje laganim tempom, a potom nivou postaju sve teži. Cilj je povezivati oblike na različite načine i bez ograničenja što postaje dosta teško kroz napredovanje. Igra nudi oko 70 nivoa sa oko 8 sati gejmpleja, u zavisnosti od toga koliko ste vešti. Odlična igra za dok putujete kući.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
The Pokemon Company

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

POKEMON CAFE MIX

Ima li šta slađe od Pokemona? Pa kafić specijalno dizajniran za Pokemone se nalazi na samom vrhu naše liste. Pokemon Cafe Mix je simpatična igra u kojoj dobijate niz zadataka u vidu pripreme jela i pića za svoje slatke mušterije. Ako se fino pokažete i napravite dobra jela, pokemoni će vam postati dobri prijatelji i pomoćiće vam u širenju poslova. Što znači da ćete biti zatrpani pokemonima. Kasnije možete kreirati i nove vrste jela, ali morate ostati brzi. Ova simpatična igra je besplatna za igranje, ali ćete naići i na mikrotransakcije.

Autor: Stefan Starović

ZAŠTO NAM JE BRZA MEMORIJA BITNA ZA IGRANJE NA RAČUNARU?

RAM i SSD kao unapređenja gejming računara

Često kada pričamo o hardveru koji je bitan za gejming govorimo o procesorima i grafičkim karticama kao nečemu što je od ključnog značaja za vaše igračko iskustvo. Međutim desi se da se previde komponente kao što su memorija ili brzina diska računara sa kog se učitavaju igre što verovatno neće direktno uticati na performanse u broju prikazanih frejmova u sekundi, ali itekako može uticati na vaše opšte iskustvo vezano za igranje na računaru. Ako pogledamo i nova generacija konzola upravo u fokus stavlja brži SSD i mnogo brže učitavanje igara nego što je to do sada bilo moguće. To naravno nije slučajno – upravo je ovo oblast u kojoj su računari mnogo brže napredovali u prethodnim godinama nego u bilo kojoj drugoj, uključujući i grafičke kartice i procesore. Zato hajde da krenemo od toga čemu sve to služi i kako da na najbolji način iskoristite bržu memoriju za igranje.

Ukratko o tome kako jedan gejming PC koristi memoriju

Većina vas možda ceo ovaj proces zna, ali nikad nije zgoreg malo se podsetiti a zgodno je i zbog priče o novim konzolama jer onda tu može svašta da bude jasnije a princip funkcionisanja je isti. PC računar se sastoji od mesta gde se neki podaci (u našem slučaju igre i sve što je potrebno za njih) skladište i mesta gde se ti podaci obrađuju. Za naše potrebe gejmera se obrađuju u centralnom procesoru (CPU – Central Processing Unit) i grafičkoj kartici (GPU – Graphics Processing Unit), a do njih dolaze tako što se preko određenih veza, često nazivanih magistrala podaci učitavaju iz nekog vida memorije. Memorija može biti trajnog tipa, kao što je Hard Disk Drive (HDD) ili Solid State Drive ili privremenog tipa kao što je RAM memorija računara, memorija na grafičkoj kartici, keš memorija na samom procesoru i tako dalje. Načelno što je memorija bliže mestu obrade ona je brža ali i znatno skuplja po megabajtu ili gigabajtu koji može da uskladišti. U teoriji tu spada i neka potpuno eksterna memorija kao što su Steam ili Playstation serveri sa kojih skidate igre (sa kojih se igra najsporije učitava ali imate na raspolaganju nebrojene terabajte informacija) ali možemo za sada zanemariti sve što je fizički van računara.

Kako to u praksi funkcioniše – pokrenete neku igru, recimo Tomb Raider, CPU na osnovu raspoložive memorije učita u RAM sa Hard Diska ili SSD diska najbitnije podatke za pokretanje glavnog menija. Kad se to završi vi ste u meniju, ukoliko na nešto kliknete računar to jako brzo pozove da li iz RAM memorije ili iz sopstvene keš memorije. Kliknete da učita nivo, kreće učitavanje sa diska u RAM memoriju celog nivoa ili njegovog dela (zavisno od same igre ili količine memorije kojom raspolažete) a deo podataka se direktno prebacuje u memoriju grafičke kartice, stvari kao što su teksture i slično koje su potrebne samoj grafičkoj kartici. I sada kada vi na primer Laru Kroft okrenete na drugu stranu CPU šalje zahtev grafičkoj kartici da mu iscrta taj deo a ona iz svoje memorije povlači kako izgleda lik koga ćete videti na toj strani. Isto tako CPU odlučuje na osnovu vašeg kretanja, recimo ako promašite neku liticu, šta će dalje uraditi i da li na primer treba da pokrene učitavanja nekog sleda događaja koji kreće ako treba da poginete u tom trenutku. I generalno se igre baziraju na tome da što je moguće više stvari učitaju u RAM memoriju ili memoriju grafičke kartice kako bi se sve odvijalo dovoljno brzo tako da vi i ne primetite bilo kakvo učitavanje u toku jednog nivoa. Ali onda u nekom momentu koji je dizajner igre odredio mora da se sva memorija očisti i učita novi nivo, nova scena, kako je već igra podeljena. I onda moramo opet učitavati stvari sa diska koji je najsporija memorija, zavisno od toga sa koliko RAM memorije raspolažemo i kako je optimizovana igra to će se dešavati ređe ili češće.

> “KAPACITET RAM MEMORIJE JE ZA MODERAN GEJMING RAČUNAR IZMEĐU 8 I 16GB”

Hard disk ili SSD

Hard diskovi se sastoje od magnetnih ploča po kojima se kreće igla za čitanje podataka, zamislite sličan koncept kao ko gramofonskih ploča, i u računarima postoje već više od 60 godina što znači da su trenutno dobro oprobana i jeftina tehnologija. Međutim sama činjenica da glava hard diska mora da fizički da juri tamo-vamo da bi našlo podatak koji vam baš u tom trenutku treba, koliko god da su ih ubrzali, ima svoja ograničenja i ona su otprilike sad već negde blizu maksimuma.

Sa druge strane SSD je zapravo vrsta memorijskih čipova koji za razliku od RAM memorije imaju mogućnost da podatke sačuvaju trajno. Praktično imate pločicu na kojoj je nekoliko čipova i to je to, nikakvih pokretnih delova nema. Ono što postoji kao razlika između SSD-ova jeste njihov format i način povezivanja. Jedan uobičajen format je u vidu 2.5“ drajvova kakvi su postojali i hard diskovi koji se povezuju na SATA interjfejs tj magistralu za povezivanje sa centralnim procesorom. Drugi format koji je u poslednje vreme sve popularniji jeste takozvani m.2 NVMe koji zapravo izgleda vrlo slično RAM memorijskom modulu i priključuje se direktno na matičnu ploču. U praksi 2.5“ SSD su nešto sporiji i jeftiniji ali se mogu povezati bukvalno na bilo koji računar napravljen u poslednjih 10ak ako ne i više godina, dok su NVMe brži, skuplji i zahtevaju poseban konektor na matičnoj ploči koji su počeli da se pojavljuju tek pre par godina i to prvenstveno na jačim matičnim pločama za računare. Dolazimo i do toga kakve razlike u brzinama možemo očekivati? Najplastičnije je to moguće objasniti brojkama – ako govorimo o kontinualnom čitanju podataka najbrži hard diskovi danas imaju brzinu oko 200 do 250 MB/s, 2.5“ SSD diskovi se najčešće kreću negde oko 500 MB/s, dok NVMe disk kao što je Patriot Viper VPN 100 sa kojim smo imali priliku da se malo poigramo dostiže brzinu čitanja od neverovatnih 3450 MB/s. Međutim tom logikom bi došli do, relativno pogrešnog, zaključka da je za igranje mnogo bolje imati disk koji čita brzinom od 3450 MB/s nego čak i obi-

“AMD PROCESORI VIŠE PERFORMANSI IZVLAČE UZ BRŽE MEMORIJSKE MODULE”

čan SSD koji je „samo“ duplo brži od hard diska. Naime ove brojke se odnose na kontinualno čitanje, recimo ako imate jedan fajl za film veličine 40GB i kopirate ga na drugu lokaciju verovatno biste dobili uporedive rezultate. Međutim igre se najčešće ne sastoje baš od takvih fajlova već od gomile malih i po disku raštrkanih podataka. A tu onda u računicu dolazi i takozvano vreme pristupa, onaj momenat koliko glavi hard diska treba da se pomeri na odgovarajuću lokaciju, sa čime SSD uređaji nemaju baš nikakvog problema jer mogu da pristupe bilo kom podatku u bilo koje vreme. I onda dođete do toga da će vam vremena učitavanja nekog nivoa u igri u poređenju SSD i HDD uređaja biti bar dva ili tri puta bolja u korist SSD, dok u praksi za gejmera razlika između 2.5“ SSD i NVMe diska će se u najboljem slučaju meriti sa nekoliko desetina procenta. Što ne znači da NVMe diskovi nemaju svoju svrhu – ako radite sa velikim fajlovima, video materijalom koji kasnije hoćete da kačite na YouTube ili tako nešto sigurno ćete videti veliku razliku između ova dva formata SSD diskova i svakako je za preporuku uzeti neki model kao što je VPN 100 koji smo i mi probali. Treba naglasiti da su neki od ovih memorijskih modula na NVMe diskovima toliko brzi da se u toku rada poprilično zagreju pa im proizvođači stavljaju i pasivne hladnjake, baš kao što je to slučaj na našem primerku.

