

play z e r o

br.145 | Februar 2021.

REVIEW:

**TWIN
MIRROR**

REPORTAŽA:

PLAY!CON

EDITORIJAL:

**SKRIVENI
ADUTI 2021.
GODINE**

DEMO:

**RESIDENT EVIL
VILLAGE**

H I T M A N

III

IGRA MESECA

TOP 10:

**IGARA SA
OTVORENIM
SVETOM**

BROJ 145 – FEBRUAR 2021 .

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. - 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



Prošao je i prvi mesec u 2021. godini. U nju smo ušli sa nadom da će biti bar malo bolja nego prethodna, ali je nekako ispalo kao da idemo na reprizu. Svet malo blesavi, Amerikanci pogotovo, a svi jurcaju za vakcinama i konačnim spasom od pandemije.

Šta se dešava u svetu video igara?

Tokom januara smo dobili najavu Indiana Jones igre, veliki izdavači su dobili kaznu zbog petljanja sa cenama i ograničenjima, čuli smo da je u pripremi Star Wars avantura izvan zidova kompanije Electronic Arts, a dešava se i novi Tomb Raider.

Januar je prošao i u senci odlaganja igara, dosta njih je dobilo neke kasnije datume izlaska, a neke su pomerene čak za 2022. godinu, kao što je avantura o dragom Gol-lumu i Uncharted film. Ipak, optimistični smo za februarom, najkraćim mesecom u kojem se nadamo da ćemo videti razne najave novih igara i potvrde očekivanih datuma.

Dok se to ne ostvari, čitajte naš najnoviji Play!, besplatan kao i uvek. Za vas smo spremili recenzije novih igara, editorijale, top liste, kao i članak sa igrama na koje biste trebali obratiti pažnju tokom narednog perioda.

Uživajte i vidimo se u narednom broju.

H I T M A N III



46 IGRA MESECA: HITMAN 3



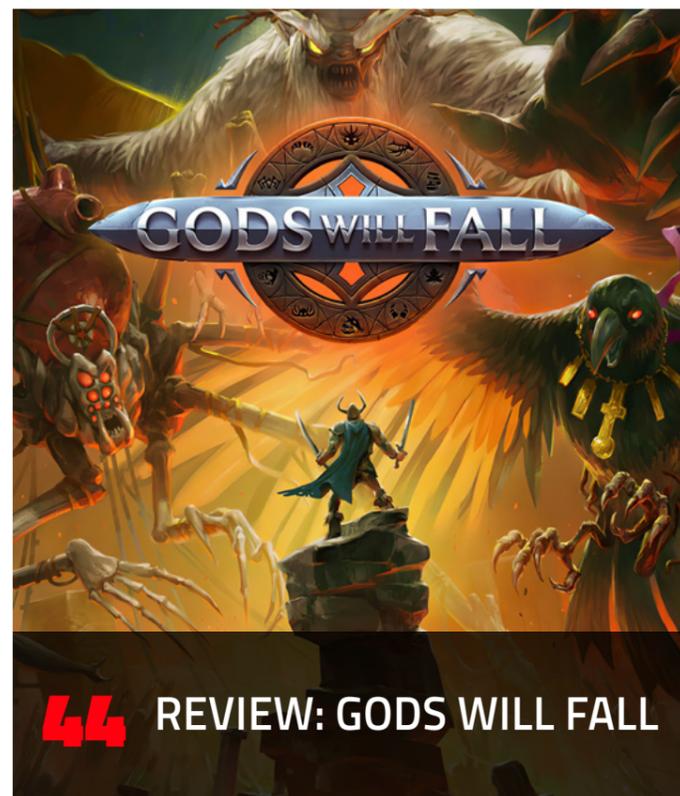
42 REVIEW: ENCODYA



68 HARDWARE: AMD RAČUNAR



54 REVIEW: SUNLIGHT



44 REVIEW: GODS WILL FALL



66 HARDWARE: TRUST BOSI

FLASH VESTI	6
PATREON STRANA	18
POZADINE ZA EKRANE	20
EDITORIJAL: Skriveni aduti 2021 godine.....	22
PLAYCON REPORTAŽA: Sol Invictus i Munzesky – šta dalje?.....	26
TOP 10: Igara sa otvorenim svetom.....	28
OTKAZANO: Batman projekat Shadow of Mordor.....	32
NAJAVE MESECA: Top igre februara.....	34
DEMO: Resident Evil Village.....	38
Atelier Ryza 2: Lost Legends & the Secret Fairy.....	40
Encodya.....	42
Gods Will Fall.....	44
Hitman III.....	46
Nine Witches: Family Disruptio.....	50
Puyo Puyo Tetris 2.....	52
Sunlight.....	54
Twin Mirror.....	56
Yaga.....	60
BESPLATNI KUTAK	62
U POKRETU	64
HARDWARE: Trust Bosi.....	66
HARDWARE: AMD gaming setup.....	68



38 DEMO: RESIDENT EVIL VILLAGE UTISCI

CYBERPUNK 2077 OSTAO BEZ IGRAČA 3 PUTA BRŽE NEGO THE WITCHER 3

Cyberpunk 2077 je imao turbulentni izlazak sa problemima koji se nastavljaju i igrače teraju da ipak pričekaju na preko potrebne ispravke.

Sam izlazak igre prošao je prilično uspešno, sa preko 13 miliona prodatih primeraka za 10 dana, a Cyberpunk 2077 je ujedno postao prva singleplejer igra sa preko milion konkurentnih igrača na Steamu. Međutim, početni uspeh nije dugo održao igrače u igri, pošto je kroz samo 3 nedelje izgubio 79% igračke baze, što je dosta brže nešto kada je u pitanju prethodnih hit poljske kompanije – The Witcher 3. Ovaj naslov iz 2015. godine je debitovao sa svega 92.000 igrača prvog dana, ali je 79% igrača od te početne cifre izgubio tek nakon 3 meseca.

The Witcher 3: Wild Hunt beleži konstantno interesovanje i u ovom periodu, prvenstveno zahvaljujući seriji u Netflixovoj produkciji, dok bagoviti Noćni grad nije mesto u kojem bi se igrači našli, barem ne za sad.

Cyberpunk 2077 je uklonjen sa Playstation prodavnice i igračima je vraćen novac, a nedavno je na vrata kompanije CD Projekt pristigla prva tužba od strane investitora na konto fijaska.

Developeri su trenutno angažovani za rad na ispravkama i spremaju dve obimne zakrpe koje će se pojaviti u januaru i februaru. Ostajemo optimistični po pitanju tih ispravki i nadamo se da će CDPR uspeti da stvari preokrene na bolje i povrati igrače.



SWITCH BI MOGAO BITI NAJPRODAVANIJIA KONZOLA 2021. GODINE ZAHVALJUJUĆI DOLASKU PRO MODELA

Kako najavljuju Microsoft i Sony, nestašica next-gen konzola će se privesti kraju do marta ove godine, kada će na tržištu biti dovoljno PS5 i Xbox Series konzola za kupovinu. Međutim, analitičari predviđaju da i pored toga one neće biti najprodavanije konzole u 2021. godini.

Analitičari su uvereni da će u ovoj godini najprodavanija konzola biti Nintendo Switch, koji će koristiti zalet i popularnost stečenu u prethodnim mesecima. NPD Grupa, Ampere, GameIndustry.biz i brojne druge kompanije veruju da će Switch u narednih 12 meseci biti prodat u oko 24 miliona primeraka, dok bi PS5 i Xbox Series mogli biti prodani u 25 miliona primeraka, ali kombinovano.

Podsećamo, Nintendo Switch je obeležio 2020. godinu, a bio je i najprodavanija konzola u novembru, mesecu koji prati početak prazničnih kupovina i Crnog petka. Dodatni povod za povećanje prodaje u ovoj godini biće i Switch Pro model, sa boljim performansama od klasičnog i Lite izdanja, a prema glasinama doneće i podršku za 4K prikaz tokom igranja.

Nintendo Switch će još dugo ostati popularna i pristupačna prenosiva konzola, zbog čega bi lako mogao oboriti neke rekorde po ukupnoj prodaji hardvera. Za to ima 3-4 godine, koliko šef ove japanske kompanije veruje da će konzola ostati aktuelna pre nego što je zameni nova.



GLASINE – THE ELDER SCROLLS 6 BI MOGAO IZAĆI TEK 2026. GODINE

Ako ćemo iskreno, još od izlaska Skyrima, pitanje o nastavku je automatski došlo kao jedna od tema. Još malo pa ćemo obeležiti čitavu deceniju otkako se prošla igra pojavila, a The Elder Scrolls 6 datim izlaska nije ni na vidiku.

Prema izjavi jednog poznatog insajdera industrije, The Elder Scrolls 6 bio mogao biti godinama daleko i igrači se ne bi trebali mnogo uzdati u skori izlazak igre. Tajler MekViker, osoba iz portala Valve News Network, koji je u prošlosti otkrio dosta tačnih informacija, sada navodi da se The Elder Scrolls 6 neće izaći sve do druge polovine ove decenije, odnosno do 2026. ili 2027. godine.

Tajler je naveo kako Bethesda treba da uložiti još dosta vremena u razvoj ove igre, a njegova pretpostavka je verovatno delom zasnovana na tome što je sam razvojni studio otkrio da su vesti o samoj igri godinama daleko, kao i da je produkcijski igra tek na početku.

Što se tiče drugih igara iz Bethesda kuhinje, Starfield će se uskoro pojaviti prema ovom insajderu, za oko 2 godine, i New



Vegas 2 tokom prve polovine decenije. A Fallout 5 je poprilično daleko i možemo ga očekivati tek oko 2030. Naravno sve ovo moramo uzeti sa rezervom jer se radi o čistim glasinama, a iskreno se nadamo da one nisu tačne i da će se TES 6 pojaviti ranije.

The Elder Scrolls 6 je najavljen 2018. godine na E3 sajmu, kada je prikazan kratki tizer. Najava je više došla kako bi fanovi znali da se na nastavku radi, iako je tek na početku produkcije. Konkretnih detalja do sada nije bilo, osim toga da je endžin koji će pokretati igru dobio značajno unapređenje i osveženje koje će podržati veće svetove i više karaktera.

PUBG 2.0 JE U IZRADI I USKORO ĆE BITI NAJAVLJEN



PlayerUnknown's Battlegrounds, skraćeno PUBG, je odavno izgubio onaj zamah popularnosti koji je imao tokom 2017. godine, ali se i dalje dobro drži, pogotovu u mobilnom izdanju koje je prošle godine zaradilo čak 2,6 milijarde dolara.

Međutim, PUBG korporacija se polako sprema da ovaj naslov smeni sa PUBG 2.0, kao i PUBG Mobile 2.0. Kako prenose korejski mediji, oba naslova se trenutno nalaze u razvoju i uskoro će biti najavljeni. U izveštaju se navodi da će igra istovremeno izaći za PC i za konzole, sa omogućenim krosplejom između platformi. PUBG Mobile 2.0 će biti zasebna verzija i neće biti povezana sa onom za PC i konzole.

Još uvek nije poznat tačan naziv igre, to bi mogao biti PUBG 2.0, a govori se i da bi igra mogla nositi potpuno drugačiji naziv poput Project XTRM. Prema ovom izveštaju, vrlo je verovatno da će se igra pojaviti samostalno i da neće biti masivni apdejt za inače zastareli PUBG.



KOOPERATIVNA PUČAČINA OUTRIDERS ODLOŽENA ZA APRIL, U FEBRUARU STIŽE DEMO

Jedna od mnogih igara koje se trebaju pojaviti ove godine neće uspeti da ispoštuje ranije planirani datum izlaska. To je kooperativna pučačina Outriders, studija People Can Fly (Painkiller, Bulletstorm).

Umesto 2. februara, Outriders će izaći 2 meseca kasnije, 1. aprila (nije šala). Razvojni studio je kao razlog za odlaganje na Twitteru naveo potrebu za dodatnim radom i sitnim ispravkama kako bi se ponudilo optimalno iskustvo igranja.

Ovo je treće odlaganje po redu za igru, a u odnosu na prethodno, developeri su pružili i jednu lepu vest. Igrači će u februaru moći zaigrati besplatni demo, i tako isprobati bitne elemente koje igra ima da ponudi. Demo će se pojaviti 25. februara, i doneće prvih nekoliko sati gejmplaja sa svim dostupnim klasama i podrškom za singleplejer i multiplejer igranje. Tama da vidimo šta će ova pučačina koja meša Destiny i The Division elemente imati da ponudi kada se pojavi početkom aprila.

Iskreno ovo odlaganje nas i ne čudi, pogotovu zbog i dalje aktuelne pandemije korona virusa, ali i fijaska koji je doživeo Cyberpunk 2077. Developer sada mudro gledaju da što više vremena posvete u radu na igri, i to je zapravo dobra stvar, ali se moramo naoružati strpljenjem.

Outriders će izaći za PC, PS4, PS5, Xbox One i Xbox Series sisteme.

BORDERLANDS FILM SE SNIMA U NAŠEM KOMŠILUKU

Uprkos aktuelnoj pandemiji korona virusa, snimanje filmova se odvija, a nama je najdraže kad čujemo da se radi na nekom ostvarenju vezanom za video igre.

Film zasnovan na avanturama junaka iz Borderlands franšize, u kojem glume Kejt Blanšet i Kevin Hart, počeo je sa snimanjem, i to u našem komšiluku. Mađarska, kao jedna od zemalja u kojima je osmišljen poseban raspored snimanja i zaštite od širenja virusa COVID-19, otvorila je vrata studiju Lionsgate.

Mađarska kompanija MidAtlantic Film svoje usluge nudi brojnim svetskim kućama, pa se tako "preko grane" snimaju i treća sezona serije Jack Ryan i misteriozni Marvel projekat.

Videćemo kako će ova zemlja poslužiti svojim krajolikom kao fiktivna Pandora, a očekujemo da uskoro saznamo još detalja o samom filmu.



Nama ostaje samo da se nadamo da će snimanje filma proteći u najboljem redu, i da će njegov dolazak u bioskope proteći uz pohvale kritika.

AMONG US JE NAJPREUZIMANIJA IGRA 2020. GODINE



Garantovano niste iznenađeni. Nismo ni mi.

Among Us se nalazi na samom vrhu najpreuzimanijih igara u 2020. godini. Prema izveštaju sa Apptopia, Among Us je u čitavom svetu preuzet čak 264 miliona puta sa Play i App Store, a u Sjedinjenim Državama je ta brojka 41 milion.

Zanimljivo je da Among Us nije postao popularan sve do avgusta, dakle u drugoj polovini ove godine, a i pored toga je uspeo da osvoji sam vrh po broju preuzimanja, gde je značaja imalo i to što je potpuno besplatan.

Igra je čista, bez ikakvih prisilnih mikrotransakcija i drugih elemenata, tako da se nije mogla naći u konkurenciji za najvišu zaradu na tržištu mobilnih telefona, gde je izdominirao PUBG Mobile sa čak 2,7 milijardi dolara zarade.

Svetla 2021. godina je pred Among Us, pošto developeri planiraju fine dodatke, od kojih najskorije očekujemo novu mapu, zvanično predstavljenu na The Game Awards. Takođe, Among Us je nedavno stigao na Nintendo Switch, a uskoro će obogatiti i Xbox konzole.

I PORED 52 MILIONA NOVIH KORISNIKA U 2020. GODINI EPIC PRODAVNICA NE BELEŽI PORAST ZARADE



Prošlogodišnje statistike Epic Games prodavnice ne pokazuju da je 2020. godina bila baš uspešna za ovu platformu. Epic je otkrio nekoliko ključnih statistika i podataka koje je prodavnica prikupila tokom 2020. Slično metodama iz 2019. Kompanija je istakla ukupan broj igrača, aktivne korisnike na mesečnom nivou, potrošnju mušterija i druge detalje.

Na prvi pogled brojevi izgledaju dosta dobro, sa rastom u svim sektorima. Prošle godine prodavnica je imala preko 160 miliona mušterija, dok je godinu dana pre toga zabeležila 108 miliona. Samo u decembru, Epic je zabeležio preko 56 miliona aktivnih korisnika tog meseca. Ali ako se malo pažljivije pogledaju statistike, primetićemo da su novi korisnici, koje je Epic privukao ove godine, jedva potrošili nešto novca na platformi. Ukupna potrošnja kupaca je prošle godine iznosila 700 miliona dolara, a samo 265 miliona je potrošeno na igre koje nisu Fortnite i Rocket League. Drugim rečima tih 52 miliona novih korisnika je povećalo zaradu za samo 20 miliona dolara, odnosno 14 miliona za naslove od drugih izdavača.

Obzirom koliku eksploziju je gejming i digitalni biznis doživeo prošle godine, veoma je iznenađujuće da je Epic uspeo da skupi samo 20 miliona dolara od novih korisnika. Ovo se najbolje vidi na slici u nastavku. Epic je agresivno ušao u prošlu godinu i veoma često su delili besplatne igre. Tokom 2020. prodavnica je poklonila 103 igre, ukupne vrednosti \$2,407, i one su preuzete preko 749 miliona puta. Godinu dana pre, 73 igre su poklonjene a skinute su preko 200 miliona puta.

Da li se strategija Epic Games-u obila o glavu, jer očigledno se dokazuje da iako poklanjate besplatne igre, ništa ne može da garantuje da će korisnici ostati na platformi. Možda je ovo samo prva faza skupljanja gejmerske populaciji na platformi? Videćemo da li će Epic promeniti strategiju darivanja ove godine.

BETHESDA I LUCASFILM GAMES PREDSTAVILI INDIANA JONES IGRU NA KOJOJ RADI WOLFENSTEIN STUDIO

Bethesda je jedna od kompanija koja je prošlu godinu provela prilično tiho po pitanju velikih objava i najava o novim igrama. Najveća vest koju smo vezano za Bethesda čuli tokom prošle godine jeste to da je kupljena od strane Microsofta za 7,5 milijardi dolara.