Konačno dolazimo i do pitanja kapaciteta, hard disk kapaciteta 1TB možete da nađete i za 35 evra dok SSD istog kapaciteta košta od 100 evra pa naviše za 2.5“ verziju, ili 120 evra i više za NVMe varijantu. Pritom se ova razlika dodatno povećava kako se povećavaju i kapaciteti uređaja, opet dalje u korist hard diskova. Zato je na sceni neka vrsta suživota hard diska i SSD uređaja, najčešće se SSD koristi da se na njega smesti operativni sistem (jer će se sve pokretati mnogo brže) dok se hard disk koristi za skladištenje muzike, filmova, i kod nas nažalost često i velikih video

igara. A to je upravo pogrešno jer onda nemate nikakvog efekta na brže učitavanje igara koje sada postaju zaista ogromne, neke zauzimaju čak i preko 200GB. U tom smislu je preporuka da za SSD koji nameravate da koristite za igre opredelite sredstva za najmanje 480/512 GB verziju, a po mogućstvu ipak i za 1TB. Modeli kapaciteta 256GB mogu da posluže za operativni sistem i još neku igru, ali imajte u vidu da ćete morati često da žonglirate instalacijama ukoliko igrate više različitih naslova, ako igrate samo jednu igru konstantno možete se opredeliti da samo nju držite na SSD-u. Za razliku od konzola kod PC računara je uvek dobro što ga kasnije vrlo lako možete nadograditi kada cene još dodatno padnu. Pritom treba napraviti razliku i između toga šta vam treba – Patriot Viper VP 100 NVMe disk koji je trenutno zaista jedan od najbržih u verziji od 512GB memorije košta trenutno oko 10.000 dinara, dok se 2.5“ diskovi istog proizvođača mogu naći i za 30-40% manje novca. Nije mala razlika u ceni a nažalost verovatno nećete primetiti tako veliku razliku u performansama kada govorimo samo o igrama. Ono što je sigurno Jeste da SSD u startu košta malo više, ali se itekako isplati!

RAM memorija

RAM memorija je deo u koji se učitaju podaci sa diska i onda centralni procesor njih uzima direktno. U suštini što više RAM memorije imate manja je šansa da će procesor nešto morati da traži

“SSD DISKOVI ZNAČAJNO UBRZAVAJU UČITAVANJE IGARA”

po mnogo sporijem disku, makar to bio i brzi SSD. U praksi to znači da možete imati puno otvorenih programa istovremeno koji se izvršavaju ili su u svakom trenutku spremi da nešto urade bez dodatnog učitavanja. Što se tiče samih igara najčešće su one tu ograničene minimalnom količinom RAM memorije koja postoji u sistemskim zahtevima za određeni naslov pa samim tim dodavanjem dodatne količine memorije najčešće nećete primetiti bilo kakvo ubrzanje u igrama. Iako će i neke novije igre raditi čak i sa 4GB memorije (pogotovu neki online naslovi kao što je Valorant ili Fortnite), veliki broj naslova sada kao apsolutni minimum zahteva 8GB, praktično svi AAA naslovi koji su izašli ove godine. Tako da bi to bio apsolutni minimum što se tiče količine memorije u jednom gejming računaru, dok bi preporuka za računar koji sada sastavljate da ima bar 16GB memorije. Sve preko toga je potpuno nebitno za igre, ali zavisi od drugih ideja koje imate sa svojim računarom. Ukoliko se bavite 3D modeliranjem ili animacijom, razvojem video igara ili drugog softvera, manipulacijom video materijalima ili radom sa velikim fajlovima u nekom grafičkom programu. U tom slučaju vam može trebati 32GB, 64GB ili čak možda i više memorije ali to naravno zavisi od vašeg budžeta i za šta biste računar koristili, za igre je 16GB u ovom trenutku više nego dovoljno.

Dve stvari su još bitne, jedna je raspored memorijskih modula – većina procesora danas ima mogućnost da iskoristi memoriju koja radi u takozvanom dual-channel modu gde se brže komunicira sa dva odvojena modula nego sa jednim. U praksi to znači da se većina memorijskih modula kupuje u paru – 2x 4GB, 2x8GB i slično i takvi stavljaju u odgovarajuće slotove na matičnoj ploči računara (najčešće istom bojom označeni oni koji se uparuju). Ono što je tu problematika jeste da treba da razmislite o karakteristikama matične ploče i količini memorije koju imate i koju ćete potencijalno želeti da proširite. Naime ako ploča ima četiri slota i vi kupite 2x 4GB nema problema da kasnije ubacite još 2x4GB ili 2x8GB čak i sve će raditi na optimalnoj brzini. Međutim ako ploča ima samo dva slota a vi ste u startu uzeli 2x4GB to znači da ćete te module morati u potpunosti da zamenite da biste stavili 2x8GB pa je bolje to u startu isplanirati, ili da odmah kupite više memorije ili da kupite samo jedan modul od 8GB pa da imate nešto sporiji rad dok ne uradite upgrade ukoliko imate relativno kratak vremenski okvir u kome to planirate da uradite. Pritom gledajte da moduli treba da budu idealno identični a ako ne baš to onda makar što približniji po karakteristikama, zato se najčešće i prodaju kao takozvani kit u paru. Mi smo od Patriota dobili jedan par modula od 2x32GB u takozvanom Blackout edition koja podrazumeva i bolje hladnjake i slično.

Jedna stavka na koju treba obratiti pažnju je tip i brzina memorije – najveći broj računara trenutno koristi DDR4 memoriju tako da tu nije ništa teško, ali postoje različite brzine. DDR4 memorija kreće sa brzinama od 2666MHz pa sve do 4400MHz, a razlike u ceni su i nekoliko reda veličine. Ovo dobrim delom zavisi i od platforme koju koristite – Intel procesori su generalno malo manje osetljivi na brzinu memorije pa će čak i najnovijoj generaciji sve od 3000MHz pa naviše biti sasvim u redu. AMD je tu malo zahtevniji pa ćete bolje performanse dobiti ako se malo isprsite za memoriju od bar 3200MHz, dok je nekih 3600MHz (kao što je Patriot koga vidite na slikama) realno neki optimum. Najjači AMD procesori iz najnovije 5000 serije mogu da iskoriste čak i memoriju od 4000MHz, ali su realno oni i malo preterani za neki uobičajeni gejming i najčešće se kupuju samo za radne stanice. Sve u svemu obratite pažnju i na ovaj parametar da biste u potpunosti iskoristili mogućnosti procesora koji imate ili koji planirate da nabavite ali realno ne treba preterivati jer u igrama nećete videti neki značajan boljitak u performansama čak i da kupite najskuplju i najbržu moguću memoriju, mnogo bitniji detalj je kapacitet.

Zaključak

Deo koji se bavi memorijom često previdimo kada se radi o gejming računaru ali to može značajno uticati na naše celokupno iskustvo korišćenja računara, učitavanja igara i slično. Trenutne tendencije za moderan gejming PC kažu da bi trebalo da ima 8 do 16GB RAM memorije i da bi svakako mnogo bolje radio sa SSD diskom, bilo u 2.5“ ili NVMe izvedbi, zavisno od potreba korisnika, za igre će i jeftiniji raditi posao sasvim korektno, tj mnogo bolje od standardnog hard diska. Naravno ostaje pitanje kapaciteta a tu važi pravilo koliko para toliko i muzike, ali s obzirom da nova generacija konzola ima SSD diskove kapaciteta između 512GB i 1TB jasno je da je to nešto što treba gledati kao početnu tačku a kasnije se na PC računaru svakako sve može i dodatno nadograditi.

Autor: Stefan Starović

AMD NOVE GENERACIJE

Ceo računar opremljen najnovijim AMD procesorom i grafičkom karticom

AMD je napravio veliki povratak na tržište poslednjih par godina, prvo u domenu procesora za PC računare a onda i što se tiče grafičkih kartica. Međutim iako su performanse, pogotovu procesora, bile jako dobre, ipak je za gejmere nekako Intel ostajao kao primarni izbor jer većina igara ne može da koristi dovoljan broj procesorskih jezgara. Sa druge strane u domenu grafičkih kartica Radeoni jesu bili korektan izbor u nekim cenovnim rangovima ipak nisu mogli da skinu sa trona najbrže modele iz Nvidia tabora. I dok su svi očekivali da AMD samo uživa u lansiranju novih Xbox i Playstation konzola koje su u potpunosti bazirane na njihovog arhitekturi, mesec novembar je obeležio lansiranje novih i procesora i grafičkih kartica u vrlo kratkom vremenskom periodu! Zato smo na test dobili ceo jedan računar koji upotrebljava upravo te najnovije tehnologije.