2021. godinu, ova kompanija započinje najavom potpuno nove igre, i to one o jednom popularnom filmskom junaku, Indijani Džons. Predstavljanje dolazi u vidu tizera dugog oko 30 sekundi koji otkriva dovoljno, ali ne i previše.

U tizeru se vide svi prepoznatljivi elementi koji se vezuju za ovog avanturistu, poput biča, fotoaparata, revolvera i ostalih dodataka. U tizeru je vidljiv i naziv Machine Games, što je ime developera odgovornih za sve novije Wolfenstein igre od 2014. pa nadalje. Priča će biti originalna i samostalna, ne bazirana na filmovima, i pratiće protagonistu na vrhuncu karijere. Tod Huard, glavni producent



iza The Elder Scrolls i Fallout igara, će istu poziciju zauzeti i u razvoju ovog naslova.

Bitan podatak je da se radi o prvoj igri koja dolazi od nedavno (re)osnovane izdavačke kuće Lucasfilm Games, koja će biti iza svih budućih Star Wars igara, ali i ostalih baziranih na Diznijevim franšizama.

RAZER PREDSTAVIO N95 MASKU SA LED OSVETLJENJEM

Ovogodišnji CES 2021 nam je doneo najavu brojnih tehnoloških unapređenja, poput novih čipova u Nvidia RTX 3000 seriji, a na događaju je bilo prilike videti i neke zanimljive geđzete.

Renomirani proizvođač periferija RAZER redovno eksperimentiše sa novitetima, pa je tako sada predstavio Project Hazel N95 masku unutar svog brenda u cilju zaštite od korona virusa. Razer se proizvodnjom maski bavi već skoro celu godinu, pošto je na početku pandemije ustupio deo svojih proizvodnih pogona za tu svrhu.

Sada je predstavljena brendirana maska, standarda N95 koji garantuje viši stepen zaštite od običnih hirurških maski. Maska izgleda izrazito futuristički, kao da je došla iz Cyberpunk 2077, a i sa tehničke strane je isto tako.

Maska je namenjena za duži period upotrebe sa smenjivim filterima, kojih ima dva, ventilatorima koji rade na baterije i UV sterilizatorom koji se nalazi u kutiji za bežično punjenje. Naravno, LED osvetljenje je pristuno, kako bi se odmah znalo da nosite Razer masku. Ono će nositi i mod sa niskim osvetljenjem kako ne bi smetalo i blještalalo, a Razer za masku radi na patentu zvanom VoiceAmp, koji će na osnovu govora osobe praviti vizuelni efekat.



DIZNI NAJAVIO NOVU STAR WARS IGRU NA KOJOJ ĆE RADITI UBISOFT, NE ELECTRONIC ARTS

Ugovor koji su Electronic Arts i Dizni sklopili zarad razvoja Star Wars video igara uskoro ističe, a izgleda da Dizni traga za novim partnerom na tom polju, ili ga je možda čak i našao.

Francuski developer i izdavač, Ubisoft, stoji iza nove Star Wars igre, koja će biti bazirana na principu otvorenog sveta. Iza igre će stojati nedavno osnovani brend Lucasfilm Games, pod kojim je najavljena Indiana Jones igra. Sam razvoj igre će sprovesti Ubisoft Massive studio, poznat po The Division franšizi, čiji će endžin, Snowdrop, ova igra i koristiti.

Poznato je još da će producent koji je radio na Division 2, Džulijan Gerajti, raditi na ovom projektu. Za sada, nema nikakve indikacije koju bi eru igra mogla pokrivati, kao ni da li će se raditi o singleplejer ili multiplejer naslovu, a možda čak i mešovini kao što je The Division, sa co-op elementima.

Zanimljivo je čuti da umesto Electronic Artsa Ubisoft radi na ovom projektu. Ovo može biti indikacija da Disney već traga za novim partnerom, i sa ovom igrom će ispitati situaciju. Electronic Arts, iako je imao problema za Battlefront igrama, još

uvek nije ispao iz kombinacije, jer radi na nekoliko projekata, među kojima je i Jedi: Fallen Order 2.



HOGWARTS LEGACY ODLOŽEN ZA 2022. GODINU

Tek što smo zašli u 2021. godinu, a nekoliko izdavača nas je već sačekalo sa odlaganjima igara. Co-op pucačina Outriders je odložena za april, Elite Dangerous ekspanzija neće izaći na vreme, a sada je otkriveno da Hogwarts Legacy ipak nećemo videti ove godine.

RPG igra bazirana na univerzumu koji nam je doveo Harija Potera će izaći tek tokom 2022. godine, pošto je studiju Warner Bros Avalanche potrebno dodatno vreme kako bi kreirali najbolje moguće iskustvo za fanove.

Odlaganje dolazi za manje od 6 meseci nakon prvobitne najave. O Hogwarts Legacy se još uvek zna jako malo detalja, i trenutno imamo samo jedan trejler. Ova igra će biti smeštena u periodu dosta ranijem od priča o Hariju Poteru, negde u 19. veku.

Trenutno nema jasne naznake za koje platforme će Hogwarts Legacy izaći, pošto je najavljen na Playstation 5 događaju.



STEAM U 2020. GODINI IMAO 120 MILIONA MESEČNO AKTIVNIH KORISNIKA

Valve se priseća 2020. godine, koja je bila rekordna po mnogim stvarima, i dovela je do značajno porasta korisnika na Steam platformi.

U zvaničnoj objavi vezanoj za proteklu godinu, otkriveno je da su mnogi rekordi oboreni i to za dosta, što se delom pripisuje aktuelnoj pandemiji korona virusa i zatvaranju.

Steam je dostigao novi rekord po pitanju mesečno aktivnih korisnika, čak 120,4 miliona, dok je rekordni broj dnevnih korisnika bio 62,6 miliona. Broj kupljenih igara je za 21% veći u odnosu na 2019. godinu, a u prošlih 365 dana je načinjeno čak 2,6 miliona prvih kupovina.

VR igranje je takođe dostiglo nove visine, sa porastom prodaje ovih igara za čak 71 procenat, gde najviše zasluga ima Half-Life: Alyx, koji čini 39% prodatih VR naslova. Valve će se potruditi da Steam blista i tokom 2021., sa planovima da uvede neke novine, kao i da se proširi na Kinu, gde će biti prisutan kao nezavisna platforma u odnosu na ostatak sveta.

Ako se po jutru dan poznaje, ovo je onda još jedna uspešna godina pred ovom platformom, pošto je odmah na početku godine oboren rekord po istovremenom broju korisnika.

RIDERS REPUBLIC, TRKAČKA IGRA NA KOJOJ RADU UBISOFT BELGRADE, IPAK NE IZLAZI OVOG PROLEĆA



Nažalost, odlaganjima na samom početku 2021. godine nema kraja, a sada su time pogođeni i nešto očekivaniji naslovi. Hogwarts Legacy neće izaći ove godine, a Ubisoft je rešio da datum izlaska za Riders Republic pomeri za kasniji period.

Riders Republic je trebao izaći 25. februara ove godine, ali je sada na zvaničnom Twitter kanalu objavljeno da se datum izlaska pomera na kasniji period ove godine, bez novog datuma na vidiku.

Odlaganje dolazi kako bi razvojni studiji imali dovoljno vremena da kreiraju optimalno iskustvo za sve igrače, što je jedino navedeno u izjavi.

Riders Republic je predstavljen u septembru, kao mešavina trkačke igre i MMO-a. Igra će nuditi opciju za učestvovanje u različitim ekstremnim sportovima na ogromnoj mapi, kao što su paraglajding, vožnja bicikla, skijanje i snoubording.

Iskreno, ova igra nas dosta interesuje, i poštujemo odluku da se datum izlaska pomera zarad kvaliteta i bolje produkcije, pogotovu pošto ne želimo da igre dožive istu sudbinu kao Cyberpunk 2077.

BATTLEFRONT 2 SERVERI NISU IZDRŽALI PRILIV NOVIH IGRAČA POVODOM DARIVANJA NA EPIC GAMES PLATFORMI

Na Epic Games Store je četvrtka za nama osvanula prilično primamljiva ponuda, Star Wars: Battlefront 2 je postao potpuno besplatan na nedelju dana.

Pošto se radi o AAA multiplejer igri interesovanje igrača je bilo prilično veliko i mnogi su pohrlili da isprobaju ovaj naslov. Electronic Arts sa svojim serverima nije bio spreman za priliv velikog broja igrača, što je dovelo do njihovog pucanja već prvog dana promocije.

Sam Electronic Arts je ozvaničio probleme sa serverima i otkrio je da radi na aktiviranju novih servera kako bi se igranje nastavilo bez problema. Igrači koji nisu mogli da zaigraju Battlefront 2 dobijali su grešku sa kodom 623 ili 918, što označava probleme sa serverima. I nakon što je objavljeno da su problemi rešeni, dobar deo je i dalje prijavljivao problem i smetnje pri igranju.

Star Wars: Battlefront 2 je zbog halapljivosti izdavača imao ogromnih problema na izlasku koji su oterali igrače i igra je bila



osuđena na sigurnu propast. Aktivna podrška je obustavljena letos, bez Battlefronta 3 na vidiku (za sad).

Igra je besplatna za preuzimanje na EGS do 21. januara, što će svakako doprineti porastu broja aktivnih igrača.

ROCKSTAR PATENTIRAO SPECIJALNI SISTEM KOJI ĆE NE-IGRIVE KARAKTERE U GTA 6 NAČINITI REALISTIČNIM

Rockstar još uvek nije zvanično najavio Grand Theft Auto 6, a i zašto bi to učinio kada je GTA 5 još uvek poprilično popularan. Međutim, ova kompanija ne može da sakrije proces razvoja 6. dela u renomiranom serijalu, što se u više navrata saznalo.

Nove potencijalne detalje za GTA 6 dobijamo putem zahteva za patent koji je Rockstar podneo ranije i koji se tiče tehnologije iza ne-igrivih karaktera (NPC). Na zvaničnom sajtu za spomenuti patent otkriveno je da se tehnologija tiče realističnog i uverljivog ponašanja karaktera koji nisu kontrolisani od strane igrača, a spominje se i njihova navigacija u virtuelnom prostoru.

Pod tim se misli na njihovo jasno kretanje po putevima i ulicama, bilo vozilima ili pešaka. NPC likovi će znati kako da se ponašaju po lošijem putu, autoputu, gužvi i u odnosu na vremenske prilike. Patent neće uticati samo na kvalitet realizma u ponašanju karaktera, već će omogućiti i veći broj njih u svetu.

Rockstar navodi da će sa ovim patentom ne-igrivi karakteri ranije reagovali na prepreke i imaće unapred znanje o tome kako da se ponašaju kada je put blokiran ili se na njemu nađe neka prepreka, dok je u sada aktuelnim endžinima prisutno ponašanje gde karakteri pre-



kasno reaguju. Nova tehnologija će ujedno omogućiti da saobraćaj u gradu bude što više nalik na onaj u stvarnosti, odnosno da najviše automobila bude u glavnim ulicama, a u sporednim manje.

Ako je ovaj patent zaista vezan za GTA 6, a sve upućuje da jeste, pred igračima je dosta realistično ponašanje stanovnika u igri, što će omogućiti bolju imerziju u digitalni svet.

Čekamo strpljivo na najavu GTA 6, koji se prema marketinškim planovima izdavača Take-Two treba pojaviti 2023. godine.

BATTLEFIELD 6 VUČE INSPIRACIJU IZ BATTLEFIELD 3, NAVODNO IZLAZI ZA PS4 I XBOX ONE



Battlefield 6 je već uveliko u izradi, što je potvrdio i sam Electronic Arts, ali zvanične najave sa trejlerom i prvim detaljima nije bilo, već je ona zakazana za proleće ove godine.

Dok se to ne desi, glasine donose interesantne detalje o predstojećem Battlefieldu. Prema izvoru pouzdanom kada je reč o Battlefieldu glasina, Tomu Hendersonu, šestica će inspiraciju vući iz Battlefield 3, čija se radnja odigrava u modernom dobu.

Naziv igre još uvek nije tačno određen, a postoji opcija da će se igra zvati jednostavno Battlefield, što označava sveži početak za serijal. Kao što smo i ranije čuli, serveri će biti dosta unapređeni i podržavaće do 128

igrača na mapama.

Zanimljiv podatak je da će novi Battlefield naslov imati i verziju za PS4 i Xbox One konzole, ali da ona neće uticati na kvalitet verzije za PC i next-gen uređaje, već će imati umanjenu kvalitet grafike i prikaz destrukcija. Na verziji igre za ova dva sistema radi poseban deo DICE studija i kod nje neće biti mapa za 128 igrača, već će one biti dostupne samo u 32v32 formatu. Zanimljiv način da se ispoštuje publika na starim konzolama, koja je i dalje brojna.

Kao i kod svih glasina, ovo moramo uzeti sa rezervom do zvanične potvrde.

ELDER SCROLLS VERENIČKI PRSTEN ĆE VAS KOŠTATI SAMO 1000 DOLARA



Ako imate svoju drugu polovinu sa kojom planirate da život provedete zajedno i još ste oboje fanove The Elder Scrolls igara, onda Bethesda ima odličnu ponudu za vas.

Na zvaničnoj Bethesda prodavnici robe inspirisane The Elder Scrolls motivima osvanuo je verenički prsten The Ritual of Mara. Prsten je sa 10-karatnim zlatom, elementima nordijskog stila, žute boje i sa gravurom sa unutrašnje strane koja glasi "With this ring and Mara's blessing". Za slučaj da ne znate, Mara je boginja ljubavi,

braka i saosećanja u Elder Scrolls svetu.

Cena prstena je 1000 dolara, što ga čini najskupljim predmetom na Bethesda prodavnici. Ovo će biti jedinstvena prilika da se kupi ovakav prsten, pošto će ostati dostupan za prednaručivanje do 14. februara a prodaja nakon tog datuma nije planirana.

Za slučaj da vam je 1000 dolara previše za burmu, onda se okrenite srebrnoj verziji koja košta 85 dolara.

ACTIVISION-BLIZZARD U 2021. GODINI VREDI 72 MILIJARDE DOLARA

Activision-Blizzard je 2021. započeo sa prilično dobrim uspehom, pogotovu u odnosu na kraj 2019. godine. Vrednost kompanije i njenih akcija dostigla je rekordnu vrednost na tržištu, pošto se Activision-Blizzard sada procenjuje na vrtočeve 72 milijarde dolara.

Akcije su dostigle najveći rekord još od 1984. i vrede čak 95 dolara. Procenjuje se da će njihova vrednost rasti i u narednom periodu, pošto se kontinuirani rast beleži od decembra.

Rekordna vrednost ove kompanije i ne čudi, pošto je za njom i te kako uspešan period. U prošlom kvartalu je samo od mikrot transakcija ostvarena zarada u vrednosti od 1,2 milijarde dolara, a ogroman uspeh je zabeležen sa besplatnim Battle Royale ostvarenjem Call of Duty: Warzone, kao i dosta popularnim Modern Warfare rebootom.

CoD: Mobile je ujedno doprineo visokoj zaradi, a sa Blizzard strane imamo World of Warcraft: Shadowlands ekspanziju, koja je u jednom trenutku bila najbrže prodavana PC igra. Odlična prodaja ovih

igara je ipak samo deo uspeha kompanije, jer se ne sme zaboraviti uticaj pandemije korona virusa na ekspanziju gejming industrije. Korona virus je uticao na to da Activision-Blizzard 2020. godinu završi sa odličnim rezultatima, jer je više ljudi nego ikada uživalo u video igrama kao najboljem obliku zabave tokom boravka kod kuće. Sada ostaje da sačekamo 4. februar kada će kompanija otkriti pune rezultate za fiskalnu 2020. godinu, a ujedno će se otkriti i kako je protekla prodaja za Black Ops Cold War.



RESIDENT EVIL VILLAGE DOBIO MAJSKI DATUM IZLASKA

Najavlivano predstavljanje za Resident Evil Village se odigralo kao što je planirano i donelo je dosta novih detalja.

Pre svega ljudi trejler, treći po redu, koji prikazuje sa kim će se igrati kao Etan sresti tokom igranja. Tu su vampirice, naizgled prijatnog izgleda ali su zapravo napravljene od buba. Uh! Trejler prikazuje još neprijateljski nastrojenih lica, likove ključne za proču i bolje nas upozna je sa atmosferom zavejanog seoceta.

Za kraj, Capcom je rešio da igračima otkrije kada mogu zaigrati Resident Evil Village, i to će se odigrati 7. maja ove godine. Kao što su

glasine upućivale, Village će biti dostupan i za starije konzole, PS4 i Xbox One, od istog dana. Pre nego što Resident Evil Village izađe pred igrače, besplatni demo će biti dostupan za probu, kao što je bio slučaj sa ranijim Rezi igrama.

Zajedno sa trejlerom prikazan je i gejملهj koji se fokusira na samu akciju i otkriva da će stil inventara iz RE4 biti prisutan ovde, kao i mehanika kraftedovanja oružja. The Duke je karakter koji će nas isto podsećati na RE4 korene, pošto je on prodavac koji će se nalaziti po različitim lokacijama, uvek spreman da vam proda nešto, uz pravu cenu naravno.



UNCHARTED FILM POMEREN ZA 2022. GODINU

Iako je izgledalo kao da će Uncharted film u bioskope stići u skorije vreme, to se nažalost neće desiti zbog još jednog odlaganja.

Ovaj projekat baziran na Sonijevoj franšizi video igara je konačno bio dobio stalnog režisera, a pre par meseci smo dobili i prvu fotografiju sa seta. Ipak, kako Hollywood Reporter prenosi, film je odložen za 11. februar 2022. godine.

Odlaganje verovatno dolazi zbog kašnjenja u produkciji, delom izazvanog zbog pandemije korona virusa koja je na period od 4

meseci prekinula snimanje.