AMD Zen 3 procesori

AMD je uvođenjem svoje Zen arhitekture počeo ozbiljno da diše za vratom konkurenciji iz Intela – već nekoliko prethodnih godina za manje novca korisnici dobijaju više jezgara, više performansi, a zahvaljujući boljem proizvodnom procesu čak i manje zagrevanje i potrošnju energije od konkurencije. Međutim jedna, nama najbitnija, kategorija korisnika se i dalje vrlo često odlučivala za Intel procesore s obzirom da su se bolje pokazivali u većini video igara. Za ovo postoji racionalno objašnjenje – dok je više jezgara AMD procesora jako korisno kada radite u nekom programu za obradu video materijala ili kada imate milion tabova u internet pretraživaču, međutim igre najčešće nisu dizajnirane tako da koriste više od dva ili najviše četiri jezgra procesora a Intel modeli su držali tu i dalje prednost u uporedivim klasama procesora. I upravo je na taj segment AMD obratio najviše pažnje prilikom projektovanja nove serije procesora koji pripadaju takozvanoj trećoj generaciji Zen procesora a korisnici će ih najlakše prepoznati po oznaci 5000 – za sada su lansirani Ryzen 5 5600X, Ryzen 7 5800X, Ryzen 9 5900X i Ryzen 9 5950X. AMD je promenio samu arhitekturu procesora tako da se poveća broj instrukcija po ciklusu kako bi se poboljšale takozvane single-core performanse, odnosno performanse u aplikacijama koje najviše zavise od brzine samo jednog jezgra. I treba biti potpuno otvoren – na osnovu prvih testova Intel prosto više nije najbolji procesor za gejming! Dakle i poslednji bastion nekada moćnog i dominantnog Intela je pao pa će zagriženi gejmeri koji žele najbolje performanse, pogotovu u naslovima koji intenzivno zavise od procesora, kao što je na primer CS:GO, su sada upućeni na novu generaciju AMD modela. Štaviše neki rezultati pokazuju čak da je Ryzen 5 5600X u nekim naslovima egal sa Intel i9 10900K procesorom koji je skoro pa duplo skuplji od njega.

Naravno ne treba očekivati da ukoliko radite upgrade sa prethodne generacije AMD procesora dobijete ogromne dobitke u igrama, razlike su ionako bile male, ali je jasno da je AMD sada trenutno najbolji izbor kako za programe za produktivnost, tako i za igre. Za one koji planiraju nadogradnju treba imati u vidu da su Zen 3 procesori sada podržani na matičnim pločama sa X570 i B550 čipsetovima, dok će biti podržani i na modelima koji su bazirani na 400 seriji čipseta ali će morati da prođu update BIOS-a koji će verovatno biti spreman tek negde u januaru 2021. godine.

> “NOVE AMD GRAFIČKE KARTICE SU SA KLASIČNIM DIZAJNOM SA TRI VENTILATORA”

Ryzen RX 6800 grafičke kartice

Već se mesecima šuškalo o „Big Navi“ grafičkim karticama iz AMD koje bi trebalo da se suprotstave Nvidia Ampere modelima koji su lansirani pre nekoliko meseci. I vrlo brzo nakon lansiranja novih procesora AMD se odlučio da lansira dva nova grafička čipa koji će biti začetak nove serije – RX 6800 i RX 6800 XT. Pre njima je bio zaista izazovan zadatak jer su trebali da poboljšaju performanse u odnosu na prethodnu generaciju, primene nove DX12 Ultimate instrukcije kao što je Ray-Tracing a da sve to postignu sa postojećim 7nm proizvodnim procesom i da pritom nove grafičke kartice troše manje energije! Zvuči dosta neverovatno ali su u tome zaista i uspeli.

Oba modela koja su sada lansirana dolaze sa po 16GB ugrađene memorije, a rekli bismo da RX 6800 treba da se takmiči sa GeForce 3070, iako je nešto skuplji ali nudi i bolje performanse, dok 6800 XT ide direktno na 3080 model, pri čemu je interesantno da Nvidia kartice imaju samo 8 i 10GB memorije respektivno. Još jedna stvar koju treba napomenuti jeste da je AMD konačno odustao od takozvanog blower kulera za svoje referentne kartice i primenio relativno klasično rešenje sa tri ventilatora koje možemo videti kod mnogih proizvođača. S obzirom da je Nvidia imala baš mnogo problema prilikom lansiranja Ampere kartica sa prevelikom potražnjom i premalom ponudom, AMD je sa proizvođačima u startu napravio dogovor da prvo lansiraju kartice koje su bazirane na njihovom referentnom dizajnu što je sasvim ok iz naše perspektive. RX 6800 je deklarisana na potrošnju od 250W, dok je 6800 XT na 300W, a obe kartice koriste po dva standardna 8-pinska konektora za napajanje, s tim da slabija zauzima 2 slota, dok je jača za pola slota viša. Interesantno je da su konektori na zadnjoj strani 2 DisplayPort 1.4, jedan HDMI 2.1 i jedan USB-C port za povezivanje sa VR uređajima i drugim periferijama. Još jedna dobra karakteristika jeste da sada i AMD kartice automatski isključuju ventilatore u potpunosti kada ne radite ništa grafički intenzivno što je zaista dobro sa akustične strane računara.

> “RX 6800 GRAFIČKA KARTICA NUDI MNOGO ZA RAZUMNU SUMU NOVCA”

Jedna stvar koja je jedinstvena za AMD u ovom trenutku jeste da Ryzen 5000 generacija sa čipsetovima iz 500 serije procesora sada može da u kombinaciji sa RX 6800 karticama koristi nešto što se zove Smart Access Memory. Suština je da procesor može da pristupi memoriji na grafičkoj kartici koja je načelno brža i da to može da dovede do povećanja performansi u nekim slučajevima. Iako je AMD tvrdio da su dobici veći u našim testiranjima smo došli do toga da su performanse uglavnom 3-5% veće što je značajno, ali ne i revolucionarno. Međutim treba imati u vidu da je ova tehnologija još uvek nova i da će verovatno njenim sazrevanjem dobitak u performansama biti veći ukoliko developeri igara i softvera budu imali interesa da iskoriste njene mogućnosti.

Računar baziran na najnovijim AMD tehnologijama

Da bismo isprobali sve ovo što je novo iz AMD tabora dobili smo na test ceo računar baziran na novom procesoru i novog grafičkoj kartici. Jedan kuriozitet jeste da je računar spakovan u jedno staro Chieftec kućište od pre otprilike deceniju koje je modifikovano za najnovije komponente, ali i dalje predstavlja „sleeper“ varijantu – računar koji deluje kao zastareo a zapravo je vrhunski.

Najbitnija stavka jeste Ryzen R9 5900X procesor koji spada skoro pa u sam vrh AMD ponude, iznad njega je samo R9 5950X. Ryzen 9 5900X ima čak 12 fizičkih i 24 logička jezgra i kao takav je jasno predviđen za mnogo više od gejminga – pre svega za ozbiljne grafičke radne stanice koje se koriste za obradu video materijala, 3D rendering ili nešto što može da iskoristi njegov pun potencijal. Međutim sa baznim klokom od 3.7 GHz i Boost frekvencijom koja ide do 4.8GHz jasno je da mnogo može da ponudi i u igrama koje ne koriste veliki broj jezgara. I to je svakako i pokazao kod nas na testu, podatak da u CS:GO (koji odavno više ne zavisi od performansi grafičke kartice) ovaj procesor izvlači u Full HD rezoluciji preko 600 fps u proseku zaista deluje potpuno neverovatno. AMD je odlučio da uz nove procesore (osim 5600X) ne isporučuje fabrički hladnjak pa je to iskorišćeno u našoj konfiguraciji za upotrebu vrlo zanimljivog Cooler Master MasterLiquid ML240P Mirage vodenog hlađenja koje se super uklapa u celokupno RGB šarenilo računara. Pritom ovaj dodatak Mirage u nazivu proizvoda uopšte nije slučajan – na samom hladnjaku koji je na procesoru se nalazi Cooler Master logo koji je izveden u nekom čudnom vizuelnom stilu i zaista deluje kao neka vrsta fatamorgane koja menja boje osvetljenja, zaista impresivan efekat. Ovo takođe znači da je računar skoro potpuno nečujan, čak i kada je na maksimalnim performansama, čak i kada je otvoreno kućište bukvalno na nekoliko desetina centimetara od vaših ušiju.

Tišinu dopunjuje i sjajno urađena Radeon 6800 grafička kartica čiji se ventilatori ni ne okreću kada nema opterećenja, a i kada se upale buka koju proizvode je minimalna. Tu su i RGB ventilatori koji su takođe vrlo dobrog kvaliteta i osim vizuelnog utiska dopunjuju i tih rad računara. Konačno za napajanje je zaduženo Seasonic Focus Plus 750 Gold napajanje koje i samo ima jedno dugme na zadnjoj strani koje određuje da li će se njegov ventilator stalno okretati, ili će se takođe i on stopirati kada napajanje nije pod opterećenjem. Sve u svemu kada na računaru radite neke lake poslove, a za ovaj računar je dosta toga baš lagano, praktično se neće ništa čuti. Čak i pod punim opterećenjem računar je izuzetno tih i praktično je najveće iznenađenje da su unutra praktično sve AMD rešenja jer je ranije za njih važilo upravo sve suprotno!

Ceo sistem je baziran na Asus CrossHair VIII Hero Wi-Fi matičnoj ploči sa kojom smo se već susreli kad smo radili opis Ryzen 7 3800X procesora i tu se nema šta mnogo dodati – radi se o najjačem X570 čipsetu na matičnoj ploči koja ima praktično sve što možete zamisliti, od wireless konekcije, preko višestrukih LAN priključaka, USB konekcija svih vrsta i najvećih brzina, pa do fantastičnih overclocking potencijala. Tu je i vrlo kičasta G.Skill Trident Royal Z DDR4-3600 memorija sa četiri modula ukupnog kapaciteta 32GB, sa zlatnim hladnjacima i RGB trakom koja deluje kao da svetle neki kristali ili dijamanti na vrhu modula. Ono što je još bitnije jeste i Corsair Force MP600 SSD koji radi po PCIe 4.0 x4 protokolu odnosno koristi maksimum onoga što matična ploča i čipset mogu da ponude, i to u vrlo izdašnom kapacitetu od cela 2TB.

Ovako sastavljen ovaj računar bi mogao da se smesti negde između gejming računara i radne stanice – definitivno je 5900X i 32GB memorije malo previše za samo gejming računar ali daleko od toga da se bunimo. Jedino što se ovom računaru može zameriti u gejming smislu jeste da koristi „samo“ RX 6800 a ne 6800 XT grafičku karticu, u smislu da bi iz procesora sigurno moglo da se izvuče i više performansi sa jačom grafičkom karticom ali svakako je i ovako zaista prejaka konfiguracija.

U tom smislu smo većinu testova radili upravo u 4K rezoluciji s obzirom da je

to nešto što bi realno trebalo da bude domet ove mašine i tu vidimo da je u najpopularnijim AAA naslovima ona značajno jača od nove generacije konzola, što je doduše i bilo očekivano. Druga primena ovog računara bi bila 1440p rezolucija sa monitorom sa visokom frekvencijom osvežavanja, 144, 165Hz ili čak i višom, jer uz malo podešavanja većina ovih naslova može da postigne taj fps. Kada pričamo o eSports naslovima tu dileme nema i ovo je mnogo više nego što vam realno treba gledajući bukvalno bilo koju trenutno aktuelnu rezoluciju.

Zaključak

Nekoliko dilema se postavlja trenutno – jedna je svakako dobavljivost novih procesora i grafičkih kartica i da li će ih biti u dovoljnim količinama, pogotovu imajući u vidu situaciju sa Nvidia modelima koji su bili takoreći lansirani samo na papiru jer većina korisnika nije uspela da dođe do njih. Za sada u trenutku pisanja teksta deluje da se procesori čak i kod nas u načelu mogu naći uz možda nešto , dok za grafičke kartice moramo sačekati još neko vreme. Naravno svemu ovome užasno pogoduje i aktuelna pandemija koronavirusa koja je otežala proizvodnju i linije snabdevanja, a sa druge strane s obzirom da veliki broj ljudi sedi kod kuće značajno povećala tražnju za svim proizvodima.

Druga dilema jeste pitanje kome je ovakav računar namenjen? Svakako ne nekome kome je Full HD rezolucija sasvim dovoljna i ko trenutno nema aspiracija ka promeni monitora i igranju u višim frekvencijama osvežavanja. U tom smislu je ovaj računar mnogo jači čak i od onoga što nude tek lansirane nove generacije konzola koje će narednih 5-6 godina sigurno biti target za koji će se proizvoditi igre, dakle ako biste se sada ovako opremili mogli biste da budete bar nekoliko godina sigurni da ćete u 4K rezoluciji vrlo lagodno moći da igrate sve najnovije naslove. Međutim to ćete poprilično papreno morati i da platite, pogotovu ako nemate neku drugu primenu za ovako jak procesor osim za igranje. Zato i deluje da će upravo naredna lansiranja što AMD procesora što grafičkih kartica u nekom srednjem segmentu biti možda i idealna za korisnike u Srbiji koji najčešće ne poseduju prevelike budžete.

Ono što nas u ovom trenutku izuzetno raduje jeste da je AMD uspeo da uspostavi dominaciju na polju procesora za gejming i na taj način potpuno potisne konkurenciju. Na polju grafičkih kartica još uvek ne vidi možda tako jasan pobednik ali je činjenica da više konkurencije donosi više izbora za korisnike a da se nadamo da će stabilnom ponudom kartica to uskoro dovesti i do značajnog obaranja cena proizvoda što je opet samo u interesu nas gejmera.

Karakteristike:

Procesor	AMD Ryzen 9 5900X
Matična ploča	Asus CrossHair VIII Hero Wi-Fi
Memorija	4x 8GB G.SKill Trident Royal Z DDR4-3600
Grafička kartica	AMD Radeon RX 6800 16GB GDDR6
Hard disk	Corsair Force MP600 M.2 2TB
Kućište	Chiefter „sleeper“
Hlađenje	Cooler Master MasterLiquid ML240P Mirage
Napajanje	Seasonic Focus Plus Gold 750W

Testiranje:

Igra (average FPS) max/ultra settings	3840x2160
Witcher 3	84.2
Battlefield V	108.4
Assassin's Creed Odyssey	53.1
Shadow of the Tomb Raider	78.2

Autor: Stefan Starović

Playstation 5 je stigao

Posle dugog iščekivanja konačno je stigla i nova generacija Playstation konzola u naše ruke. Nabaviti novi Playstation je u današnje vreme izuzetno teško ali smo mi uspeli da se dočepamo jednog primerka tako da vam dajemo kratak prikaz kako to PS5 izgleda uživo i šta možemo očekivati od njega.

Poveći uređaj

Prvo što se uočava čim vidite samu kutiju Playstation 5 konzole jeste da je ona značajno veća od prethodnika, čak i PS4 u Pro varijanti. Veličini kutije svakako doprinosi i zaista interesantan dizajn same konzole sa velikim belim krilima koji se ispostavio za poprilično kontroverzan – jedan deo korisnika ga obožava, jedan deo ga kritikuje još od kad je otkriven ali retko ko je ravnodušan. Iskreno identičan utisak je i kod svih nas u redakciji tako da to može da se svede na pitanje ličnog ukusa. Ono što je sigurno jeste da retko kome dizajn može baš da zasmeta a sa druge strane on donosi značajno boljem hlađenju poprilično jakog hardvera koji se unutra nalazi. To se primećuje i po rebrima za hlađenje koja se nalaze i sa prednje i sa zadnje strane i lepo se uklapaju u sam dizajn ali je ipak bitnije da dobro vrše svoju funkciju. U kratkom vremenu koje smo do sada proveli u druženju sa Playstation 5 možemo samo da zaključimo da je nivo buke radi hlađenja koji proizvodi konzola značajno niži nego što je to bio slučaj sa prethodnim modelima.

S obzirom na veličinu uređaja nekako je njegova osnovna orijentacija uspravna, da ga recimo stavite pored televizora na polici. Ukoliko pak hoćete da ga položite morate iskoristiti priloženo postolje jer će se u suprotnom konzola prosto klatiti na ravnoj površini. Naš model je varijanta sa ugrađenim disk drajvom pa je još nešto malo deblji, ali ni Digital verzija nije preterano tanja. Treba naglasiti i da s obzirom na dimenzije konzole ona možda neće stati u neke police ispod televizora inicijalno predviđene za DVD plejere gde se

> “PLAYSTATION 5 JE POPRILIČNO VELIKA KONZOLA”

Playstation 4 lako uklapao.

Sa prednje strane se nalaze dugme za paljenje i za izbacivanje diska, jedan USB-A i jedan USB-C port za punjenje gamepada, dok se sa zadnje strane nalazi priključak za struju (isti kao na običnom PS4), priključak za mrežu, HDMI 2.1 konektor i još dva USB-A konektora.

Dualsense Wireless controller

Jedna od glavnih novina Playstation 5 konzole jeste i Dualsense kontroler koji menja dosadašnji Dualshock 4 model. Kontroler je neznatno redizajniran, što u praksi ne znači previše, ali treba naglasiti da je solidno veći od prethodnika, zvanični podaci kažu oko 15%. Sa te strane se donekle približio konkurentskom gamepadu na drugim konzolama, što je svakako dobro, ali je zadržan simetričan raspored analognih stickova kao i na Dualshock 4. U ruci prosečnog korisnika leži bolje nego ranije nismo primetili da se bune ni ljudi koji imaju nešto manje šake. Zanimljivo je primetiti da je Sony sada poboljšao i mikrofon i mali zvučnik koji se nalazi u gamepadu pa osnovne neke funkcionalnosti vezano za komunikaciju u igri možete obaviti i preko gamepada, što je jedan od razloga zašto se u kutiji više i ne nalazi mala bubica sa mikrofonom kao u slučaju Playstation 4 (da li je to iko ikada koristio?!). Takođe za punjenje se sada koristi USB-C povezivanje što je u duhu vremena ali će takođe značiti da morate da uzmete nove kablove. Postoji i charging station kao dodatna oprema, ali ne postoji neka varijanta bežičnog punjenja.