Ovo je samo jedno u nizu brojnih odlaganja za Uncharted film. On je prvobitno bio zakazan za prikazivanje od 18. decembra prošle godine, pa je odložen za 5. mart, pa onda za 8. oktobar 2021. i sada je prebačen za narednu godinu.

Očekivanja su visoka, pogotovu pošto je glavni glumac, poznat po ulozi Marvelovog Spider-Mena, prokomentarisao da je skripta filma jedna od najboljih koje je ikada pročitao.



POTVRĐENA LOKACIJA NA KOJOJ ĆE SE ODIGRAVATI DRAGON AGE 4

Najava četvrtog dela u Dragon Age serijalu došla je kao pravo olakšanje fanovima koji na nastavak čekaju već prilično dugo.

Bioware i EA su zvanično potvrdili da se na igri radi, dok se na konkretne detalje i dalje čeka prilično dugo vremena. Letos smo dobili prvi prikaz igre u novom endžinu, na The Game Awards je pristigao trejler, a sada zahvaljujući knjizi developera saznajemo i lokaciju odigravanja radnje u Dragon Age 4.

Knjiga posvećena dugogodišnjoj istoriji studija Bioware govorila je o raznim franšizama, ranijim projektima, ali i ovoj nadolazećoj igri. U njoj je otkriveno da će se radnja odigravati na lokaciji koja do sada nije istraživana u prethodnim Dragon Age naslovima. Lokacija Tevinter će biti glavno poprište novih događaja, a u knjizi je moguće videti umetnine u igri gde se vide i neka nova prostranstva.

Blizu Tevintera se nalaze regije Antiva, Mourn Watch i The Lords of Fortune, koje ćemo možda takođe posećivati tokom igranja, ali to tek ostaje da se vidi. Tevinter se kao potencijalna



lokacija spominjao još ranije, a ovo je sada kao neki vid potvrde fanovima, koji su kupili knjigu ili sadržaj podelili na internetu.

Dakle, idemo u Tevinter sa Dragon Age 4, a ostaje da saznamo i kada će se to konačno odigrati. Nećemo požurivati Bioware, pošto je imao problema sa prethodnim igrama, tako da nek se slobodno posveti radu na igri.

U RAZVOJU JE NASTAVAK ZA STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC!?

Kakva vest, kakva vest! Knights of the Old Republic, jedna od najboljih Star Wars video igara ikada, dobija zaslužen nastavak. Barem glasine upućuju na to.

Prema rečima izvora poznatom po glasinama vezanim za Star Wars igre, Bepin Bulletin, Star Wars: Knights of the Old Republic će dobiti nastavak i na njemu ne radi Electronic Arts ili njegovi studiji, već neko potpuno drugi. Izvor nije hteo da otkrije o kome se studiju radi.

Pored ovog izvora, i poznati insajder industrije, Džejson Šrier, isto tvrdi, ali opet nema spomena studija koji radi na ovom RPG-u. Pošto se to čuva kao tajna, onda iz te kombinacije ispada i Ubisoft, pošto je već najavljeno da sprema Star Wars avanturu sa otvorenim svetom.

Da se radi na Star Wars: Knights of the Old Republic nastavku je veliko iznenađenje, ali ne čudi što EA nije zadužen za njega. Dizni je sa novoformiranom izdavačkom jedinicom, Lucasfilm Games, rešio da nastavi saradnju sa Electronic Arts, ali i da druge renomirane kompanije iz gejming industrije uključi kako bi obogatilo ponudu Star Wars igara.



NAKON VIŠEMESEČNE TIŠINE, BIOMUTANT KONAČNO DOBIO DATUM IZLASKA

Avantura koja govori o životu jedne male, ali mutirane životinje, ispraćena je prilično dugim periodom tišine tokom kojeg nismo imali nikakve podatke o planovima za izdavanje.

Biomutant je u nekoliko navrata odlagan od strane izdavača THQ Nordic, da bi sa najskorijim ostali bez ikakvih informacija o potencijalnim novim planovima. Glasine su se ostvarile, pošto je ovaj naslov sada konačno dobio datum izlaska.

Igra će izaći 25. maja, nešto kasnije od Resident Evil Village, a uz novi datum je podeljeno i da će se u prodaji naći 2 kolekcionarska izdanja. Atomic edicija će koštati čak 400 dolara i donosi Doramu, knjigu sa metalnim koricama, majcu, široko postolje za miša i muziku iz igre. Za one koji bi izdvojili nešto nižu sumu, za 110 dolara postoji izdanje sa figuricom protagonista, umetninama iz igre na tkanini i muzikom iz igre. Naravno, sama igra je uključena u obe edicije.



Nalik na malenog protagonistu, i u samom otvorenom svetu igre možete očekivati čudnovate životinke koje će vas napadati. Gejmplej mehanika uključuje manipulisanje genima.



CRYSTAL DYNAMICS RADI NA NOVOJ TOMB RAIDER IGRI

Sa izlaskom Shadow of the Tomb Raider, poslednjim nastavkom u osveženoj trilogiji, Lara Kroft je otišla na zasluženu pauzu. To neće dugo trajati, pošto Crystal Dynamics već uveliko priprema novu igru.

U objavi na zvaničnom Twitter kanalu igre povodom 25 godina postojanja franšize, otkriveno je da su u pripremi razna iznenađenja za fanove, među kojima se nalazi i najava nove igre.

Nije otkriveno kada će se puna najava odigrati, i Crystal Dynamics moli fanove za strpljenje. Ono što se zna je da će novi Tomb Raider naslov kombinovati elemente novijih ostvarenja zajedno sa idejama iz originalnih igara koje su se pojavile tokom PS1 ere.

Ova najava stiže zajedno sa predstavljanjem Tomb Raider anime serije na kojoj će raditi Netflix i za koju trenutno isto nema puno podataka.

CD PROJEKT UGASIO MOD KOJI OMOGUĆAVA DA KIJANU RIVSA ODVEDETE U KREVET

Nije ništa neočekivano da moderi naprave najbezobraznije moguće kreacije u igrama, pogotovu kada developer uvede zvaničnu podršku za modove.

Kada je u pitanju Cyberpunk 2077, moderi su brzo došli na ideju da kreiraju mod igranja koji bi ih stavio u krevet sa Džonijem Silverhendom, karakterom iz igre kojeg tumači popularni Kijanu Rivs. Mod se nije dopao developerima iz poljskog studija i ubrzo su reagovali njegovim povlačenjem sa sajta Nexus mods.

CDPR je izdao obaveštenje u kojem je naglašeno da kod modova nije dozvoljeno postojanje sličnosti sa osobama iz stvarnog sveta, kao u ovom slučaju sa Rivosom. Developer očigledno ne želi da pokvari odnose sa poznatim glumcem i više razloga, a najlogičniji je dalja saradnja.

Mod koji je kreirao Catmino nije u potpunosti dozvoljavao intimni odnos sa glumčevim karakterom u igri, već se radi o običnoj zameni modela sa kojim je moguće imati odnos. Prave glasovne glume nema, a čak je i sam karakter obučen tokom celog trajanja.



Mod više nije moguće preuzeti, ali na internetu su dostupni snimci koji prikazuju šta je pružao radoznalim igračima. Ako želite da modujete Cyberpunk 2077, postoje dosta bezbednije alternative, poput igranja iz trećeg lica.

PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

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

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

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

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

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

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

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

- DANILO KARTALOVIĆ

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

- MARIJAN MILIĆ

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM
OMILJENIM YOUTUBERIMA!



 /TIPSANDTRIKS

POWERED BY

TRIK

Pozadine za ekrane



ODISEJA JE I DALJE IN



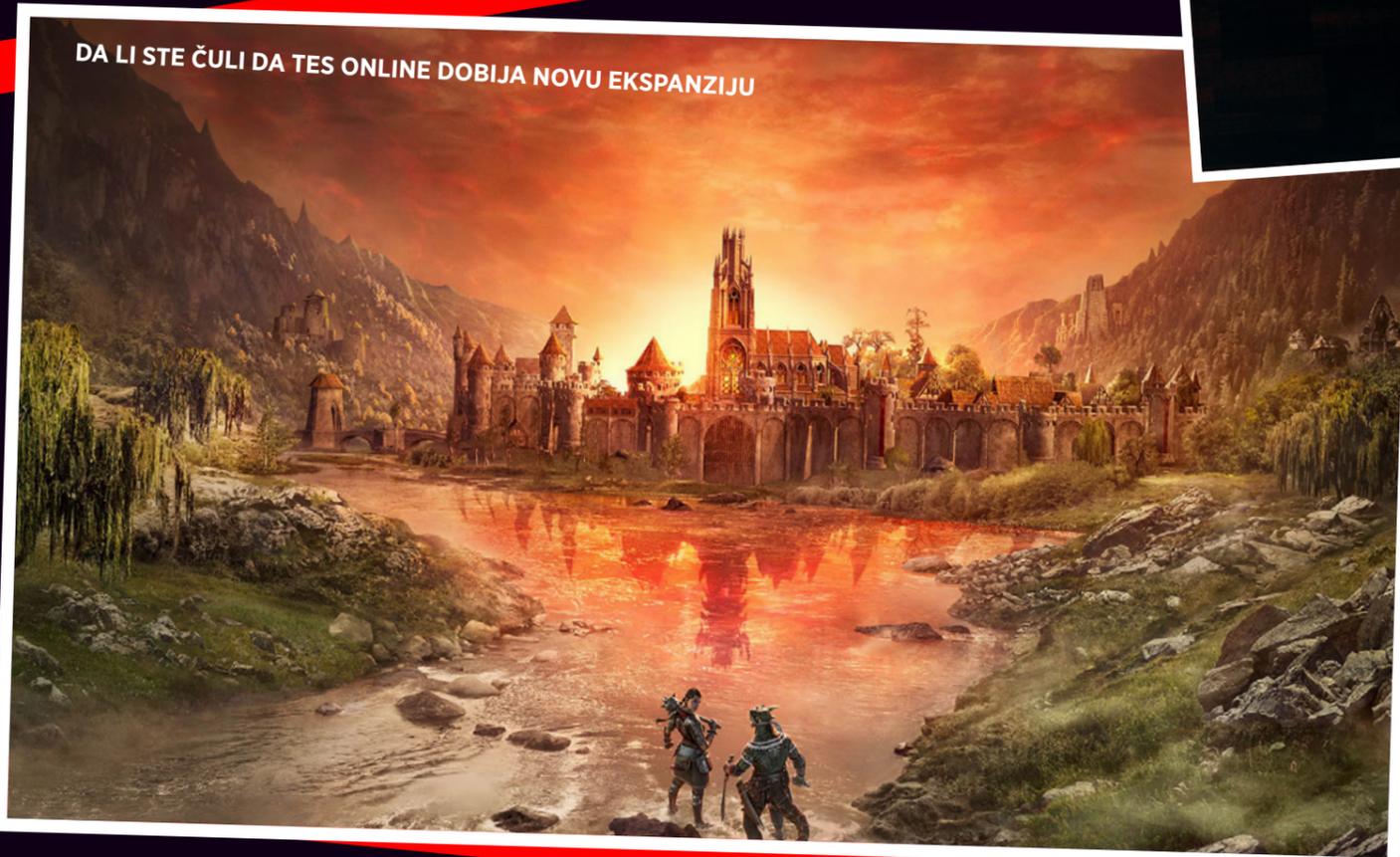
DIABLO IMMORTAL DAME I GOSPODO



SVAKI SCREENSHOT IZ MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR MOŽE BITI DOBRA POZADINA, MI SMO ODABRALI OVU



MINIMALISTIČKI JE NEKAD I DOBRO IMATI



DA LI STE ČULI DA TES ONLINE DOBIJA NOVU EKSPANZIJU



BRUTALNO

Autor: Milan Janković

SKRIVENI ADUTI 2021. GODINE

I OD INDIE IGARA IMAMO ŠTA DA OČEKUJEMO U NAREDNIM MESECIMA

Januarski broj našeg časopisa bio je posvećen najiščekivanijim igrama 2021. godine, gde smo bili realistični, pa možda čak i uzdržani, jer nismo želeli uključiti igre koje kao datum izlaska još uvek imaju veliki znak pitanja. Pošto je februar i dalje početni deo godine, sada ćemo se posvetiti manje poznatim igrama koje imaju potencijala da zasene mnogobrojnu publiku na konzolama i računarima.

Adios

Jedna od tema o kojima nikada ne bih razmišljao jeste način na koji se otarasiti mafijaša koji ili znaju previše ili više ne služe svrsi. Neko je o tome razmišljao i previše, a taj neko zna da pravi video igre. To je glavna ideja iza igre Adios. Vi ste u ulozi farmera koji ima svinje koje mu služe da se otarasi leševa mafijaša. Vi ne činite nikakva ubistva, već to Hitmen radi pa onda donese leš kojeg se vi morate otarasiti. Zaplet počinje kada se vama kao farmeru smuči takav život i želite da izađete iz svega toga ali da usput ne postane hrana za svinje, i to još svoje.



Igra je planirana za PC, Xbox One i Xbox Series konzole.

The Ascent

Cyberpunk žanr je trenutno poprilično popularan, s tim što je igra oko koje se diglo dosta prašine i hajpa to prokockala. The Ascent je izometrični RPG koji vodi u distopijsko sajberpank okruženje sa opcijom za solo ili kooperativno igranje. Svet u ovom naslovu je pun bandi koje su stekle slobodu da

divljaju nakon gašenja mega-korporacije koja je štitila narod.

The Acent izlazi za PC, Xbox One i Xbox Series X/S.

Chasing Static

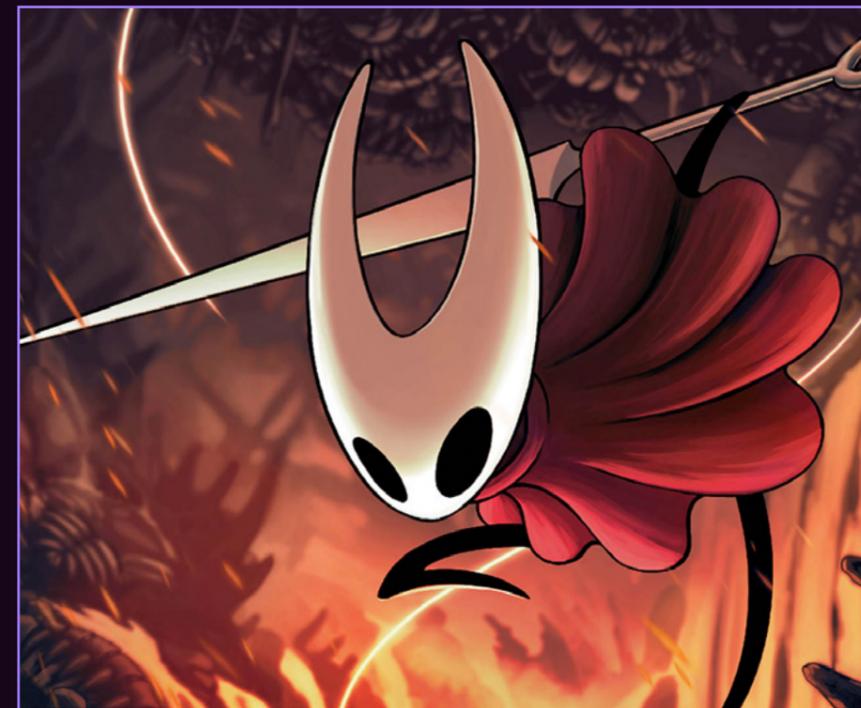
Koliko god noć delovala primamljivo, ako ste usamljeni možete se osećati kao da se nalazite u nekom košmaru. Igra Chasing Static će vam omogućiti da prođete kroz košmar i otkrijete skrivene eksperimente koji su doveli do fe-

nomena sa kojim se vreme zaustavlja. Primamljivi element igre jesu gejملهj mehanike vođene zvukom sa kojima ćete loviti anomalije. Sam stil se uklapa u šemu horor filmova iz 80-ih godina, a grafika nosi vizale iz PS1 ere. Priča će biti kratke sa nelinearnim pristupom koji će doneti oko 2 sata igranja.

Chasing Static je se treba pojaviti za PC

Hollow Knight: Silksong

Za Hollow Knight ste garantovano već



čuli, simpatičnu igru koja je osvojila srca mnogih, a sada će dobiti i nastavak. Silksong čuva elemente soulslike metroidvanje i lepog vizuelnog stila sa karakterima baziranim na bubama, gljivama i paucima. Jedan od karaktera iz prve igre, Hornet, sada je protagonist i on je zarobljen u nepoznatom kraljevstvu iz kojeg mora pronaći izlaz.

Martha is Dead

Evo jedne igre koja će vas sprovesti kroz putovanje ispunjeno gubitkom voljene

osobe, međuljudskih odnosa i psiholoških nedaća jednog od najmračniji perioda ljudske istorije. Martha is Dead vas vodi u Toskanu gde kao glavni lik igre morate preuzeti telo svoje nastradale sestre bliznakinje koja se utopila pod neponatim okolnostima. Fokus je na psihološkom elementu gde će glavni karakter biti suočen sa problemima gubitka drage osobe, a ujedno i užasima Drugog svetskog rata.

Martha is Dead izlazi za PC, PS4, PS5 i Xbox Series X/S



Stray

Evo igre koja donosi nešto drugačiju perspektivu. Umesto da se nađete u ulozi nekog heroja ili čak robota, Stray vas stavlja u krzno obične, ulične, mačke. Kao ovo maleno stvorenje istraživaćete futuristički grad, Kowloon Walled City. Ovaj naslov daje novu dimenziju gejملهja sa opcijama šunjanja ispod vozila, istraživanja uskih prostora, kao i sakupljanja predmeta u rančiću koji nosite na leđima.



Igra će se prvo pojaviti za PS4 i PS5, nešto kasnije i za PC.

Open Roads

Po nekom pravilu, igra koja ima privlačni vizuelni stil, ima mnogo više stvari za ponuditi. Open Roads krasi grafika nalin ručno kreiranim animacijama, a priča govori o emocionalnoj vezanosti jedne porodice i njihovim odnosima. Igra Open Roads govori o putovanju majke i ćerke, koje su motivisane da pronađu odgovore na pitanja iz dnevnika ostavljenog od strane prabake. Dnevnik otkriva porodične tajne, probleme kao i izgubljeno blago

koje će možda doneti više problema nego rešenja. Veći deo igre će se odvijati u autu gde ćete pratiti narativ koji sa jedinstvenim elementima prikazuje mane i tajne karaktera.

Open Roads se treba pojaviti za PC, PS4 i PS5.

12 Minutes

Bogata glumačka postavka koju čine Viljem Dafo, Dejzi Ridli i Džejms MekAvoy će dočarati priču inspirisanu filmovima Memento i Groundhog Day. Ovaj interaktivni triler prati porodicu, tačnije muža kroz događaje koji se odvijaju

kroz vremenski period od 12 minuta, sa završetkom svakog ciklusa priča se vraća na startnu poziciju, ali igrač ima prethodno znanje koje mora iskoristiti kako bi spasio svoju porodicu i sačuvao živu glavu. Iako na prvu loptu zvuči kratko igra donosi dosta opcija za igranje sa svakim resetom, jer ste ona u blagoj prednosti sa stečenim znanjem. Početak priče je zasnovan na tome da se nalazite u stanu i da ubrzo nakon što saznajete da je vaša žena trudna u dom upada policajac koji je optužion na ubistvo i ubija je na licu mesta. Cilj je sve to sprečiti, a da li će 12 minuta biti dovoljno, ostaje da vidimo.

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Janković

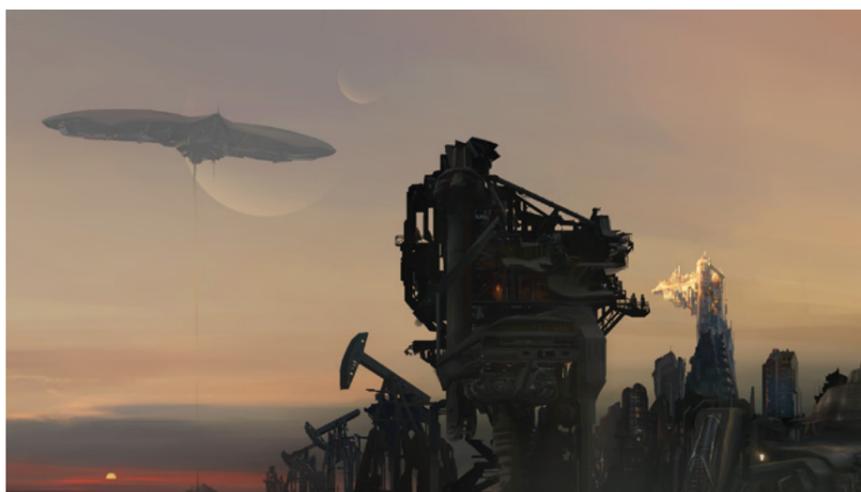
SOL INVICTUS I MUNZESKY ŠTA DALJE?

Studio Munzesky je pobedio na našem PlayCon događaju u decembru i ostvario je pravo na Lenovo i Intel opremu u vrednosti od 5000\$ koja će i te kako pomoći u razvoju projekta Sol Invictus na kojem rade već duže vreme.

Mesec dana nakon PlayCona dobili smo priliku da popričamo sa dvojicom vodećih developera, Lekom i Stikom i da vidimo kako će razvoj igre teći dalje.

Pre nego što počnemo, podsetićemo vas da je Sol Invictus projekat inspirisan starijim point-and-click avanturama u stilu baziranom na starim filmskim trikovima generisanja efekata. Igra se razvija na specifičan način sa 3D pozadinama i 2D likom koji su uklopljeni da sve izgleda prirodno i igračima pruži osećaj kao da je pred njima neko umetničko delo (bez preterivanja). Vizuelni deo igre je inspirisan delima kao sto su "Odiseja u svemiru: 2001.", „Blade Runner“, „Totalni Opoziv“ i „Alien“, a sama priča vuče narativne korene iz sci-fi ostvarenja kao sto su romani Stanislava Lema, Isaka Asimova i Artura Klarka, gde pratimo člana posade svemirskog broda Ortana uvučenog u niz spletki i zavera.

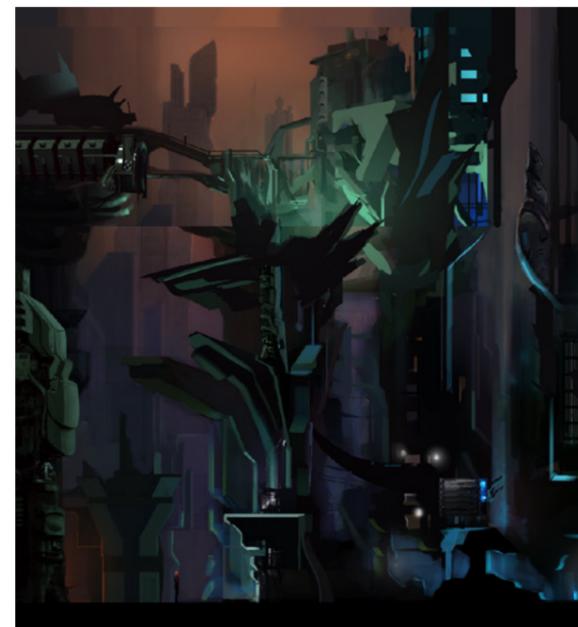
Primarni cilj koji je Munzesky sebi zadao za period od narednih nekoliko meseci jeste kreiranje novog tizera i trejlera za Sol Invictus koji će projekat predsta-



viti u pravom svetlu i sa osveženjima koja je doneo prelazak na Unity endžin. Presentacija igre vitalan je deo razvojnog puta, kao i sama produkcija, pošto sa njom Munzesky planira da privuče pažnju publike, ali i potencijalnih investitora/izdavača koji će uložiti novac u razvoj igre i ubrzati njen put do finalizacije. Pošto na našem prostoru nema izdavača koji bi podržali Sol Invictus u takvom smislu, developeri su se okrenuli ka spoljnom tržištu i nadaju se da će osvežena prezentacija plasirati ideju na pravi način. Izdavač bi pomogao oko čitavog procesa izdavanja igre i daljeg plasiranja na tržište, kako bi ovaj dvojac developera mogao u potpunosti da se fokusira na sam razvoj igre.

Za bolju prezentaciju biće angažovana i neka poznata lica se gejming scene, pošto su developeri trenutno u razgovorima sa Nikolom „Nikitom“ Jeremićem, kompozitorom koji je radio muziku za filmove i video igre.

Plan je da se tokom finalizacije rada na projektu isproba i sakupljanje sredstava kroz crowdfunding. Leka i Stika su otkrili da se neće zaletati u ovaj vid finansiranja sve do kraja, i da sudbina igre na kojoj rade neće zavisi od toga. Zapravo, crowdfunding će doći kao neki vid dopune budžeta koji bi omogućio da se prošire neki elementi gejmplaja ili uvedu i ispoliraju dodatni aspekti u igru.



Pošto je ovo prvi projekat naših developera, svakako im manjka iskustva u pojedinih aspektima, ali su im od velike pomoći forumi i topla zajednica developera iz Srbije, koji svako vredno iskustvo umeju da podele. Pandemijska korona virusa nije značajno pomogla ili otežala proces razvoja igre, ali je svakako u neku ruku teže obaviti neke stvari. Lakše je sa nekim raditi uživo, u direktnoj interakciji, a nema ni te konekcije koje su nosili seminari, radionice i predavanja „pre korone“.

Za kraj, sa članovima Munzesky studija smo popričali o povoljnostima koje je doneo prelazak sa zastarelog 2D endžina na Unity. U starom endžinu svetlo nije bilo softverski generisano i sve



se moralo raditi kao sekvenca slika sa umetanjem istih u .png formatu, gde se svaki efekat crtao. U novom endžinu, prisutno je osvetljenje koje daje realne zrake nad objektima i ujedno omogućava da predeli igre dobiju na voluminoznosti i magli koja pridodaje taj Blade Runner efekat.

Samim tim, rad na igri je dosta ubrzan, jer više nema animiranja svakog frejma



što je ranije oduzimalo dosta vremena. I pored prelaska na novi grafički endžin, old-school trikovi će biti tu i biće još uverljiviji sa lakšom manipulacijom svetla, 3D objekata, particle efekata i perspektive.

Ovo je samo prvi u nizu članaka o projektu Sol Invictus, a sa novim detaljima stižemo već u narednom broju, kada ćemo pokriti novu temu vezanu za igru i njen razvojni put.

Autor: Milan Janković

TOP 10 IGARA SA OTVORENIM SVETOM

Assassin's Creed Valhalla

Kao i prethodna 2 naslova u Assassin's Creed serijalu, Valhalla je bazirana na osnovama otvorenog sveta, sa formulom sličnom onoj po kojoj je kreiran The Witcher 3. Assassin's Creed Valhalla u prostranstva Engleske, koja naseljavate kao vikinško pleme. Ogromna mapa nudi dosta razloga za igraženje svakog kutka, a ujedno ćete tako širiti svoju vikinšku imperiju. Slično kao i Odyssey, u Valhali vas očekuje dosta skrivenih pećina, moćne opreme, zagonetki koje treba rešiti i neobičnih kvestova.



Far Cry 5

Teško je bilo odlučiti se između svih Far Cry igara koju uključiti na ovu listu, ali je tu čast ipak dobio Far Cry 5 kao igra sa najviše aktivnosti u prelepom mestu zvanom Eden's Gate. Uz sve to imate i ljubimca kojeg možete angažovati za ispomoc u borbi protiv religioznih fanatika, a taj ljubimac može biti čak puma ili medved. Još jedan razlog zbog kojeg trojka nije na listi jeste da su regije odmah većinski dostupne za istraživanje na početku bez ograničenja. Virtuelna Montana ima dosta toga da ponudi, od makljanja sa fanaticima do uživanja u divljem svetu. Izbor je vaš.



Witcher 3: Wild Hunt

Poljski developer CD Projekt Red je sa kupovinom prava na ranije slabo zapazeni serijal knjiga o veću pogodio zlatnu žilu. The Witcher 3: Wild Hunt je igra koja donosi gotovo jedinstveni otvoreni svet, gde vas očekuje preko 150 sati igranja. „Kontinent“ je prepun života, čudovišta napadaju nedužne građane, vode se ratovi i stalno se nešto menja. Posla za vešca uvek ima, i sve se to može ispratiti kroz oglasnu tablu po selima. Istražiti svaki kutak u ovoj igri nije ništa naporno, već samo užitak. Ako na samu igru dodate i ekspanzije, onda imate više nego potpuno iskustvo.

Geralt će nam još neko vreme ostati drugar, pošto je CD Projekt još uvek daleko od toga da Cyberpunk 2077 načini igrom kakva treba da bude.

GTA 5

O otvorenom svetu ove igre je suviše bilo šta reći. Los Santos sa svojim okolnim oblastima nudi dosta toga, možda čak i previše na prvi pogled. Rockstar je otišao korak dalje sa GTA franšizom i doneo je zanimaciju igračima koja traje već celih 7 godina. Brza vožnja, igranje kao Trevor, sukob sa policijom, tuča sa ajkulama, iskakanje iz aviona, obilazak striptiz barova i ponovo igranje kao Trevor. Ovo su samo neke od stvari koje ogromni GTA 5 svet nudi. Bilo da se trudite da odratite neku misiju, ili da kompletirate priču, u ovom otvorenom svetu će se uvek naći nešto što će vas odvući u drugom smeru.

Kada je GTA 5 ovako dobar i popularan i posle toliko vremena, ostaje samo da se zapitamo kakav će onda biti GTA 6 kada se pojavi kroz nekoliko godina.





Minecraft

Od svih igara koje se nalaze na ovoj listi, Minecraft se potpuno razlikuje. Ostale igre vam već stvorene i predefinisane svetove, a ovde je sve vaše igralište i ograničeno je vašom maštom. Ovde možete za sebe kreirati čitavu planetu Zemlju, gradove, statue, pa čak i kompjutere koji su potpuno funkcionalni, ili se možete prepustiti kreacijama drugih igrača i utonuti u sate i sate beskraje zabave. Srž igre je zaslužna za njenu popularnost i nakon decenije i jače od izlaska. Minecraft igra preko 120 miliona ljudi svakog meseca, ako vam ovaj detalj barem nešto govori o igri.

No Man's Sky

Da je ovaj tekst nastao pre dve godine ili više, No Man's Sky se ne bi našao ni u top 25. Studio Hello Games je igru izdao u jako lošem stanju, bez konkretnog sadržaja i sa otvorenim svetom koji nije davao valjan razlog za istraživanjem. Motivisani svojim neuspehom, developeri su krenuli u oštro prepravljavanje sadržaja koje se ogledalo u ogromnim dodacima objavljenim prethodnih godina. Sa ovim dodacima je stiglo preko 30 sati sadržaja u vidu narativa, omogućen je pravi multiplejer, olakšano je putovanje između planeta, stvorenja na planeti služe svrsi i slično. No Man's Sky ne nudi samo jedan otvoreni svet, već ogromnu galaksiju u kojoj je sve podložno promeni.



Legend of Zelda: Breath of the Wild

Nintendo je sa Switch konzolom ozbiljno ušao u biznis stvaranja igara sa velikim svetovima i tonom sadržaja. Iz kolekcije se najviše ističe Legend of Zelda: Breath of the Wild, igra u kojoj sve što vidite može biti istraženo. Za razliku od većine drugih igara, kvestovi vas ovde neće voditi na misteriozna mesta u divno dizajniranom svetu, već se morate prepustiti spostvenom instinktu. Razvojni tim u japanskoj kompaniji je lepo pokrio čitavu istoriju sveta, a čak i da niste zainteresovani ovaj element će vam biti zanimljiv. U pauzi tokom prelaska kampanje i Linkovih ostalih avantura, možete se posvetiti čak i pripremanju delikatesnih jela.

Fallout 4

Najnoviji niz glasina govori da je Fallout 5 čak deceniju daleko, a pošto Fallout 76 ne nudi ništa konkretno, četvorka je i dalje prilično dobar izbor. Otvoreni svet u Fallout 4 odlično prati atmosferu postaokaliptičnog sveta i daje slobodu igračima da u njemu igraju kako god požele. Slobodno se možete prepustiti unutrašnjoj pohlepi i pokupiti sve čepove flaša, možete istraživati sve čari sveta koji je na ivici novog početka. Sloboda je ogromna, samo pazite, ona može i loše uticati na svet i bića oko vas.



Ghost of Tsushima

Poslednja zvanična Playstation 4 ekskluziva je ispoštovala očekivanja igrača i donela je svet feudalnog Japana koji je istovremeno prelep, a ima šta da ponudi čak i sa Mongolima pred vratima. Skoro pa da je iznenađenje što je Ghost of Tsushima otvorenog sveta, ali igra zapravo nudi dosta toga u pozadini samurajskog nasilja. Generalno gledano, igra ne nudi preterano mnogo aktivnosti izvan same kampanje, ali minimalistički HUD sa predivnom grafikom je prilično valjan razlog da se svet istraži natenane i uživa u vistama koje Japan prošlog milenijuma ima da ponudi. A da, ovde možete pisati i haiku poeziju.

Red Dead Redemption 2

U Red Dead Redemption 2 nije bitno da li želite da lovite, pljačkate ili da se stopite u ulogu kauboja po Americi. Svako će naći nešto što će mu se dopasti. Rockstar Games je stekao odličnu reputaciju kada se radi o igrama sa otvorenim svetom, a gradivo je i utvrdio sa RDR 2. Imate priču o vodi Van Der Linde bandi i njihovom „poslovanju“. Kao i u svakom drugom vesternu, priča je prepuna preokreta i akcije i... čega god poželite. Kada završite kampanju, računajte da ste samo zagreballi površinu. Svaki region u igri je priča za sebe i nosi neki jedinstveni detalj, a uz sve to teško da ćete odoleti pozivu rešavanja misterija kao što su traganje za kostima dinosaurus i mitskim stvorenjima.