Glavno unapređenje samog kontrolera je ipak u unutrašnjosti – tu su novi haptički motori koji vam daju bolju povratnu informaciju vibracijom, ali i specijalni adaptivni trigger dugmići. To u praksi znači da ako recimo u nekoj igri želite da odapnete strelu imaćete utisak kao da morate jače da napnete sam taster što je vrlo interesantno. Sličan princip će verovatno moći da se primeni u mnogim igrama kao što su sportske simulacije i slično, ostaje samo da

vidimo koliko će developeri ove novine prihvatiti i implementirati.

Prvi utisci u radu

Kada se pokrene novi Playstation prvi utisak je svakako novi korisnički interfejs koji je značajno unapređen i omogućava da brzo prelazite iz jednog u drugi deo, korisnici Playstation 4 znaju koliko je vremena trebalo samo da vam se učita Playstation Store, sada je to gotovo trenutno. Tome naravno doprinosi i izuzetno brz SSD disk kapaciteta 825GB koji je ugrađen u konzolu, ali je to ujedno i jedna od mana – zapravo vam je dostupno samo 667.2 GB za same igre. Kako znamo da neke igre ovih dana narastaju i na po 200GB jasno je da to malo sužava manevarski prostor da držite puno igara na konzoli u svakom trenutku već da ćete morati da žonglirate skidanjem sa interneta. Još uvek čekamo da vidimo da li će

> “DUALSENSE KONTROLER DONOSI ZNAČAJNE NOVINE”

se pojaviti neki eksterni dodaci kojima ćete moći da proširite kapacitet diska na Playstation 5 a da nemate gubitak u performansama.

Performanse SSD-a su inače zaista impresivne i to se može odmah uočiti kada pokrenete recimo Spider-Man Miles Morales. Za ulazak u igru je potrebno manje od 10 sekundi, a za vraćanje na prethodno snimljenu poziciju još samo par. Pritom je i fast travel u okviru same igre skoro pa neprimetan što je zaista velika razlika u odnosu na originalnog Spider-Mana sa PS4. Naravno kako je PS5 unazad kompatibilna konzola sve vaše stare Playstation 4 igre će raditi besprekorno, učitavaće se mnogo brže i imati stabilniji framerate, kao i podršku za 4k rezoluciju zavisno od naslova. Jedino na šta treba obratiti pažnju, pogotovu ako imate digitalnu verziju, jeste da uvek pokrećete adekvatnu verziju igre jer je bilo slučajeva da na Playstation 5 ljudi igraju stariju verziju, pa se tako čak i Activision obratio saopštenjem da objasni kako da novi Call of Duty adekvatno pokrenete PS5 verziju jer su primetili da je dosta ljudi na novoj konzoli igralo PS4 izdanje.

Kada gledamo samu grafiku u igrama, recimo pomenuti Spider-Man: Miles Morales, ona jeste solidno bolja nego što je to bio slučaj na Playstation 4 ali moramo priznati da to nije nešto što će vas baš toliko raspametiti. Svakako je slika oštrija u punoj 4k rezoluciji, broj frejmova u sekundi je primetno veći pa je sve izuzetno glatko, ali prosto ne treba očekivati neka čuda – čini se da je u tom domenu ovaj prelaz generacija za sada najmanje vidljiv, delimično zato što tu imamo i situaciju da su mnoge PS4 igre izgledale jako dobro pa je to teško nadmašiti.

Jedna stvar koju treba imati u vidu jeste pomenuti HDMI 2.1 port ukoliko planirate nabavku nove konzole jer to podrazumeva i određene investicije u ekran za pravi ugođaj. Naime Playstation 5 možete priključiti na bilo koji televizor, od Full HD do 4k, ali kako će igre raditi zavisi i od samog televizora, odnosno toga šta on podržava. HDMI 2.1 vam omogućava da igrate igre u 4K rezoluciji u 60fps sa uključenim HDR, odnosno čak do 120fps u nekim igrama. Takođe HDMI 2.1 omogućava takozvani varijabilno osvežavanje i njegovu sinhronizaciju sa televizorom, nešto naša su korisnici PC računara već navikli sa G-Sync i Free Sync tehnologijama. U praksi ovo znači da ukoliko fps i padne u nekom momentu u samoj igri to će biti sinronizovano sa ekranom televizora i vi to praktično nećete nikako primetiti (jer će realno teško oko baš u momentu primetiti razliku između na primer 55 i 60 fps a neće dolaziti do „cepanja“ ekrana). Problem je što su televizori sa tom tehnologijom trenutno jako retki i uglavnom se radi o najjačim serijama proizvođača kao što su LG, Samsung, Sony i drugi, što u praksi znači cene i tri puta više od same konzole. Treba naglasiti i da ovi modeli imaju vrhunski kvalitet slike kao i minimalni input-lag tako da investicija svakako neće biti promašena ali je pitanje koliko ste u startu spremni da izdvojite novca. Naravno cene ovih modela će padati vremenom a za početak konzolu možete priključiti i na neki običan 4k televizor.

Još jedna dilema je i da li uzeti digitalnu ili standardnu konzolu sa diskovima? Jedan dodatni faktor u ovoj jednačini jeste i što Playstation store zvanično ne funkcioniše u Srbiji pa su se mnogi ljudi godinama oslanjali na otvaranje naloga u drugim zemljama, najčešće UK ili USA, što zbog jezika što zbog dobrih popusta koji se mogu ostvariti na naslove. U tom smislu je prelazak na Playstation 5 i u digitalnoj formi relativno jednostavan – dovoljno je samo ulogovati se na svoj nalog i sve igre će vam

> “RAČUNAJTE DA VAM TREBA I NEKI DOBAR TELEVIZOR”

biti tu i možete odmah da krenete sa igranjem ili sa kupovinom novih. Problem međutim nastaje ukoliko ste imali dosta fizičkih kopija igara za Playstation 4 jer njih prosto nećete moći da koristite na novoj samo digitalnoj konzoli. Čak i neke igre kao što je FIFA 21 za Playstation 4 omogućavaju besplatan upgrade na PS5 verziju, ali samo ako imate negde da ubacite disk. Verzija sa diskom takođe omogućava i dodatnu fleksibilnost po pitanju vaše biblioteke igara – uvek možete novog Spider-Mana da pozajmite drugaru kada ga odigrate ili čak i da prodate ako zaključite da vam više ne treba što sa digitalnim kopijama nije moguće. S druge strane standardna verzija je nešto skuplja

> “PROBLEMI SA ZALIHAMA SU MNOGE KORISNIKE OSTAVILI DA ČEKAJU NA SVOJ PRIMERAK”

od digitalne pa i to treba imati u vidu i uskladiti sa vašim navikama i potrebama. Iz moje lične perspektive kad se već daje nekoliko stotina evra na konzolu jednom u 6-7 godina verovatno ima smisla da uzmete varijantu sa disk jedinicom makar zbog veće fleksibilnosti. Dve konzole su inače osim tog jednog detalja u potpunosti identične.

A gde to ima da se kupi?

Kao i mnoga lansiranja hardvera ove godine i izlazak Playstation 5 konzole prati velika potražnja korisnika i velike nestašice. Čim je otvoren pre-order sve količine svuda u svetu su rasprodate u roku od nekoliko sati. Sa druge strane Sony jeste najavio dodatne količine do kraja godine ali je veliko pitanje o kojim se količinama radi i sigurno je da neće moći da se pokrije celokupna potražnja. Nažalost zato su se na sajtovima kao što su ebay pojavili i preprodavci koje konzole nude i za po 700, 800 ili 1.000 dolara, što je duplo više od preporučene maloprodajne cene i takva će se situacija sigurno nastaviti još neko vreme. Slična situacija je i na našim sajtovima za oglase gde ukoliko nađete cena obično ide preko 1.000 evra za modele koje ljudi već imaju, ali se mogu naći i neke varijante „obećanja“ da ćete konzolu dobiti u narednih par meseci za relativno pristojan iznos odnosno nešto iznad preporučene maloprodajne cene. Koliko je takvim oglasima za verovati je naravno na proceni svakog pojedinca.

Opet treba novu konzolu gledati i iz perspektive novih igara – u trenutku pisanja ovog teksta postoje bukvalno samo 2 igre koje možete igrati samo na Playstation 5 konzoli i ni na jednoj drugoj, Godfall (koji postoji i za PC) i Demon’s Souls Remake. Prosto nijedna od ove dve igre ne deluje kao takav hit da baš morate imati novu konzolu sada i odmah. Sve ostale igre postoje i za Playstation 4 ili i druge konzole, a neki hit naslovi koji tek treba da izađu kao što je Cyberpunk 2077 neće svoju unapređenu verziju dobiti do sledeće godine sigurno. Čak smo nedavno i od čelnika Sony dobili informaciju koja sugeriše da će se njihovi novi ekskluzivni naslovi kao što su Horizon Zero Dawn Forbidden West i God of War: Ragnarok verovatno pojaviti i za PS4 konzole, iako to za sada nije još zvanično potvrđeno. Sve u svemu deluje da će Playstation 4 imati mnogo duže vreme trajanja uporedo sa novom generacijom nego što je to ranije bio slučaj.