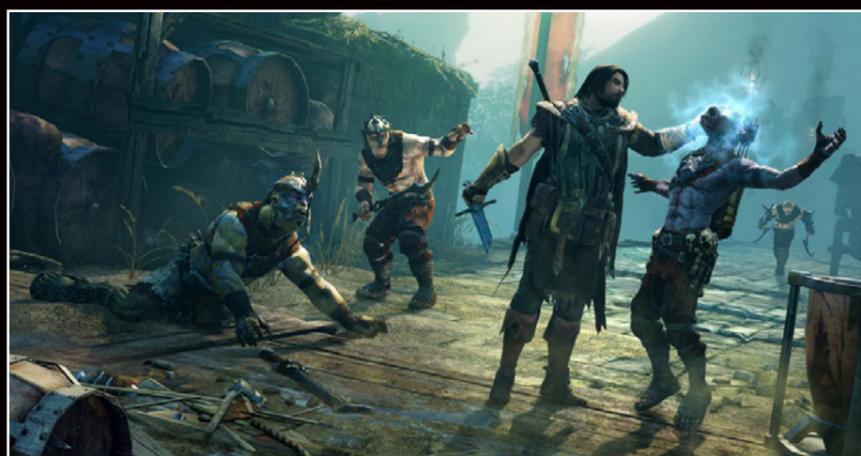
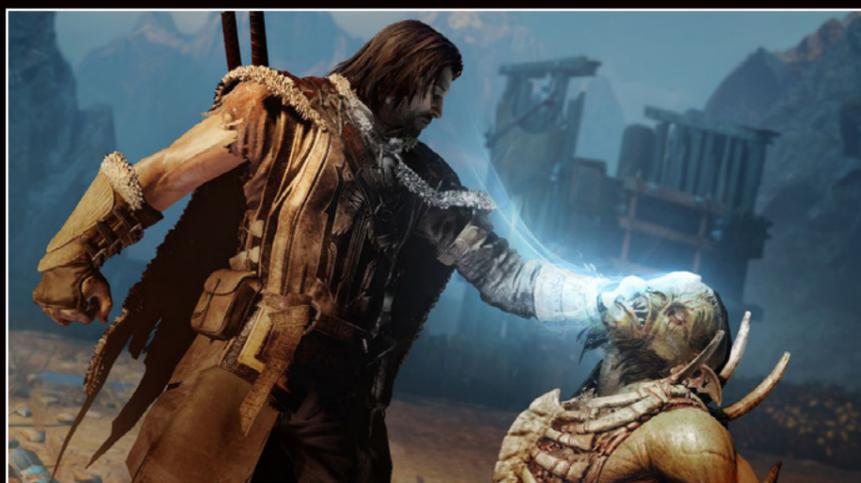
Autor: Milan Janković

OD MORDORA DO SREDNJE ZEMLJE - KAKO JE OTKAZANA BATMAN IGRA POSTALA SHADOW OF MORDOR

Tolkinov svet Srednje Zemlje je izuzetno pun potencijala i divnih priča koje se mogu kazati na nekoliko načina. Pored filmova i serija, video igre su postale izuzetno popularni medijum između sveta pisane reči i digitalne zabave, a Lord of the Rings igara svakako nije manjkalo u prethodne dve decenije.

Tokom prošlih godina dva naslova koja su proširila priču o Srednjoj zemlji i Prstenu moći jesu Shadow of Mordor i Shadow of War. Igre su dovele priču o rendžeru Talionu i Kelebrimboru, vilenjačkom gospodaru koji se vezao za živog protagonista u vidu duha. Priče su generalno zanimljive, pogotovu ako ste LotR fan, ali ono što je Middle-Earth serijal načinilo prilično popularnim jeste Nemesis sistem uz čiju pomoć su neprijatelji postali inteligentniji i pamtili su sve ranije susrete. Nemesis sistem je pružio tonu sati zabave tokom bitaka sa orcima i kontrolisanja njihovih gospodara, ali developer Monolith nije u početku imao plan da napravi ovakvu igru.

Pre nego što je rad na Middle-Earth: Shadow of Mordor uopšte i zaživeo, Monolith je dobio zadatak od izdavača Warner Bros da radi na Batman igri koja bi išla pod ruku sa Nolanovom Dark Night filmskom trilogijom. Monolith je imao ambiciozne planove sa Batman igrom i igra je prilično dobro napredovala. Ovaj projekat je pružao Batmobil kao sredstvo prevoza, a pred igračima su bile 3 opcije igranja – direktna borba, stealth pristup i upotreba samo gedžeta – sa gejmplerom koji se fokusirao na



spasavanje građana i čuvanje ulica Gothama.

Nakon godinu i po dana rada na igri i uspeha studija Rocksteady sa Arkham igrom, stigla je naredba da se produkcija prekine i sve zaboravi. Momci i de-

vojke iz studija Monolith iako razočarani novom direktivom nisu želeli da sve tek tako bace u vodu, već su ideje sačuvali za neke bolje dane. Razvojni studio, barem njegov deo, je tokom rada na Batman projektu istovremeno razvijao i Lord of the Rings baziranu igru,



osmišljenu kao co-op avanturu između patuljka i vilenjaka koji bi igrali rame uz rame. Ovaj naslov nije podržalo rukovodstvo kompanije Warner Bros, jer karaktere navodno nije bilo moguće dobro reklamirati, a kooperativni element nije bio još uvek toliko zaživeo u prvoj polovini prošle decenije. Produkcijski tim koji je radio na ovoj igri je ubrzo smenjen, a novi je bio spreman da poslušati zahteve izdavača i da uvede neke nove ideje.

Novi tim koji je počeo raditi na izmenjenoj LotR igri imao je ideju da ona bude koncentrisana oko singlplejer elementa i da čovek bude protagonista bez linearne priče i gejmlerja.

Pre nego što je ova igra uopšte dobila naziv Shadow of Mordor, razvojni tim je koristio endžin iz otkazane Batman projekta, kao i većinu tehnologija. Gejmler koji sada možete isprobati u Shadow of

Mordor je baziran na onom iz Batman projekta, a u ranim prototipima igre korišćenim za testiranje je čak korišćen i model samog superjunaka umesto Talionovog modela. Tehnologija randomizacije izgleda orkova takođe potiče iz otkazane Batman igre, samo što je on tamo bio planiran za kriminalce. Prema rečima developera koji su radili na projektu, čak i delovi Nemesis sistema, poput zastrašivanja neprijatelja i njihovo povlačenje, potiču iz Batman projekta, gde su bili samo ideja, a u Shadow of Mordor su do kraja realizovani.

Dakle, da nije bilo otkazane Batman igre, ni Shadow of Mordor, kao i Shadow of War, ne bi imali sve ove elemente koji su ih načinili popularnim. Nemesis sistem se nije rasprostranio u drugim igrama, jer ga je developer verovatno patentirao, ali bismo iskreno voleli da je više prisutan u igrama.

Ove informacije su otkrili developeri u dokumentarcu Youtube kanala DidYouKnowGaming.

Autor: Milan Janković

TOP IGARE FEBRUARA

LITTLE NIGHTMARES 2

Nastavak odlične horor avanture, Little Nightmares 2, je pred nama sa dosta osveženja u odnosu na original, ali su stil i metod gejmpleja ostali ukorenjeni. Priča ima novog glavnog karaktera, dečaka Monoa, zarobljenog u misterioznom i opasnom svetu. Mono će sresti devojčicu u žutoj kabanici, protagonistu prve igre, koja će mu pomoći da istraži sve tajne i pretnje koje se nalaze u misterioznom svetu.

Pored horor elemenata, Little Nightmares 2 nudi platformisanje, rešavanje zagonetki i dosta momenata u kojima će se igrati na elementu šunjanja i skrivanja. Elementi prisutni iz prve igre će biti dodatno prošireni i građevine će biti masivnije.

11. FEBRUAR – PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH

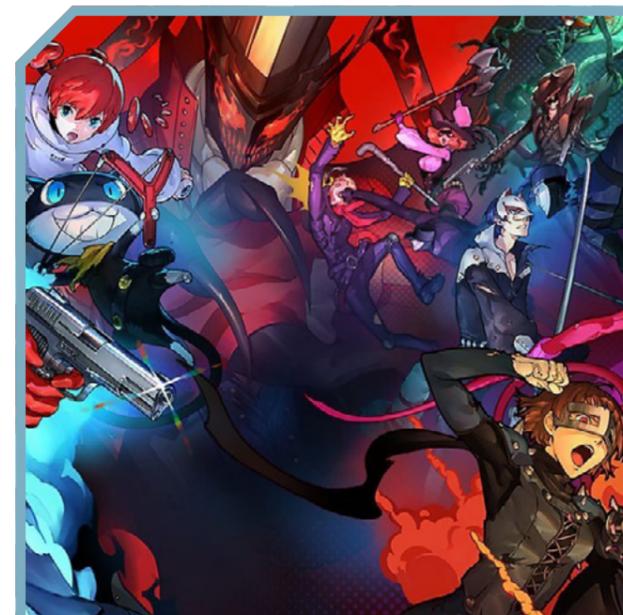


PERSONA 5

Omega Force i Atlus žele da iscrpe što je više moguće ideja iz Persona 5, i za sada im to u potpunosti ide za rukom. Najnoviji naslov, Persona 5 Strikers, je mešavina između originalne Persona 5 igre i Dynasty Warriors sa radnjom koja se odvija 6 meseci nakon one iz originalne kampanje u petici. Gejmplej će biti mešavina hack-and-slash elemenata iz Dynasty Warriors i RPG elemenata iz Persone, i uključuje akciju u realnom vremenu sa novim dodacima za igrive karaktere.

Persona 5 Strikers je izašla u Japanu kao PS4 igra gde se prodaje prilično dobro i prikupila je pozitivne reakcije publike, a 23. februara stiže na Zapad i biće dostupna i igračima na Steamu.

23. FEBRUAR – PC, PS4, SWITCH



SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

Najavljena u znak obeležavanja 35 godina postojanja junaka Super Maria, Nintendo je najavio Switch port za Super Mario 3D World, originalno Wii U igre, koji će biti dodatno dopunjen sadržajem i funkcionalnostima. Najveći dodatak je potpuno nova kampanja, Bowser's Fury. Ona sa sobom nosi nove elemente, veliku regiju koju je moguće slobodno istraživati, kao i opciju za više igrača. Ovaj port donosi opciju a multiplejer igranje, nove Amiibo figurice i dodatke sa njima, kao i kooperativno igranje za do 4 igrača.

Priča u novoj kampanji će pratiti Super Maria udruženog sa Bowser Juniorom sa ciljem da zaustave razjarenog Bowsera koji povremeno iskaljuje svoj bes nad okolnim ostvrma i menja njihov izgled. Pored Maria, Bowser Jr-a može kontrolisati drugi igrač koji će neprijatelje napadati slikarskom četkicom.

12. FEBRUAR – SWITCH



CENTURY: AGE OF ASHES

Igre o Srednjem veku koje smo do sada dobijali uglavnom su se bazirale na elementu mačevanja i borbama drugim hladnim oružjem, ali Century: Age of Ashes donosi borbe sa mitskim zmajevima i to potpuno besplatno. Radi se o multiplejer naslovu koji će igrače smestiti na krila zmajeva u borbama sa 3 različita moda igranja u 3v3 i 6v6v6 formatu. Survival mod je onaj u kojem se 18 igrača sukobljava do poslednjeg preostalog tima, Carnage je u suštini timski deathmatch sa nadogradnjama, a Raid je mod u kojem se igrači takmiče za zastavu i poene osvajaju lenjenjem kroz specijalne prolaze. Zmajevi su podeljeni u 3 klase, sa različitim osobinama i prednostima, a dodatni element je opširna personalizacija.

FEBRUAR - PC





WEREWOLF: THE APOCALYPSE – EARTHBLOOD

Entuzijasti stonih igara verovatno znaju za Classic World of Darkness seriju kartičnih igara i novela. Iz ove serije stiže video igra Werewolf: The Apocalypse – Earthblood. Priča prati vukodlaka eko-teroristu, da dobro ste pročitali, koji se bori protiv korporacije Pentex i njenog zagađenja. Mehanika igranja dozvoljava igraču da se transformiše u običnog čoveka, pravog vuka i zatim vukodlaka što sa sobom nosi određene prednosti i mane. Na taj način će igrači znati šta trebaju odabrati kako bi rešili misije ili nadjačali neprijatelje u borbi.

Svet igre će biti prilično prostran i podeljen na delove sa dosta misija i dodatnih zadataka koji će se otključavati u zavisnosti od napretka tokom priče. Jedinstveni element igre biće i razjarenost karaktera kojom se treba upravljati. Bes raste kako se prelaskom kroz priču saznaje o zagađenjima, kada „kap prelije čašu“ protagonista u obliku vukodlaka je dosta nasiljniji moćniji, ali će ujedno teško znati ko je zapravo nevin i privlačiće više pažnje od strane neprijatelja.

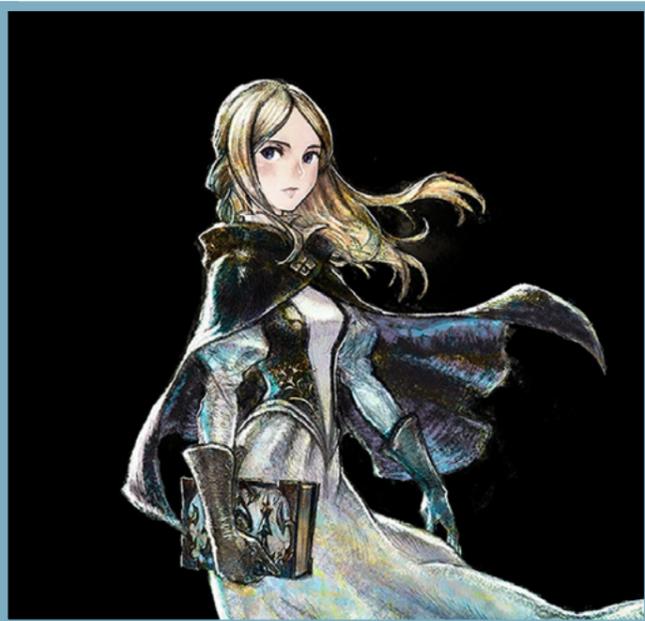
4. FEBRUAR – PC, PS4, PS5, XBOX ONE, SERIES X/S

BRAVELY DEFAULT 2

Igrači na prenosivoj Nintendo Switch konzoli imaju dosta razloga za zabavom u februaru, a jedan od njih će biti i Bravely Default 2. Iako imamo broj 2 u naslovu, ovo je zapravo treća igra u Bravely serijalu koja donosi potpuno nove karaktere i likove. RPG elementi su entralni deo gejmljeja zajedno sa poteznim bitkama. Developer Claytechworks je rešio da se što više udalji od prethodnih igara, pa je tako u igri sačinjen i potpuno novi svet sa 5 kraljevstava. U njemu će se naići na mladog mornara Seta, pricenzu Gloriju i još dva lika.

Igra je još uvek sa prilično slabim detaljima, ali su pozitivne reakcije na ranije izdati demo pokazatelj da će se raditi o finoj igri, i mnogima se dopao stil grafike i specijalnih efekata iz Octopath Traveler.

26. FEBRUAR – SWITCH



DESTRUCTION ALL STARS

Igra je planirana kao jedna od prvih za Playstation 5 konzolu, ali je ubrzo bila odložena za ovu godinu. Na Destruction All-Stars se nije moralo mnogo čekati, a i ovo malo čekanja se isplatilo jer će igrači igru dobiti besplatno ako su pretplatnici Playstation Plus servisa.

Ovo je mešavina trkačkog naslova i ciljane destrukcije ostalih igrača. Dostupno je 16 karaktera sa jedinstvenim vozilom i elementima, poput auta sa sečivom koje može prepoloviti neprijatelje

Zanimljiv element gejmljeja je da igrači koji ostanu bez vozila ne gube, već ostaju na nogama u areni i moraju sačuvati glavu dovoljno dugo ili probati da otmu vozilo drugog igrača.

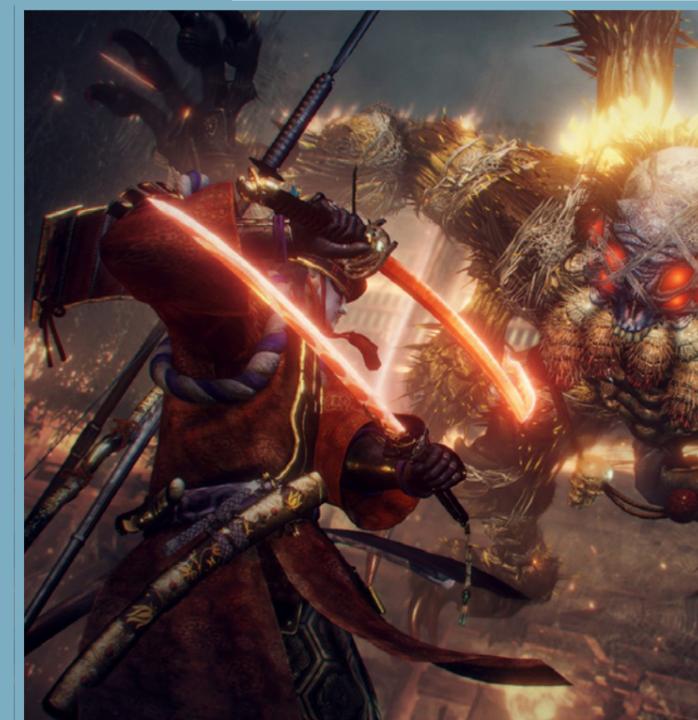
2. FEBRUAR - PLAYSTATION 5

NIOH 2 COMPLETE EDITION

Godinu dana nakon pojavljivanja na Playstation konzolama, Nioh 2 konačno stiže i za PC. Verzija za računare će biti dostupan putem Steam platforme i to kao Complete edicija, obogaćena svim dodatnim sadržajem i ažuriranjima koja su se odigrala nakon izlaska. Koei Tecmo je sličnu taktiku koristio sa prvom igrom, ali je ona prošla ne tako sjajno na početku zbog loše podrške za miša i tastaturu i neke blaže probleme. Nioh 2 je prepun Soulslike elemenata, sa izazovnim neprijateljima i inspiracijom koju vuče iz Sengoku perioda.

Ovo izdanje će istog dana postati dostupno i za PS4 igrače, dok će igrači na Playstation 5 konzoli dobiti Nioh kolekciju, koju čine obe igre sa podrškom za igranje na novoj konzoli i dodatnim sadržajem.

5. FEBRUAR – PC





Autor: Nikola Aksentijević

DEMO

RESIDENT EVIL VILLAGE DEMO

AUDIO-VIZUELNI SPEKTAKL

RE franšiza se nakon dva rimejka vraća na kontinuiranu odličnog sedmog dela koji je potpuno promenio formulu ka atmosferičnom i intenzivnom hororu iz prvog lica. Prvi demo, zvani simbolično „Maiden“, je jedno kratko i odlično zavirivanje u Village, u kom ironično selo iz naziva još uvek nismo videli. U kratkom demou od dvadesetak minuta, vodimo neimenovanu devojkicu koja, naravno, tragično strada pri pokušaju bekstva iz Dimitresku zamka. Očigledna tematika vampirizma je ovde najprisutnija, kao posledica verovatno nekog omanulog eksperimenta, kao što je to i običaj u RE franšizi.

Međutim, iako ovaj demo ne poseduje ikakav momenat akcije sa vatrenim ili hladnim oružjem, Capcom deluje kao da u ovom izdanku igra više na suptilnije horor momente, kreiranje dugih sekvenci tenzije, atmosfere i psiholoških igara. Ovaj pristup se možda neće svideti određenoj horor publici (pod uslovom da se ovo ispostavi kao tačno), jer insinuiraju na manjak tzv. agresivnog modernog horora čiji je akcent na šok faktor i jumpscare-ova, nego na sam fokus na strah i neprijatan osećaj pod kožom. Kroz par suptilnih cedulja i povremeno petljanje sa različitim predmetima, otkrivaju se gospa Dimitresku i njene veštice koje kao da koriste krv svojih žrtvi za kreiranje njihovih čuvenih vina. Odmah se na neki čudan način stvara čak i manjak antagonizma, jer kao da postoji ta nevidljiva opcija da se priklonite gospi,

nedostatak „protivničkog“ iz perspektive devojkice koja kao da ima nevidljivu pripadnost tim vešticama.

Vizuelni stil i uopšte izgled celokupnog demoa, a verovatno i cele igre, je ap-

solutno za najveću moguću pohvalu. Prelazak iz srednjovekovnog podruma okupanog krvlju i drevnim bačvama vas provodi kroz maestralno kreiranu prostoriju punu skulptura ratnika. Ova prostorija kao da je portal za gornji



deo zamka, koji pršti svetlom i nikad mračnijom tamom, starinskim i raskošnim dekorom i to sve uz apsurdne sposobnosti Capcomovog endžina i ray-tracing. Pored toga što RE Village deluje kao da će biti jedna od najlepših igara uopšte, tamo gde demo stvarno briljira jeste dizajn zvuka. Tiha šuškanja, suptilnost i škripanje drveta, vrata, koraka, hujanje vetra, uz distinktan trodimenzionalni zvuk predstavlja jednu od najstrašnijih i najbolje odrađenih igara. Kroz svaki segment, vizuelnom pripovedanju je posvećeno mnogo vremena, uz parčiće pozadinske priče, pojavljivanje simbola Umbrella korporacija, sudbine prethodnih zatočenika i onoga što zapravo čeka Itana Vintersa. Ipak, glavni lik u ovom demou ne „poseduje“ telo, tj. animacije prilikom uzimanja objekata ili određenih radnji ne postoje, mada sudeći po Capcomovom prikazu, to verovatno neće biti slučaj kada budemo vodili Itana Vintersa. Teško je ipak ne zapitati se da li je ovo namerno urađeno ili je više radi fokusa



samog demoa koji je više tehničke prirode. Sve u svemu, Village radi besprekorno u 60 FPS-a u 4K rezoluciji, i to sve dok uspeva da izgleda maestralno. Iako samog gejملهja nije bilo puno, Capcom je pokazao ogromne korake napred na audio-vizuelnom polju, a samim time atmosferskom, uz suptilne, i nadam se istinite nagoveštaje na to kakva nas atmosfera i priča očekuju. Zato je zaista teško biti skeptik i strpljiv u čekanju izlaska igre.

RAZVOJNI TIM

Capcom

IZDAVAČ:

Capcom

PLANIRANI DATUM IZLASKA:

7. maj 2021

PLATFORMA:

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



Autor: Milan Živković

REVIEW



NAJBOLJI ALHEMIČARSKI ATELJE DO SADA?

Nije neka tajna da sam veliki obožavalac JRPG žanra, te da se svakog naslova koji mi za oko zapadne, dokopavam kao da me drma zlatna groznica. Što činjenicu da sam se sa Atelier serijalom sretao izuzetno retko, čini zaista neobičnim fenomenom. Franšiza koja mi je oduvek delovala interesantno, nekako je uvek bila na pogrešnoj platformi u pogrešno vreme da bih je pošteno propustio kroz prste.

Tako sam načuo da je poslednja igra, vođena novom protagonistkinjom Rizom, verovatno najuspešniji nastavak u serijalu, pa sam se opredelio za novu taktiku. Postavio sam svoj lovački gejming šator, popalio sve radare i čekao da nova igra pomoli svoju šarenu njuškicu. Kad gle čuda, po prvi put u serijalu, neka od igara dobija zvaničan nastavak u obliku igre Atelier Ryza 2. Izgleda da je sudbina želela da se ovaj serijal i ja zvanično rukujemo upravo u ovakvom, nesvakidašnjem trenutku.

I dok je i ovaj kao i njegovi prethodnici, naslov duboke mehanike i stotinu sati koje iziskuje da uložite u njegov gejملهj, nisam poznat kao neko ko zadire u sitnice i razlaganje toga kako igra funkcioniše. Zato se spremite na moju pleja-

du krajnje iskrenih utisaka, koje ću vam rado preneti pod pritiskom osećanja kakve je ova igra u meni izazvala.

Grafika je svakako bila prva na dnevnom redu dok sam odmeravao kvalitet najnovijeg Atelier naslova, i dok sam poprilično siguran da će većini ljubitelja serijala igra izgledati prelepo, morao bih da priznam da ja nisam bio naročito oduševljen. Dizajn likova je solidan, ali se ne ističe u nekom širem smislu. Modeli deluju kao da su sklepani pre koje generacije konzola, a okruženje često nekako pusto.

Tu je nekolicina kvalitetnih specijalnih i svetlosnih efekata, prijatna paleta boja i pametan dizajn nivoa. Međutim, kada se sve pokrene vođeno siromašnijim animacijama pokreta kakve uglavnom srećemo u japanskim igrama, jedan neutralni posmatrač poput vašeg dragog autora, ne bi mogao da oceni grafički kvalitet sa ocenom višom nego 5 od 10.

Na svu sreću, ti osrednje animirani, solidno dizajnirani likovi, imaju više duše nego što se čini na prvi pogled. Koliko vidim, u pitanju su većinom karakteri koji su bili prisutni i u prethodnoj igri, pa bi moje iskustvo sa njom sigurno pojačalo

doživljaj na emocionalnom planu, vođeno snažnom nostalgijom. Ali ni ovako nisam imao za čime da žalim, jer je svaki od njih jako lepo napisan, a često i poprilično duhovit, što je uvek plus u pričama koje mogu da se otegnu jako dugo.

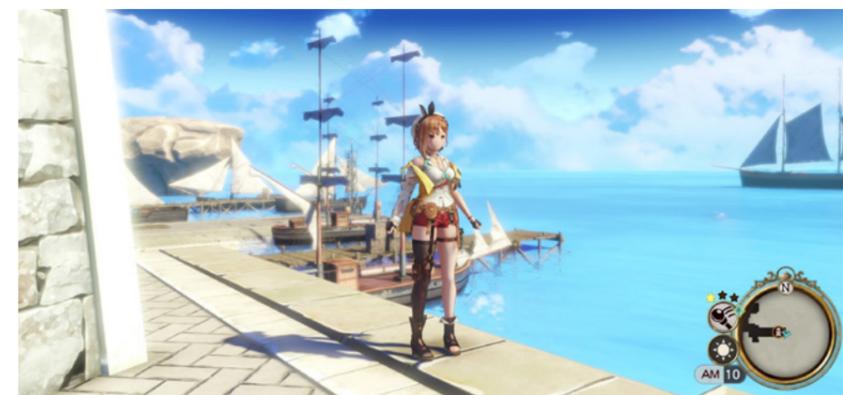
Priča sama po sebi nije nikakvo remek delo, no opet daje dovoljno razloga da kompletirate igru, naročito ukoliko vas privuče otkrivanje tajni o drevnoj civilizaciji, što je srž poente istraživanja i preduslov za otključavanje nekih novih veština za vaše karaktere. Srećom, dobar deo dijaloga ima glasovnu glumu (i to samo na japanskom, što meni lično uopšte nije smetalo), pa će se u praćenju priče, bar jednim delom, biti dosta lakše upustiti.

Sistem koji prati ceo serijal, odnosno alhemičarsko spravljanje koječega, i ovde je prisutno. Pa dok je u pitanju interesantan sistem za detaljiste, na svu sreću poseduje i automatizovanu opciju koja uglavnom daje dobre rezultate bez mnogo muke. Naravno, skupljanje resursa i progres na tom polju, iziskivaće dosta uloženog vremena s vaše strane, ali ukoliko ste ljubitelj sakupljanja u igrama, nećete se sigurno mnogo buniti.

Nažalost, neki od sistema su poprilično šturo ili čak nimalo objašnjeni, pa će neke od mehanika zbuniti verovatno i iskusnije igrače, naročito kada je u pitanju menadžment predmeta i njihovo korišćenje. U tom smislu, igra je poprilično "hardkor", čak i pored svog izuzetno veselog duha i pristupačnosti, koji suštinski ne pruža mnogo izazova po pitanju akcije.

A pa da, akcija! Verovatno zvezda večeri kada govorimo o ovoj igri. Borbeni sistem predstavlja svojevrsno osveženje na polju serijala ali i JRPG žanra u globalu. U pitanju je mešavina poteznog i akcionog gejmpleja, koji uspeva da pogodi nekoliko bitnih faktora ne bi li postao jako zabavan, a bogami i zarazan.

Svi obični udarci pune poene koji se dele između članova družine i koriste za aktiviranje specijalnih poteza, dok ovi potezi pak pune druge poene koje možete koristiti za upotrebu predmeta bez da predmet zapravo upotrebite. Dodajte ovome strateške izmene igrača, povezivanje kombo i blokiranje koje, ukoliko ga izvedete u pravom trenutku minimalizuje primljenu štetu, pa ćete dobiti jedan zaista solidan borbeni sistem koji vam neće lako dojaditi, koliko god sati iza sebe u igranju imali.



“NA SVU SREĆU, OSREDNJE ANIMIRANI, SOLIDNO DIZAJNIRANI LIKOVI, IMAJU VIŠE DUŠE NEGO ŠTO SE ČINI NA PRVI POGLED.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 8.1/10 64bit
CPU: Intel Core i7 6700
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070
RAM: 16GB
HDD:26GB



IGRU USTUPIO: CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, PS4, PS5,
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Koei Tecmo

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Gust

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.7

- ✓ Odlično napisani likovi
- ✓ Osvežavajući borbeni sistem
- ✓ Nenametljivo kvalitetna muzika
- ✗ Nekoliko prekomplikovanih sistema
- ✗ Grafika je mogla biti bolja



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

ENCODYA

SAJBERPANK KLIKTANJE

Encodya je simpatična old-school point 'n' click avantura koja ne pokušava ni da bude revolucionarna u žanru, već se drži čvrsto ustaljenih mehanika, sa blagim zaokretom na stvari. Kroz igru naizmenično vodite devojčicu Tinu i njenog robota SAM kroz distopijski Neo-Berlin. Kako Tina sazna da ima oca, u tipičnom maniru započinje svoju avanturu kroz surovo sajberpank okruženje.

Ono što ćete raditi kroz sledećih 6 do 8 sati jeste šetkanje između prelepih otvorenih lokacija u potrazi za predmetima koji će vam gurati priču nadalje. U pitanju su tipične point 'n' click zagonetke koje se svode na skupljanje predmeta, kombinovanje istih kako biste ih iskoristili za nešto i dali nekome. Celokupna igra ponajviše podseća na stare Lucas Arts avanture sa kraja prošlog veka. SAM je sposoban da govori sa robotima, od kojih mnogi i ne govore jezik ljudi, kao i za podizanje teških objekata i slično. Sa druge strane, Tinu ćete voditi pri interakciji sa ljudima i za neke delikatnije radnje. Ova promena likova, koja može biti dosta učestala, ipak unosi dašak svežeg vazduha i malo razbija monotoniju koju neke igre u žanru mogu imati. Igra takođe poseduje dva nivoa težine, jedan sa pomoćnim nagoveštajima koje vam SAM može

davati prilikom rešavanja zagonetki, dok je drugi nivo bez te pomoći. Kao što se to često dešava u žanru, neke zagonetke nemaju previše smisla i logike sa svojim rešenjima, dok će SAM-ova „pomoć“ često da se svodi na objašnjenje ŠTA treba da uradite, a ne KAKO, pa samim time će često i biti beskorisna.

Što se tiče same priče, Encodya uzima neke ustaljene trope iz sajberpanka, i meša ih sa nekim zanimljivim i simpatičnim idejama sa blagom dozom crnog humora i razbijanja četvrtog zida. Ni u jednom trenutku ne bih mogao da kažem je narativ dosadan, ali ima definitivno predvidljivih momenata, pogotovu pri samoj završnici. Iako na nekim poljima razvojni tim nije previše rizikovao sa

nekim intrigantnijim pristupom, priča je zanimljiva od početka do kraja, samo ne bi trebalo da očekujete da će ostaviti neki dugotrajniji utisak na vas. U igri ima pregršt referenci, dok se Encodya nije ni previše ustručavala da iskoristi određene uticaje iz stvarnog života na svoje likove. Sporednih likova ima baš dosta, i iako je većina zanimljiva, kao ni priča, neće ostaviti neki dugotrajniji utisak na vas.

Ono što će ipak uspeti u tom pohodu jesu same lokacije, pogotovu otvorene zone Neo-Berlina koje izgledaju prelepo. Celokupna pozadina ima veoma često momente u kojima deluje kao da je ručno nacrtana, dok je sam dizajn celokupnog sveta dobio možda i najviše pažnje. Neo-Berlin izgleda kao megalopolis



kakav jeste i definitivno odiše takvom atmosferom sa velikim fokusom na detalje kao što su neonske reklame, sitni objekti po ulicama, pokretne pozadine i automobili, kao i sami ljudi uopšte. Nažalost, to se ne može reći i za dizajn likova koji, iako ume da bude simpatičan na momente, izgleda kao neka lošija 3D animacija sa početka 21. veka. Često likovi mogu delovati dosta plastično, dok njihove stilski nesrazmerne proporcije umeju delovati prenaplašeno i kao da se ne uklapaju u celokupnu distopijsku atmosferu detaljnih okruženja. Zvučna podloga je u velikoj meri solidna, iako i ona igra na sigurnu kartu sa nekim ambijentalnim numerama, mada glasovnoj glumi fali malo više intenziteta i emocije kod određenih sporednih likova.



“CELOKUPNA IGRA PONAJVIŠE PODSEĆA NA STARE LUCAS ARTS AVANTURE SA KRAJA PROŠLOG VEKA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit

CPU: Intel Core i7-9700

GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060

RAM: 16 GB

HDD: 4 GB



IGRU USTUPIO:
ASSEMBLE ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Assemble Entertainment

CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
Chaosmonger Studio

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Simpatični glavni likovi
- ✓ Prelepo dizajniran svet i okruženje
- ✓ Kontrola dva različita lika razbija monotoniju
- ✗ Neke zagonetke su nelogične i apsurdne
- ✗ Loš vizuelni dizajn likova
- ✗ Užasna optimizacija



Autor: Marko Petrović

REVIEW



MALO BOGOHULJENJA NIKOME NE ŠKODI



Od masivne flote Keltskih ratnika u pohodu na ostrvo Bogova, 8 nasumično generisanih ratnika preživljavaju brodom i hvataju se u koštac sa 10 Boga. Da li će preživeti i osloboditi čovečanstvo nemilosrdne vladavine Bogova ili će njihove kosti ostati da trule na Božjem zemljištu, oružja zabodena u pesak uz masivan Game Over naslov? Od vas zavisi. Sa jedinom opcijom da započnete novu igru i krenete ispočetka sa novim ratnicima, neuspeh nikada nije više koštao. Gods Will Fall je Hack and Slash Dungeon Crawler sa jasnom Dark Souls inspiracijom u vidu jedne nepromenljive i izazovne težine igre, zastupljenosti deliča priče i tutorijala rasutih po nivoima. 8 nasumično generisanih ratnika dolaze u jednoj od 3 veličina od čega zavisi koju vrstu oružja mogu da koriste: od mršavih karaktera sa 2 sitne sekire do solidno „popunjenih“ karaktera sa velikom ratnom sekirom ili buzdovanom.

Na raspolaganju imate 8 vrsta oružja i različit kombo za svako. Udaranjem neprijatelja puniti krvožednost (Bloodlust) čime regenerišete životnu energiju. 10 nivoa možete igrati kojim god redosledom želite, ali imajte u vidu da je težina i vrsta neprijatelja takođe na-

sumična, jer jedan nivo koji vam je bio lagan u prvom prelasku može biti dosta izazovniji u sledećem.

Odličan dizajn nivoa tematski odgovara Bogovima koji vas na kraju čekaju. Mnoštvo različitih neprijatelja nije neophodno ubiti, ali je preporučljivo, jer svakim poraženim protivnikom malo oslabite Boga na kraju nivoa. Ratnike možete slati samo jednog po jednog. Da li zauvek gubite ratnika ili samo privremeno ostaje zarobljen zavisi od vrste udarca koji primite od neprijatelja. Ako ratnik nije zadobio kritičan udarac imate šansu da ga povratite ubistvom Boga na kraju nivoa.

Čak i u Dark Souls igrama imate šansu da nastradate nebrojeno puta, odnosno dok ne upamtite obrazac napada težeg Bosa i ne savladate ga. U Gods Will Fall nemate taj luksuz, već imate maksimalno 8 pokušaja u jednom prelasku, pod uslovom da niste već izgubili nekog ratnika u prethodnim nivoima. Koliko god frustrirajuće i odbojno zvučala ova nemilosrdna težina, to je zapravo čar igre. Nije namenjena da se pređe iz prve jer bi bila prekratka. Ovako imate šansu više puta uživati u svakom od odlično dizajniranih nivoa i vrlo simpatičnoj grafici,

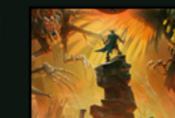
kao i osećaju da je svaka vaša odluka bitna za konačnu sudbinu vašeg ratnika. Igru treba gledati i sa taktičke strane. Neki od karaktera su međusobno povezani pričama pa ih više motiviše besusled pogibije prijatelja, ili se čak plaše određenih Bogova, što im menja snagu i životnu energiju.