Kada podvučemo crtu nakon prvih utisaka možemo zaključiti da je Playstation 5 izuzetno interesantna stvar za sve ljubitelje video igara ali da je realno do njega teško doći kao i da to suštinski nije toliko veliki problem usled nedostatka velikih ekskluziva. U tom smislu ne očajavajte ukoliko niste uspeli da ugrabite svoj primerak jer će za to svakako biti vremena a u međuvremenu taman možete da bacite pogled na eventualno unapređenje televizora kako bi podržavao sve nove tehnologije koje stižu uz nove konzole.

Autor: Stefan Starović

STEELSERIES ARCTIS 9

Slušalice za mobilni i PC, istovremeno!

Proizvođači stalno pokušavaju da smisle neku novu karakteristiku koja će privući kupce – bežične slušalice odavno nisu novost, čak i one koje podržavaju Bluetooth konekciju, ali mogućnost da imate oba izvora zvuka istovremeno jeste nešto što zaista nikada do sada nismo videli. Na scenu stupaju SteelSeries Arctis 9

Arctis 9

Kad pričamo o izgledu i prvom utisku vezanom za ovaj model deluje kao da se već neki put ponavljamo vezano za dizajn Arctis 7 slušalica koje su SteelSeries top bežični model već nekoliko godina. I naravno da postoji dobar razlog za to – lagane su, imaju ekstra udobni headband u kombinaciji sa trakom sa skijaških naočara a jastučići su zaista jedni od najudobnijih koje smo ikada susreli. Headband koristi skijašku traku koja se dva puta obavija oko metalnog dela i može se podešavati njena zategnutost a istovremeno slušalice jako stabilno drži na glavi, zaista ovaj sistem je jedan od ubedljivo najboljih na tržištu. Sa toga prelazimo na naušnice koje su ponovo izrađene od super mekane tkanine koja je zaista dar za vaše uši, takođe jedna od najboljih izvedbi koje sam susreo na celokupnom tržištu. Pritom izolacija spoljnih zvukova je na vrhunskom nivou tako da možete imati i problem što zaista nećete čuti ništa oko sebe a što može ponekad iznervirati druge ukućane. Na zadnjoj strani desne slušalice se nalaze kontrole za bežično ili Bluetooth povezivanje, jedan priključak za punjenje, priključak za 3.5mm džek ako želite da ih koristite povezane preko kabla kao i točkić sa kontrolu jačine zvuka. Na levoj slušalici se nalazi takozvani chat mix dial koji je na Arctis 7 modelu nalazio na wifi prijemniku, a koji služi da odredite jačinu zvuka koja dolazi od komunikacije između igrača u odnosu na zvukove koji dolaze iz same igre.

Uz Arcits 9 dolazi USB adapter za 2.4GHz bežično povezivanje koji zanimljivo ima na konektoru kabl skrenut pod 90 stepeni. Sam adapter izgleda kao mali hokejaški pak i dopadljiv je

> “BATERIJA TRAJE 20 SATI”

a sa donje strane se nalazi prekidač koji vam omogućava da prebacite da li treba da se poveže na PC računar ili Playstation konzolu, na sajtu proizvođača se navodi da je kompatibilan i sa Nintendo Switch konzolom ali samo kad se nalazi u docku.

Treba naglasiti i da Arctis 9 podržavaju fantastičan DTS Headphone:X v2.0 7.1 surround zvuk koji je među najboljima u celokupnom gejming svetu. Mikrofon ima ClearCast tehnologiju za koju SteelSeries kaže da je pozajmljena sa mikrofona koji se koriste na palubama nosača aviona tako da u potpunosti može da izoluje neželjene zvukove iz okoline. O tome svedoči i da poseduje Discord sertifikat za jasnu komunikaciju. Dobra stvar je što se mikrofon praktično u potpunosti može uvući u levu slušalicu.

> “IZUZETNO UDOBNE BEŽIČNE SLUŠALICE”

Dva povezivanja – istovremeno!

Sve što smo do sada naveli o Arcits 9 modelu je impresivno ali smo slične karakteristike već viđali i kod drugih SteelSeries modela. Ono što ove slušalice nude kao potpuni novitet jeste da je moguće povezati 2.4GHz wifi konekciju i Bluetooth istovremeno što do sada nismo videli ni na jednom modelu nijednog proizvođača do sada. Naime najčešća opcija, ukoliko postoji više načina povezivanja, jeste da birate jedan ili drugi tip konekcije. Šta ovo znači u praksi i zašto je tako bitno? Suštinski možete slušalice povezati na PC ili konzolu, što je i uobičajeno, ali ih istovremeno povezati preko Bluetooth-a na vaš mobilni telefon. Onda igrate igru i znate onaj nezgodni trenutak kad u baš najvećoj borbi vam zazvoni telefon a u pitanju je poziv koji ne možete da odbijete? E pa sada i ne morate! Naime i na samim slušalicama se možete javiti i istovremeno ćete čuti i zvuke iz igre i glas koji dolazi od mobilnog telefona! Zato već postojeći chat mix točkić dobija novu funkciju gde njime podešavate jačinu zvuka sa računara ili sa telefona, čak postoji i mali klik na otprilike 50:50 koji vam taktilno daje do znanja tačno na koliko ste. Ovo je zaista revolucionarna novina u domenu slušalica za video igra, a dobra stvar je što sa slušalicama praktično samo možete izaći napolje i nastaviti da slušate muziku sa mobilnog ili da primate pozive.

Simultana konekcija zahteva i malo prilagođavanja, meni lično je najveći problem bio što sam navikao da su mi jedne slušalice namenjene za računar, a druge, najčešće bubice, za mobilni. Dešavalo se da mi u toku dana zazvoni telefon i da se javim tek da bih kasnije shvatio da je zapravo mobilni nakačen na slušalice pored računara u drugoj sobi. Ili da pokušam da pustim neki klip na mobilnom i shvatim da nema zvuka a u stvari je zvuk opet na slušalicama. Pritom i zaista sjajno trajanje baterije od 20 sati na ovom modelu vam omogućava da prosto zaboravite šta vam je gde. Naravno nije baš idealna situacija kada ste se raspričali sa rodbinom na telefonu a baš u tom momentu nastane neki kr-

kljanac u igri pa sagovornici shvate da ih baš i ne slušate, tako da je privikavanje i trening neophodan ukoliko ne možete da prekinete partiju.

Zaključak

Arctis 9 nastavlja tradiciju odličnih SteelSeries bežičnih slušalica ali donosi jedan nivo povezanosti na potpuno novom nivou kakav do sada nismo viđali kod gejming modela. Zaista je interesantno i eksperimentisati šta sve mogu ove slušalice i na koji način mogu promeniti naš pristup video igri, mobilnom telefonu, pa čak i kombinovanju nekih drugih uređaja. Nažalost jedna velika prepreka za većinu gejmera će biti njihova cena koja iznosti preko 200 evra, ali je visoka cena nešto našta smo nažalost već navikli kod revolucionarnih tehnologija.

Testiranje:

Model	Steelseries Arctis 9
Tip	7.1 bežične surround slušalice
Dodatno	Bluetooth i wireless konekcija istovremeno, 3.5mm konekcija, jastučići od mekane tkanine, fleksibilni headband sa trakom

Autor: Stefan Starović

PATRIOT VIPER V765

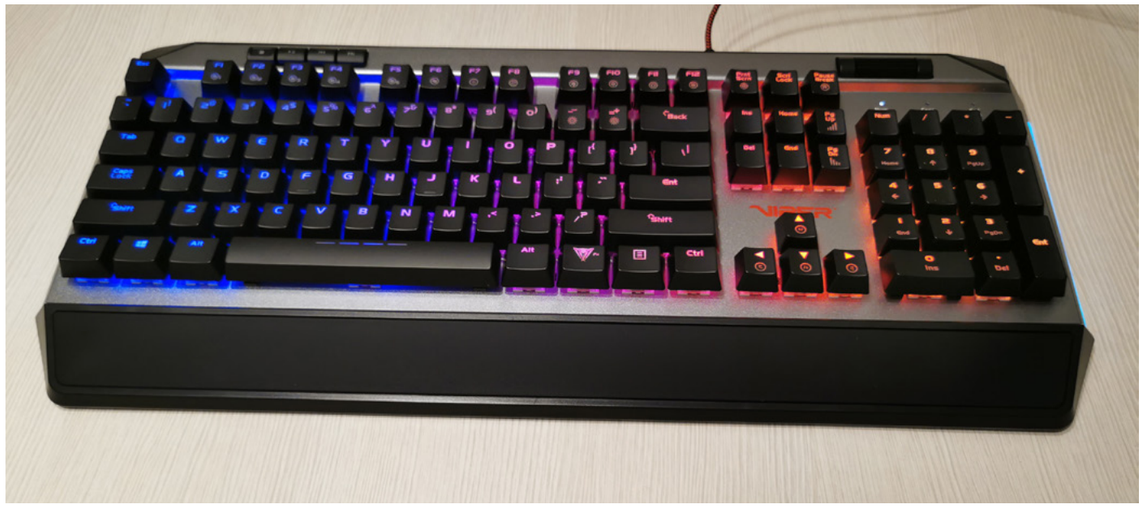
Mehanička tastatura poznatog brenda

Sve češće viđamo da neki proizvođači koji su svoje ime stekli u nekim drugim oblastima ulaze u domen gejming periferija sa više ili manje uspeha. Tako je red došao i na renomiranog proizvođača memorija Patriot odlučio da ponudi periferije a nama je ovom prilikom zapala njihova mehanička tastatura.