Jedini stvarno frustrirajući deo igre je povremeni, bespotreban platforming. Brzo se savlada, ali po ceni života par ratnika i možda jednog potencijalnog prelaska. Ukoliko niste sigurni da li možete da preskočite neki deo, uzmite zalet ili ga najbolje zaobidite ako postoji alternativna ruta.

Sve u svemu Gods Will Fall je odličan naslov, nije baš za opuštanje, ali će vas sa svojom simpatičnom grafikom, zvučnim efektima i nemilosrdnom borbom terati da se vratite igri čak i nakon Game Over-a.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 10 x64
- CPU: Intel Core i5 ili AMD equivalent
- GPU: NVIDIA GTX 660 ili AMD Radeon HD 7950
- RAM: 8
- HDD: 30Gb



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/Series x/s,
PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Deep Silver

CENA:
€

RAZVOJNI TIM:
Clever Beans

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9

- ✓ Dizajn neprijatelja
- ✓ Izazovna borba
- ✓ Simpatična simplistička grafika
- ✗ Povremeno frustrirajući platforming



Autor: Igor Totić

REVIEW



Ako volite Hitman serijal, ako ste kreativna osoba i ako želite da imate imerzivnu simulaciju ubice, kupite Hitman 3. Mislim da je to dosta što se tiče ove recenzije, vidimo se u sledećem broju. Hitman reboot serijal ima poprilično dobar pedigree i mogu slobodno da kažem da je ovo najbolji nastavak i stvarno mislim da ne moram ništa dodatno da pričam. Ali, ovako kratka recenzija se ne bi dopala uredniku, pa hajde da se zajedno pravimo da čitamo ostatak teksta.

Hitman serijal ima dugu istoriju kako dobrih tako i loših nastavaka, ali od Absolution-a, Agent 47 dobija novu i dugo očekivanu svežinu. Rizik sa epizodnim izbacivanjem igre se isplatio jer su nivoi, bez preterivanja, bukvalno savršeni. Ono što su nas prošla dva nastavka naučila je da postoje dvojica protagonista u novom Hitman serijalu, a to su Agent 47 i sami nivoi koji se igraju sa vama (sandbox je slaba reč). U Hitman 3, sve ovo se podiže na još jedan viši nivo – kupite igru.

Da ne ulazim u vode spoilera (a nije kao da je i nešto bitno za Hitman), priča se nastavlja gde Agent 47 i njegov ortak iz detinjstva pokušavaju da ubiju

tri člana grupacije Providence, duboke tajne organizacije, tako što će se infiltrirati na neke od najlepših lokacija do sad. Cela priča počinje kratkim introm i iskakanjem iz aviona. Sledeća scena koju igrač vidi je obod Burj Al-Ghazali zgrade, gde Agent 47 počinje svoju misiju iznad oblaka i van zgrade. Sam početak me je već oduševio ali me nije spremio za fantastični dizajn koji me je čekao unutra. Raskoš, kič i zlato su dominirali celom mapom i mislio sam da je ceo nivo dizajniran da pokaže nove grafičke tehnologije koje su sad u modi, ali sam onda shvatio da IO nije

pravio kompromise i da je sve dizajnirano sa razlogom. Samo prva zona je ogromna i ima milion i jednu interaktivnu stvar koja će vam pomoći da izvršite zadato ubistvo. Da, prvi nivo možete da pređete za samo 9 sekundi tako što ćete upucati obe mete, ali suptilnost, distrakcija, prerašavanje i planiranje su ključni elementi ove igre koja će vam ostaviti vrlo sladak ukus u ustima. Ne postoji lepši momenat od nekog skriptovanog ubistva koji ste postavljali 15 minuta manipulacijom raznih ponuđenih elemenata. I OVO JE SAMO PRVI NIVO!



“PLANIRANJE SVAKE MISIJE ZAHTEVA IZUZETNO STRPLJENJE I OGROMNU PAŽNJU”



HITMAN III

ĆELAVI, BEZ RUKU, ZA KOSU SE VUKU



“MISIJE ĆE VAS SLATI U DARTMOOR ZAMAK U ENGLJSKOJ I CEO NIVO ĆE IMATI ŠERLOK HOLMS OSEĆAJ GDE SE NAŠ AGENT 47 PREDSTAVLJA KAO DETEKTIV”



“IAKO NEMA MNOGO RAZLIČITIH NIVOVA, KOMPLEKSNOST I DETALJI SVAKOG SU DOVOLJNI DA VAS BAŠ DUGO DRŽE U IGRI”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: 64-bit Windows 10
 CPU: Intel CPU Core i7 4790 4 GHz
 GPU: Nvidia GPU GeForce GTX 1070 / AMD GPU Radeon RX Vega 56 8GB
 RAM: 16GB
 HDD: 80GB



Očekivao sam da će sledeći nivoi biti u istom kvalitetu kao i Burj Al-Ghazali, ali nisam očekivao da će biti i bolji od toga. Misije će vas slati u Dartmoor zamak u Engleskoj i ceo nivo će imati Šerlok Holms osećaj gde se naš Agent 47 predstavlja

kao detektiv. Onda ćemo putovati u Kinu i šunjati se kroz uličice kako bismo se infiltrirali u tajnu data farmu, pa zatim u raskošnu palatu u Argentini, a odmah posle i u EDM klub u Berlinu – ma sve je prosto fenomenalno.

Planiranje svake misije zahteva izuzetno strpljenje i ogromnu pažnju, jer će vam igra postepeno razvijati nivo raznim sugestijama i ponašanjima NPCa iz kojih možete da izvučete potencijalne zamke i kreativne načine ubistva. Kao što rekoh, ovo je najzanimljiviji deo cele igre, jer što budete kreativniji, to će vam igra biti zabavnija i unikatnija. Morate pažljivo da posmatrate svaki detalj, jer je igra puna istih, i uvek ćete naći neki način da pređete nivo sa stilom. Naravno, Hitman ne bi bio Hitman bez pregršt kostima koje možete obući i tako se uklopiti u okolinu. Tu sam jedini problem sa igrom primetio jer se AI ponekad ne ponaša baš najbolje u vašem prisustvu. Nekada se zaglupe i izignorišu vas, nekada vas primete i prepoznaju bez razloga ali su mi se ovakve stvari retko dešavale.

Planiranje pred misiju je takođe jako bitan faktor celog serijala i od toga do-

sta zavisi koji stil igre želite da igrate. Da li ćete se naoružati do zuba i pokositi sve što diše ili ćete samo krenuti sa minimalnim resursima i improvizovati tokom igre – kompletno je na vama. Jedina nova „igračka“ koju Agent 47 ima je kamera i malo upada u sad već popularni segment hakovanja. Koristeći kameru možete da hakujete električne uređaje kao što su elektronske brave na primer, ali će vam kasnije služiti da prikupljate fotografije bitnih dokumenata i identifikovanje ključnih ljudi, tako da nije kompletno jednodimenzionalni alat.

Iako nema mnogo različitih nivoa, kompleksnost i detalji svakog su dovoljni da vas baš dugo drže u igri i ponovni prelazak je uvek dobrodošao. Ako ne želite da igrate sa izazovima koje vam IO nudi, uvek možete sebi da postavite homemade izazove i time produbite zabavu. Ako vam i to nije dosta, PS4

verzija nudi i VR mod koji na prvi pogled izgleda samo nalepljeno, ali ima svoju dubinu. Imerzija je relativno dobra i jedini problem koji sam primetio je to što morate da koristite DualShock umesto Move kontrolera. Ovo znači da su vam ruke uvek neprimodno spojene ili vam jedna visi sa strane kao uboga (ako na primer držite katanu). S druge strane, davljenje i tabanje protivnika je neverovatno zabavno u VR-u i drago mi je što postoji ovaj mod. Takođe, ako posedujete prethodne dve igre, sve misije možete besplatno da prebacite u ovaj nastavak i imate celu trilogiju na jednom mestu.

Hitman 3 je sjajna igra i drago mi je da je ova godina počela sa ovoliko dobrim hitom. Kao što sam već spomenuo u intro sekciji, ako volite Hitman serijal, ne mora ništa dodatno da se kaže. Samo uzmite klavirsku žicu u ruke i imerzujte se u ovu fenomenalnu simulaciju.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/Series X/S, PS4, PS5, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
IO Interactive
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
IO Interactive
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9.2

- ✓ Apsolutno savršen dizajn nivoa
- ✓ Kad te uvuče, ne pušta
- ✓ That's what she said ^

- ✗ Kamera je jedina nova „igračka“
- ✗ Ponekad se AI zaglupe



Autor: Lazar Drašković

REVIEW

NINE WITCHES

FAMILY DISRUPTION

NACISTI I KLOZETSKA ŠOLJA

Uranim tinejdžerskim godinama sam napravio kobnu grešku, prihvativši se point and click avanture zvane Discworld. To iskustvo je ostavilo trajne posledice na moju psihu koje su se manifestovale u istovremenu ljubav i mržnju prema point and click avanturama. Preterani pixel hunting i brutalno sulude zagonetke Discworlda su doprinele osećaju anksioznosti i straha svaki put kada bih čuo da je neka igra point and click avantura. Na moju "sreću" Nine Witches nije izazvala nikakav strah već apsolutnu zgroženost i mržnju.

Igra je smeštena u alternativnu istoriju za vreme drugog svetskog rata u kome je okultna nacistička divizija Okulte-SS aktivirala nekakav mračni ritual u malom Skandinavskom selu kako bi preobratali tok rata. Poslednja nada savezničkih sila da zaustave Okulte-SS su nepokretni profesor Alexi Krakowitz, specijalista okultnih veština i njegova desna ruka i verni asistent Japanac Akiro Kagasawa. Neću da lažem, ali ovakav uvod zvuči kao apsolutno savršen recept za fantastično mračnu i zanimljivu point and click avanturu, ali ova igra je nažalost na sve moguće načine sav svoj potencijal bacila u vodu.

U igri kontrolirate vašu dva junaka od kojih obojica imaju specifičnu ulogu. Akiro, koga ćete kontrolisati 90% igre, je zaslužan za interakciju sa svim predmetima i zagonetkama u okolini, dok Alexi može da astralno projektuje svoj duh i interaktuje sa preminulim dušama ili osobama slabe volje sugestira komande koje oni inače ne bi uradili. Ovaj koncept je totalno protraćen jer postoji jako mali broj "zagonetki" koje zahtevaju Alexijeve sposobnosti. Te zagonetke se svode na "popričaj sa duhom ili naredi čuvaru da otvori vrata", i neverovatno je razočaravajuće kada shvatite da developeri zaista nisu znali kako

da iskoriste ovaj koncept. Istovremeno, klasične zagonetke koje rešavate dok kontrolirate Akiroa su suviše jednostavne i ne predstavljaju apsolutno nikakav izazov. Nigde nema originalnih ili blago opskurnih ali zanimljivih rešenja koje se mogu naći u daleko boljim naslovima kao što je na primer Grim Fandango.

Posebnu sekciju moram da odvojim i za borbeni sistem igre, koji je uglavnom nekarakterističan za ovaj žanr. On je potencijalno i jedini podnošljiv deo igre. Kažem potencijalno jer ne bih igri dao ovakvu ocenu da se ona nije potrudila da iskoristi



CELA IGRA JE PREPUNA "POŠALICAMA" KOJE SU NEKAKVA KOMBINACIJA GENITALIJA, TELESNIH TEČNOSTI I GASOVA ILI PROBIJANJA ČETVRTOG ZIDA.

svaki mogući trenutak da upropasti svoje mehanike. S obzirom da je Alexi nepokretan i da se nalazi u kolicima, jedini ko može da ga odbrani je Akiro. I verovatno ste pogodili da su borbeni delovi igre istovremeno i mini "escort missions", gde morate da pazite da neprijatelji ne ubiju vas ili Alexia. Iako ovo zvuči mnogo gore i teže nego što zaista jeste, sama činjenica da su developeri mislili da je dobra ideja da ubace jednu od najomraženijih mehanika u igru je krajnje neverovatna.

Spomenuo sam mračnu atmosferu i zanimljivu priču koja je mogla da opravda odsustvo maštovitih zagonetki, ali ona je potpuno zamenjena najlošijim toilet humorom koji sam ikada čuo. Cela igra je prepuna "pošalicama" koje su nekakva kombinacija genitalija, telesnih tečnosti i gasova ili probijanja četvrtog zida. Humor je subjektivan, istina, ali verujem da ovakva vrsta privlači samo mlađu publiku.

Kao šlag na torti je jedan deo igre gde se aktivira sirena za vazdušnu opasnost koja je namerno programirana da bude izuzetno bučna i iritantna, uz koju sam morao da provedem oko pet minuta dok nisam došao do čuvara koji mi je rekao da ne brinem, on zna da je alarm iritantan, ali ako požurim i rešim zagonetku on će prestati. "Hehe", razumete, developeri znaju da je iritantno, zar to nije izuzetno smešno, "haha"?

Najtužnija činjenica je u tome što igra na jako kratke trenutke krene da tretira pri-

ču na ozbiljan način, i taman kada pomislim da je ta jedna rečenica bez ikakvog lošeg humora na pravom putu, igra me vrati u realnost već sledećim dijalogom koji uglavnom u sebi ima nekakvu neslanu šalu. Možda zvučim kao pokvarena ploča, ali zaista ne bih imao problem sa humorističnom igrom pod uslovom da humor nije apsolutno neukusno dno dna.

Cela igra ima i problem zbunjenog identiteta koji se najjasnije može uočiti u muzici, zvučnom dizajnu i grafici. Muzika i zvuk su uglavnom ambijentalni, zapravo izuzetno atmosferični i savršeni za ozbiljniju i mračnu avanturu, ali se potpuno nezgrapno sudaraju sa njenim humorističnim stilom. Isto tako su pozadine relativno detaljne i odišu blagom depresivnom atmosferom, dok su modeli likova komični i krajnje jednostavni. Za pozadine nemam nikakve zamerke, a likovi su verovatno najružniji i najlošije animirani pixel-art koji sam video poslednjih par godina.

Cela igra mi odaje utisak kao da je neko daleko kompetentniji napravio skelet i onda ga napustio da bi ostatke preuzeo nekakav parazit i na tržište izbacio ovu abominaciju od igre. Uz užasan humor, jednostavne zagonetke, protraćene mehanike, escort missions, potpuna nekompatibilnost atmosfere i humora i činjenica da se igra može preći za manje od 6 sati, kao i još nekoliko sitnica koje nisu bile vredne spominjanja, za cenu od 18 evra ova igra definitivno ne zaslužuje ocenu veću od 1.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7-64bit
CPU: Intel i5 Quad-Core
GPU: Intel HD 4000
RAM: 1 GB RAM
HDD: 2 GB



IGRU USTUPIO:
STRIDEPR

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Blowfish Studios
CENA:
18€

RAZVOJNI TIM:
Indiesruption
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **1**

- ✓ Odsustvo bagova
- ✓ Ako pogrešite i kupite igru, vaša patnja će trajati samo 5 do 6 sati
- ✗ Ispod prosečan pixel-art likova
- ✗ Užasavajuće loš "toilet i probijanje četvrtog zida" humor
- ✗ Nemaštovite i krajnje jednostavne zagonetke



Autor: Milan Živković

REVIEW



PuyoPuyo TETRIS[®] 2

THE ULTIMATE PUZZLE CROSSOVER

PUJO PUJO, TETRIS MUJO

Pisati recenziju o Tetrisu, zaista nije zahvalan posao jer - o čemu pisati? Dobro, da, igra koja je pred nama nije baš u celosti Tetris, ali šija ne pada daleko od vrata... Ili kako već beše ona poslovice o kojoj se pravim da pojma nemam, ne bih li privukao vašu pažnju.

Ne, zaista, još na velikom odmoru u osnovnoj školi, prvi put sam se susreo sa Tetrisom, a to je bilo pre skoro trideset godina... Učiteljica je nosila Tetris u džepu i dala mi da se probam. Na moje pitanje "osim levo i desno, šta radi dugme na dole" rekla je samo "ne diraj to". Naravno, nisam odoleo, i tetris blokovi koji su počeli da se survavaju kao da sutra ne postoji, bili su moja prva akciona igra!

I dok mi je trebalo baš dosta igračkog staža da bih uvideo da postoji još igara sličnih tetrisu, ova pred nama je nastavak jedne zaista simpatične kolaboracije. Tetris i Puyo Puyo, japanska renomirana mozgalica, udružuju se kako bi nam razmrdali reflekse i moždane vijuge - po drugi put. I dok je prvi deo bio zbilja zabavna igra, naročito ukoliko se okušate u duelima sa prijateljima, dvojka produbljuje kompletno iskustvo sa nekoliko novih modova.

Meni lično najinteresantnije, bile su skill borbe u kojima u zavisnosti od toga kog karaktera odaberete, možete imati različite specijalne napade kojima protivniku otežavate igru. Ovo ide korak dalje u Story modu, gde kroz priču prolazite kroz mnoštvo ovih Skill borbi, pa se celo iskustvo pretvara u neku vrstu JRPG-a. I dok za priču mogu reći samo da je simpatična, dizajn likova je... Zapravo, takođe samo simpatičan.

Igra poseduje i opciju za kombinovano igranje, gde se u određenim intervalima table naizmenično smenjuju između Puyo Puyo i Tetris stilova. Ovo je svakako opcija samo za uvežbane veterane, jer bi svakom novijem mogla jedino da poruši bilo kakav vid potencijalnog samopouzdanja. Da, zaigrao sam Tetris pre tridesetak godina, i verovali ili ne u ovoj igri sam jedva pobeđivao protivnike na najmanjem nivou težine. Ne, nije mene sramota već bi vas trebalo da bude strah!