Patriot Viper V765

Ova mehanička tastatura stiže u povećoj kutiji koja ima otvor putem koga možete u prodavnici testirati same tastere i osećaj koji proizvode što je svakako pohvalna opcija. Sam uređaj je izrađen u potpunosti od aluminijuma koji mu daje veliku čvrstinu ali takođe i malu masu što može biti problem nekim ljubiteljima mehaničkih tastatura koji vole teže tastature. Interesantno je da je boja ona neka metal siva tj srebrna što je vrlo neobična dizajnerska odluka i dosta izdvaja ovaj model od konukrencije. Ono što se izuzetno mora pohvaliti jeste odmorište za dlanove koje je doduše nešto manje nego što bismo očekivali ali je zato guma koja se na njemu nalazi zaista izuzetno prijatna za dlanove i uživanje je koristiti ga. Dodatna pogodnost jeste što se na tastaturu „kači“ putem magneta tako da ga lako možete i staviti i ukloniti a opet je vrlo stabilan, odlično rešeno. Sa donje strane se nalazi jedan set nogica preko kojih možete izdignuti tastaturu a omogućavaju dobro prianjanje na sto i tastatura neće šetati unaokolo. USB kabl za povezivanje je izveden u končanoj varijanti a moram priznati da je ovo jedan od najtanjih takvih kablova koje samo ikada video na nekom uređaju, što nije nužno loša stvar, samo je malo iznenađujuće. Tu su i dodatni multimedijalni tasteri, kao i točkić za podešavanje jačine zvuka, ali su i jedni i drugi izvedeni vrlo neubedljivo i deluje da su tu više radi reda, zaista bi osećaj morao biti bolji, pogotovu na volume točkiću.

RGB osvetljenje je zaista lepo izvedeno, osvetljeni su sami tasteri ali i traka koja se nalazi oko tastature. Dobra stvar je što se osvetljenje može podešavati preko softvera ali i preko kombinacije sa funkcijskim tasterom. Same kapice tastera su nešto dublje i od kvalitetnog su materijala, mada možda sam font slova nije baš idealno odabran.



Kalih Box Red tasteri

Srž svake mehaničke tastature su tasteri a ovde se prvi put susrećemo sa Kalih tasterima iako su oni već duže vreme prisutni na svetskom tržištu. U pitanju je još jedan od proizvođača koji emulira Cherry MX tastere i to radi dosta dobro, spada među samo nekoliko koji to zaista rade na korektan način a opet po povoljnijoj ceni. Na modelu Viper V765 su potrebljeni takozvani Box Red tasteri – kao i kod Cherry MX Red označava linearne tastere koji generalno i jesu najbolji za gejming jer imaju ujednačen hod celom dužinom. Sa druge strane Box podvarijanta Kalih tastera znači da oni na da kažemo kruni imaju dodatni zid oko samog mesta gde naleže kapica što ih čini stabilnijim i sa manje uvijanja prilikom pritiska. Ovo je dobro, ali takođe treba imati u vidu ako želite da promenite kapice jer nećete moći da koristite standardne varijante. Sve u svemu rekao bih da su Kalih tasteri vrlo solidno rešenje, prijatni su u radu i dobri za igranje igara gde je neophodno više puta uzastopno pritiskati neki taster. Deklarisani životni vek je do 60 miliona klikova što bi trebalo da bude sasvim odgovarajuće za većinu korisnika.

Zaključak

Uvek je interesantno videti neki novi brend na polju gejming periferija ali moramo priznati da nas Patriot V765 mehanička tastatura ni po čemu nije oduševila, ima nekih dobrih strana kao što su solidni tasteri, lepo osvetljenje i odmor za dlanove, ali ima i nekih čudnih rešenja kao što su loši multimedijalni tasteri, mala težina i neka malo čudna dizajnerska rešenja. Sa cenom oko 100 evra spada u red jeftinijih mehaničkih tastatura, ali opet u moru brendova koji se bave gejming opremom V765 prosto ne donosi ništa specijalno novo niti bolje da bismo mogli da je zdušno preporučimo.

Model	Viper V765
LED osvetljenje	RGB
Tasteri	Mehanički – Kalih Box Red

Autor: Stefan Starović

STEELSERIES NIMBUS+

Gaming kontroler za Apple uređaje

Igranje video igara na mobilnim telefonima sve više uzima maha ali ono što je definitivno činjenica jeste da neki od naslova sa mobilnih telefona postaju malo previše komplikovani za igranje samo preko ekrana osetljivog na dodir. Zato sve više imamo mogućnosti da vidimo uređaje koji su zapravo kontroleri za mobilne telefone i tablete, konkretno u slučaju SteelSeries Nimbus+ namenjenih samo Apple uređajima.

Nimbus+

Nimbus+ na prvi pogled vrlo liči na Sony Dualshock 4 kontroler koji se koristi za Playstation 4 konzole – ima dva simetrična analogna kontrolera u donjem delu, u gornjem levom uglu D-pad, dok suu gornjem desnom smešteni tasteri za akcije. Kvalitet plastike na kontroleru je odličan ali se mora primetiti da je nešto malo većih dimenzija nego DS4, što je zapravo većini korisnika i dobra stvar. Čak bismo pre rekli da je po dimenzijama sličniji Dualsense kontroleru za Playstation 5. Takođe se može primetiti i da je solidno lakši od Playstation DS4 kontrolera dok je raspored akcijskih tastera sličan kao na XBOX One kontroleru. Sa zadnje strane se nalaze i takozvani triggeri preko kojih možete ostvarivati dodatne funkcionalnosti kao što je to slučaj i sa konzolama. Ipak fizički se Nimbus+ razlikuje po jednoj bitnoj karakteristici – uz njega se dobija nosač za telefon koji se pričvršćuje sa zadnje strane gamepada. Nosač je vrlo kvalitetan i neće biti problema da bilo koji iPhone drži jako čvrsto, ali je prosto premali za čak i iPad mini, tako da tablete morate koristiti posebno. Malo je nezgodan balans u smislu da kada stavite telefon će on pretegnuti sam gamepad, tj neće moći tako da stoji na stolu na primer, ali je to stvar na koju se vremenom naviknete. U rukama je gamepad zajedno sa telefonom vrlo komforan za korišćenje.

Uređaj je sertifikovan po Apple MFI standardu tako da radi sa svim iOS, Apple TV ili Mac uređajima bez ikakvih problema i dodatnih instalacija i aplikacija. Baterija traje do 50 sati što je svakako mnogo duže od onoga što se očekuje od baterije telefona ili tableta kada igrate igre tako da to isto ne bi trebalo da predstavlja problem. S druge strane Nimbus+ ne poseduje vibraciju kao što

je to slučaj sa kontrolerima na konzolama, verovatno zato baterija duže i traje, ali to nije ni problem s obzirom da većina igara za iOS ovu funkcionalnost prosto ni ne koristi.

Ono što jeste malo čudno je činjenica da od iOS 13 verzije operativnog sistema svi uređaji podržavaju i Sony Dualshock 4 i Microsoft Xbox One kontrolere bez bilo kakvih problema. U tom smislu ako već imate konzolu ne postoji nikakva prepreka da taj kontroler koristite i na svom Apple uređaju, a pritom ti kontroleri koštaju značajno manje od Nimbus+ i imaju primenu i na konzolama.

> “NOSAČ ZA TELEFON JE VRLO KVALITETAN I LAKO SE POSTAVLJA I SKIDA”

Naravno ako vam je želja da se striktno igrate samo na iPhoneu ili iPadu Nimbus+ predstavlja vrlo dobar izbor, pogotovu i zato što ima integrisan jako kvalitetan nosač, a baterija traje značajno duže nego na konzolnim kontrolerima. Međutim ukoliko se igrate na više platformi verovatno je mnogo lakše samo da iskoristite neki od već postojećih kontrolera ili da kupite novi koji će vam biti i dodatak za konzolu. Sa druge strane verovatno i sama licenca od strane Apple utiče na nešto višu cenu kontrolera u startu ali bih rekao da je to nešto našta su korisnici Apple uređaja već navikli.

modding SCENA

Autor: Milan Janković

Skromni tim modera predstavio svoje remek delo The Witcher: Farewell of the White Wolf

Šačica posvećenih modera kreirala je kompletno novu "ekspanziju" za Witcher serijal koristeći drugi deo franšize i taj endžin. Tim je krenuo da piše scenario još 2015. a rad na projektu su počeli naredne godine.

Farewell of The White Wolf je epilog priče predstavljene u Witcher serijalu. Priča se vrti oko venčanja Geralta od Rivije i Dženifer od Vengerberga, dvoje ljudi koji su predodređeni jedno za drugo i miru koji su konačno pronašli. Tokom tri dana avantura imaćete priliku da vidite povratak Geraltovih najbližih prijatelja, neočekivane goste, zanimljive priče i više od jedne romanse.

Kreatori su okačili trejler koji možete pogledati ispod a ako želite da skinete ovaj mod uputite se na ovu adresu

Da li ste sanjali da letite iznad ogromne konzole? To od sada možete u ovom Flight Sim modu

Popularna simulacija letenja Microsoft Flight Simulator je postao dom konzola monstruozne veličine koje je u igru ubacio jedan vredni moder. Redit korisnik pod imenom Oh_Gaz je ubacio ogromni Xbox Series X prošle nedelje u igru, a obećao je i da će predstavitu svetu i Playstation 5 građevinu.

Od danas su obe građevine prisutne u igri, i svi piloti mogu da se dive enormnim strukturama koje su visoke preko 200 metara. Moder je smestio obe konzole na identične lokacije gde se nalaze i sedišta kompanija. Xbox model se nalazi na Microsoftovom kampusu u Redmondu, Vašington a PS5 je postavljen u Minato, Tokijo. Oh_Gaz je izjavio da je i dalje potrebno da se sredi par sitnica pre nego što mod bude dostupan svima.

Skyrim radi u 60FPS na Xbox Series X zahvaljujući modu

I devet godina nakon što je izašao, i dalje pričamo o Skyrim-u. Korisnici Xbox Series X konzole će moći da uživaju u istim perfomansama kao i njihove kolege sa PC-a. Skyrim na novoj Xbox knozoli radi na 60 frejmova po sekundi preko novog moda.

Prema objavi na Reditu, Uncap (neograničeni) FPS Mod omogućava ovom fantazi RPG-u da radi na 60fps. Skyrim možete igrati na Xbox-u pomoću podrške za igre prethodnih generacija. Bethesda je obećala, kada ih je Microsoft kupio, da će korisnici starih naslova dobiti besplatne nadogradnje za novu generaciju, a prvi je pomenut Doom Eternal. Ne znamo još kad bi trebalo te nadogradnje da budu dostupne.

Skyrim do sada samo nije izašao na tosteru a ako nečeg što ulepšava Skyrim ima, to su raznorazni modovi. Od kad su igrači počeli da ih prave, bili smo svedoci nekih koji su bili više nego urnebesni. Ovog avgusta smo videli jedan koji je izbacio svim karakterima oči iz igre a drugi korisnik je rekreirao borbu iz Witcher-a 3 pomoću čak 11 modova. Imate li vi mod za Skyrim bez koga ne palite igru i koje ste najsumanutije modove probali?

Ogromni mod za The Witcher 3: Wild Hunt donosi 125 neprijatelja, 36 oružja i još novina

The Witcher 3: Wild Hunt je dostupan već 5 godina, a podrška od strane zajednice modera ne jenjava. Videli smo modove koji su značajno grafički obogatili igru, one koji su dodali nove priče i slično, a reakcije su uvek pozitivne.

Najnoviji mod koji nam je privukao pažnju jeste Shades of Iron. On služi kao opširni dodatak sadržaja koji donosi samo novitete. U paketu "teškom" 2,5GB igrače očekuje čak 125 potpuno novih neprijatelja, 26 setova oklopa, 36 novih oružja i gomilu drugih dodataka. Dostupno je ukupno 542 predmeta.

Kostimi izgledaju prilično impresivno i prilično smo oduševljeni ovom kreacijom. Postoje viteški kostimi sa punim oklopom, Geralt može postati samuraj, srednjevekovni doktor, a tu su i Bloodborne i Thief inspirisani kostim. Kostimi se ne odnose samo na Geralta, već i na ostale karaktere u igri.

To nije sve, jer svaki oklop ima odlično simuliranu fiziku tako da nema čudnog lelujanja platna i bagova. Takođe, oružja su prilagođena i izmenjena tako da koplja imaju veći domet tokom borbi, veliki mačevi su teški ali smrtonosniji, a bodeži su najbrži za upotrebu.

Nadamo se da će svi modovi biti kompatibilni sa next-gen verzijom The Witcher 3, koja stiže naredne godine za konzole i PC, kako bismo mogli da se ponovo vratimo ovom svetu i Geraltovim avanturama u drugačijem obliku.

Madness at the Darkmoon Faire

Stari Bogovi u novom ruhu

Darkmoon Faire, to čudnovato mesto zabave i šaputanja koja vam se pričinjavaju negde u dubini malog uha, je konačno stiglo u Hearthstone.

Nešto što su mnogi smatrali da će jednog dana postati Hearthstone ekspanzija sada to i jeste, a najbolje od svega? Označava povratak starih bogova u popularnu kartičnu igru!

Tako je, Yogg-Saron, C'Thun, Y'Shaarj and N'Zoth su se vratili i zabavniji su nego ikada! Darkmoon Faire je čuveni vašar u Warcraftu, kojim upravlja Silas Darkmoon.

Naizgled obično mesto zabave je zapravo preplavljeno raznoraznim čudovištima i pod potpunim uticajem je korupcije starih bogova.

I to je upravo i jedna od glavnih tema i mehanika nove ekspanzije - korupcija. Corrupt je nova ključna reč, koja karte prosečne do ispod prosečne snage čini mnogo snažnijima kada pre njih odigrate neku skuplju kartu. Pa tako 7 mana 6/6 Taunt zvuči prilično loše, ali ako pre njega odigrate neku kartu koja košta 8 ili više, odjednom će postati 0 mana karta. Za 4 mane ubiti nasumičnog miniona je poprilično loše, ali za istu tu cifru ubiti čak tri? To je već sjajna karta.

Nakon dosta testiranja ove mehanike mogu da kažem da je izuzetno lepo osmišljena i pravilno balansirana. Podržava spore, control špilove, koji će imati dovoljno skupih karata da „korumpiraju" svoje Corrupt karte. Čini se da ni jedna Corrupt karta nije niti preterano loša, niti prejaka, i sve mogu da nađu svoje mesto u nekom špilu. Glavan okosnica ovih karata je Y'Shaarj, koji vam vraća u ruku sve Corrupt karte koje se odigrali ranije, pa je tako idealan i za tempo i za value.

Ko se seća originalnog Yogg-Sarona, zna koliko je tak karta bila luda i zabavna. E pa, novi Yogg je još luđi i još zabavniji! Sada kada ga odigrate bukvalno zavrtite točak sreće i gledate šta će da vam se zapadne, a opcije su zaista raznolike. Od istog efekta kao i stari Yogg, do toga da nasumično baca Pyroblast dok neko ne umre! Idealan je za špilove koji igraju puno spellova i već je našao svoje mesto u nekim Mage i Rogue buildovima.

Tema N'Zotha je menažerija, jer vam on sada vraća nazad po jedan tip od svakog miniona. Za sada nije našao neko posebno dobro mesto u nekim špilovima, ali najveći potencijal pokazuje kod Warriora koji je dobio dosta karata sa ovom temom, kao i kod Huntera, koji ima jako dobrih Mechova i Beastova. Njegova snaga je da svakako mnogo veća u Wild formatu zbog većeg izbora miniona koji imaju neki tip, i dosta njih već sada igra Double-N'Zoth špilove u ovom formatu.

Paladin je dobio nekoliko veoma jakih karata koje dodatno osnažuju njegovu temu „čistog" Paladina, dok je istovremeno stigao set karta koje podržavaju Silver Hand Recruit arhetipe, nešto što takođe godinama nismo videli, i što za sada deluje kao vrlo pristojna sinergija.

Priest je dobio dosta karata koje služe kao potencijalni aktivatori kombo špilova sa čak pet karata koje na neki način smanjuju cenu ostalih, ali je problem što do sada nismo uspeli da vidimo na koji to način ovaj špil pobeđuje, barem ne u Standard formatu. No, potencijala svakako ima, karte kao što su Palm Reading i Nazmani Bloodweaver samo čekaju da se pojavi pravi kombo.

Demon Hunter je i dalje veoma jaka klasa, a uz novu igračku kao što je Il'gynoth, postao je još jači, i čini se da će klasa morati uskoro da dobije neke nerfove, možda baš i dok čitate ovaj tekst.

Vizuelni identitet ekspanzije je još jednom vrhunski, u tim stvarima Blizzard zaista nikad ne zakaže, na tome im možemo samo skinuti kapu.

Uz novu ekspanziju stigla su i dugo očekivanja dostignuća, nešto što će vam dati dodatni razlog da provedete sate i sate u igri pokušavajući da čekirate svaki „achievement".

Nažalost, izlazak nove ekspanzije je pao u zasenak Battle Pass sistema, za koji neki igrači smatraju da je jednostavno previše pohlepan i da igrači sada moraju da izdvoje više para nego ikada ranije da bi mogli da dobiju makar i delić novih karata. Ovo je nažalost sasvim blizu istine, i nadamo se da će Blizzard po tom pitanju reagovati i uvesti neke promene, jer je sam sadržaj koji prave veoma kvalitetan i neverovatno zabavan, pa bi bila šteta da igra propadne zbog neodržive cene igranja.

play
zine