Šalim se, naravno, jer najveća lepota ove igre svakako leži u laganom igranju singleplejera ili takmičenju sa društvom do u četiri igrača. Simpatični dizajn i šarene boje, svakako pozivaju na dobro druženje.



Mada moram priznati da i u vizuelnom i audio smislu, deluje da je igra mogla ići mnogo koraka dalje od ovog... Krajnje očekivanog, jednostavnog, predvidivog, osrednjeg dizajna, koji nije loš ali nije ni sjajan.

No Tetris će uvek biti Tetris, jedna od najpopularnijih mozgalica svih vremena. Pa bez obzira na to što nije u pitanju nikakav novi izum, na igru koja koristi njegovu vanvremensku mehaniku, ne može se prestrogo posmatrati. Pa ni odlični, simplistički, a opet duboki Puyo Puyo sistem (naročito ukoliko igrate nivoe sa izazovima), nikako ne može da snizi konačni utisak ovog dvojca.

Ako ste se još i naoštrili da uznapređujete u igri, Puyo Puyo Tetris 2 nudi i nekoliko lekcija, za više nivoa veštine igrača. Svet je možda prerano napustio sjajni Jonas Nojbauer, višestruki svetski prvak u Tetrisu, ali kao što je Tetris vanvremenska igra, tako će i njegova slava vanvremenski istrajavati. Zato, što da ne? Možda ste baš vi sledeći svetski šampion, nakon što u Puyo Puyo Tetrisu otkrijete svoju novu pasiju!

Dobro, hajde za početak da spustimo noge na zemlju, palčeve na kontrolere, zadnjice u fotelje pa krenemo korak po korak, jer samo tako može biti ispravno sa jednim ovakvim naslovom.

I dok ja još uvek ne mogu da verujem da sam napisao "zadnjica" u nekoj od svojih recenzija, verujte da je igra o kojoj ste čitali svakako moja topla preporuka. Ukoliko vam od sada niko nije preporučio Tetris, jer bi to bilo poput preporučiti prijatelju pomfrit, ja ću biti onaj koji će uraditi baš to! Probajte Puyo Puyo Tetris 2. Možda mislite da znate šta možete da očekujete, ali šanse su svakako da ćete biti još malo više prijatno iznenađeni.

"MENI LIČNO NAJINTERESANTNIJE, BILE SU SKILL BORBE U KOJIMA U ZAVISNOSTI OD TOGA KOG KARAKTERA ODABERETE, MOŽETE IMATI RAZLIČITE SPECIJALNE NAPADE KOJIMA PROTIVNIKU OTEŽAVATE IGRO."



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA: Nintendo Switch, PS4, Xbox One, PS5, Xbox Series X/S	RAZVOJNI TIM: Sonic Team
IZDAVAČ: Sega	TESTIRANO NA: PS4
CENA: 19.99€	

OCENA **7.9**

- ✓ Vanvremenski gejملهj
- ✓ Skill borbe su jako zabavne
- ✓ Pomešani modovi i kompetitivno igranje
- ✗ Audio/video je mogao biti bolji
- ✗ Kompjuterski protivnici ne vole početnike



Autor: Milan Janković

REVIEW

Sunlight

UDAHNITE DUBOKO I NEKA VAS MISLI JEDNOSTAVNO ZA OBIĐU

Ponekada i oni sa najdužim igračkim stažom žele da se odvoje od sveta AAA igara, za koje je potrebno nekoliko desetina sati igranja kako biste ih prešli, a možda čak i više. I ja, vaš autor, sve više tragam za neuobičajenim naslovima i iskustvima o kojima se malo čulo.

U tom traganju naišao sam na Sunlight, više umetničko nego igračko iskustvo za koje vam nije potrebno više od pola sata do sat slobodnog vremena. Početni ton igre je prilično opuštajući sa narativom koji kreće kao da se nalazite na kursu vođene meditacije. Sun-

light u suštini to i ima za cilj, da igrač stekne osećaj o sredini kojoj se nalazi i da dospe u stanje opuštenosti.

Igra vam dozvoljava da predivno naslikanu šumu u kojoj se nalazi vaš karakter istražujete svojim tempom i uživajte u okruženju, pirkanju vetra i zracima svetlosti koji se promaljavu kroz krošnje visokog drveća. Centralni deo gejmplaja je šetanje i branje cveća, odlazićete od cveta do cveta i njegovim branjem ćete pokrenuti niz poruka, predstavljenih kao šaputanje grupe ljudi o samosvesti, prirodi i jedinstvu čoveka i planete na kojoj živi.

Sunlight je kreiran kao interaktivna fotografija, kao da se nalazite unutar nekog umetničkog dela koje možete slobodno istaživati. Šuma je ručno naslikana zbog čega se delom i oseća kao opuštajuće i prijatno okruženje sa osećajem pripadanja i smisljeno provedenog vremena.

Kako po grafici, Sunlight tako briljira i sa zvucima. Pozadinska muzika je bazirana na delima Čajkovskog i odlično je uklopljena u čitavu atmosferu sa zadatkom pružanja osećaja smirenosti. U porukama koje kreću nakon ubranog cveća, u mešavini glasova se svaki ističe po određenoj karakteristici, bilo da



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: 64-bitni procesor
GPU: Nvidia GeForce 2060
RAM: 8 GB
HDD: 1 GB



IGRU USTUPIO:
KRILLBITE GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Krillbite Games

CENA:
4€

RAZVOJNI TIM:
Krillbite Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8.5

- ✓ Kao da istražujete interaktivnu sliku
- ✓ Odlična izvedena dela Čajkovskog
- ✓ Podsetnik da treba više uživati u životu

- ✗ Kratko
- ✗ Raznovrsnost dizajna je slaba

je to u vidu godina, akcenta ili pola. Iz svakog glasa proističe osećaj smirenosti i može se izvući neka poruka o tome kako ostati smireniji u današnjem haosu kojeg svi mi nazivamo život.

Najprijatniji je podsetnik da dišemo duboko i da dopustimo mislima da odu kao što su se pojavile. Bitno je samo sve raditi bez pritiska, opustiti se u ovoj virtualno predivnoj šumi i osetiti digitalne zrake sunca.

Kako naći nedostatke ovakvom iskustvu? Manjkavosti u ovom naslovu nema, ili su one u sitnim detaljima.

Dizajn cveća je prost i nije preterano bogat, pa će tako buket koji dobijete na kraju igranja biti prilično monoton. U zavisnosti od ukusa, stil narativa se nekome možda neće dopasti, pošto se previše naginje ka lirici sa elegancijom, ali celokupna slika nema preterano smisla.

Sunlight je kratko, ali prijatno 30-minutno iskustvo sa impresivnom prezentacijom, tako da će svaki minut značiti kao sat proveden u nekom praznom svetu. Ako ste fan simulatora hodanja i tragate za nečim opuštajućim došli ste na pravo mesto.



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

TWIN MIRROR™

OGLEDALO DOSADE

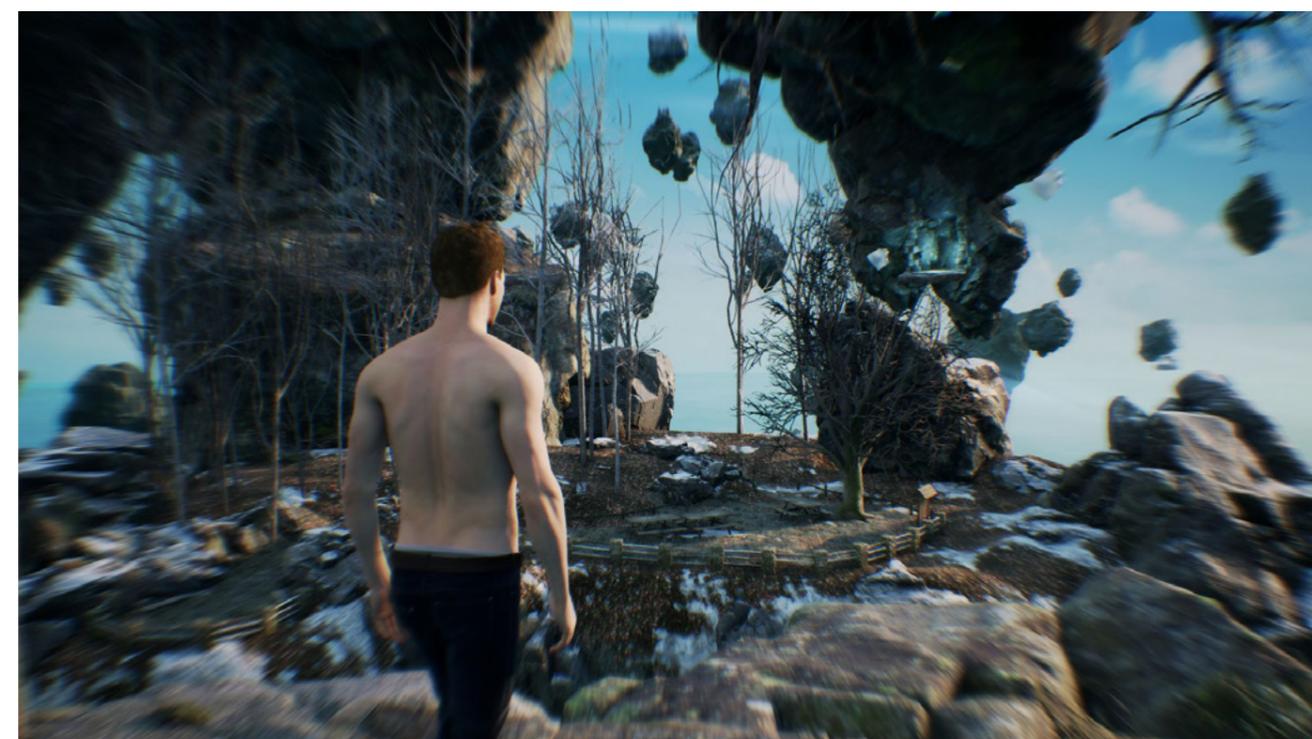
DONTNOD je nakon nekoliko zanimljivih putašestvija koje je priredio igračima odlučio da konačno sam objavi svoju novu narativnu avanturu. Međutim, ovaj potez kao da ih je dodatno sputao u kreiranju nečega inovativnog i intrigantnog, s obzirom da Twin Mirror već na samom početku deluje repetitivno i naporno. Uprkos dosta jakom portfoliju u vidu Life is Strange serijala, Twin Mirror obiluje dosta nezanimljivim karakterima i nekim loše predstavljanim, a veoma zanimljivim idejama.

Ovoga puta se nalazimo u ulozi Sem Hiksa, bivšeg reportera koji se vraća u grad u kojem je ranije živio i u kojem ga bije loš glas. Naime, Sem je uspešno ugasio rudnik u blizini svojim člankom, dok ga je istovremeno snašlo odbijanje prosidbe od strane njegove verenice. I uz malo detektivske misterije tu i tamo, DON-TNOD stvara veoma zanimljivu podlogu za potencijalno kvalitetnu priču. Ipak, kada se svi elementi saberu, ubrzo postajete svesni apsolutne nepovezanosti sa glavnim likom koji, iako možda sa namerom, ipak deluje suvo i isprazno (jer delimično ni sam ne zna ko je). Uz veliku plejadu likova od kojih su samo neki interesantni, Sem će imati i interakciju sa fokalnom tačkom ove igre – svojim alter egom. Ovaj entitet koji je Sem kreirao sam za sebe će kroz celu igru biti

tu da vam pomogne (u početku), da bi eventualno izbori koji su pred vama i gde morate birati odluku između vašeg ega i alter ega bili poprilično neintuitivni i nebalansirani. Često se vidi znatno veći benefit kod pojedinih izbora, dok najveći deo istih nema uticaja na razvoj priče, a ako ima, ni sami ne znate kako su uticali na neku od različitih grana priče. Ovo drastično ublažava jedan od jačih faktora koji su krasili npr. Life is Strange, a to je ta sirovost i težina pojedinih odluka koje ste morali da donesete.

Sem takođe poseduje i umnu palatu koju veoma često posećuje. Pored suvonjave ekspozicije koja se konstantno dostavlja u nekom čudnom tempu kroz istraživa-

nje Semovih sećanja, primarna „moć“ glavnog junaka ovde je rekonstrukcija prošlosti pomoću umne palate. Ove sekvence se mogu sagledati kao minijaturne zagonetke gde morate da skontate koja kombinacija raznih elemenata na mestu zločina rekreira šta se stvarno desilo, dok usput vidite i ostale mogućie ishode. Ova „šta bi bilo, kad bi bilo“ mehanika zvuči veoma interesantno u početku, međutim prezentacija iste, kao i većine ostalih gejملهj elemenata koji su preneseni iz prethodnih DON-TNOD-ovih igara, je jako loše uvedena i nikako ne uspeva da dostigne potencijal ideje na kojoj je bila bazirana. Kada se to ukombinuje sa relativno linearnom putanjom kojom raskrinkavate misteriju





“SEM TAKOĐE POSEDUJE I UMNU PALATU KOJU VEOMA ČESTO POSEĆUJE, PORED SUVONJAVE EKSPOZICIJE KOJA SE KONSTANTNO DOSTAVLJA U NEKOM ČUDNOM TEMPU KROZ ISTRAŽIVANJE SEMOVIH SEĆANJA.”



da bi vam konačni rasplet bio mediokritetan, Twin Mirror nije nimalo zarazan.

Kako je DONTNOD ovoga puta imao nešto prizemniji pristup i znatno realističniji svet nego u prethodnim igrama, to se odrazilo i na vizuelni stil i atmosferu celokupne igre. Iako su sami modeli likova odlično odrađeni, njihove animacije se ne mogu pohvaliti istim kvalitetom i dizajnom gde se povremeno veoma jasno javlja neslaganje između onoga što likovi govore ili osećaju i onoga što vidite na ekranu. Slična analogija se može primeniti i na okruženja, tj. gradić Basvud, gde određeni regioni izgledaju odlično, dok na momente kvalitet tekstura ume drastično da opadne. Ipak, treba pohvaliti količinu detalja i posvećenost istima, s obzirom da Basvud stvarno deluje kao mesto u kojem se živi, pogotovu kada se krećete kroz kuće, kancelarije ili obližnji bar. Glasovna gluma je, standardno za DONTNOD, odlična, međutim ovoga

puta muzička podloga je relativno nepostojeća i dosadna, što je iznenađujuće s obzirom na vrhunske numere koje su se mogle čuti u prethodnim igrama.

Pored toga što Twin Mirror ne obiluje narativnim kvalitetom koji se očekuje od ovakvog razvojnog tima, pretrpan je i solidnom količinom bagova koja je ipak bila u nekoj meri ispravljena. I dalje, tu su veoma prisutni vizuelni gličevi, pogotovu u nekim krucijalnim scenama, što je dosta razočaravajuće i može oduzeti na iskustvu. Performansno gledano, Twin Mirror solidno radi na PS5 preko backwards compatibility opcije, dok se next-gen verzije igre i dalje čekaju, ako uopšte budu izašle. S obzirom da igra traje svega nešto više od šest sati, teško je preporučiti ovaj mediokritet mediokriteta koji je nekako sustigao DONTNOD kao što je to bilo i sa Telltale-om, osim ako niste baš fan narativnih (nažalost, ovoga puta linearnih) avantura.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i3-6100
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1050 / AMD Radeon RX560 4GB
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, PS5
IZDAVAČ:
DONTNOD
Entertainment
CENA:
34.99€

RAZVOJNI TIM:
DONTNOD
Entertainment
TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 5.5

- ✓ Basvud i okolina su veoma živopisno rekreirani
- ✓ Neki likovi su veoma zanimljivi
- ✗ Dosadan glavni lik (i dosta sporednih likova)
- ✗ Linearan razvoj priče
- ✗ Loše animacije i vizuelni bagovi

NARUČITE RUR MAJICE



SAMO U

www.rekt.shop





Autor: Predrag Ciganović

REVIEW



JEDNA RUKA JE PONEKAD DOVOLJNA DA POSTANETE HEROJ

Ukoliko ste fan slovenske mitologije, folklor i muzike, a usput volite da igrate action role-playing video igre, Yaga može biti pravi izbor za vas. Igrajući kao Ivan, jednoruki Kovač, ovaj samopatični naslov će vas odvesti u nepoznato kraljevstvo kroz koje ćete se susresti sa mnogim mitološkim bićima, pa čak i samim bogovima.

Sama priča počinje tako što se pojavljuje veštica čije se ime nalazi u samom naslovu igre i koja je odlučila da baci kletvu na zlog Kralja. Tada na scenu stupa kovač, Ivan, koji je postao veoma baksuzan od trenutka kada se susreo sa Likhom, mitološkim jednookim bićem, koji u slovenskoj mitologiji predstavlja nesreću, zlu sudbinu i bolest. Kako bi se kralj oslobodio kletve, šalje Ivana u pustolovinu, kada i zvanično vi stupate na scenu.

Igra vam dozvoljava da birate kako se Ivan ponaša, te možete da igrate kao

pravi protagonista, kao zlikovac, pa čak i običan glupan. Sve to može da utiče na vašu priču, kao i na sam kraj, tako da budite oprezni kako želite da igrate.

Svaki zadatak vas vodi na različite random generisane mape, na kojima ćete se upoznati sa raznim likovima i bićima, pa čak i džinovskim kokoškama. Iako to na neki način čini da nivoi stalno budu drugačiji, postoji previše sličnosti između njih, a bosovi koji vas čekaju na kraju nisu dovoljni da bu učinili taj put zabavnim. Ukoliko ste ikada igrali Binding of Isaac, rekao bih da me Yaga po stilu dosta podseća na tu igru, ali u nekom svom fazonu. Celu Ivanovu priču pratimo kroz Yaginu naraciju, što je po meni jedan od najboljih delova ove igre. Priča je komična i vrlo simpatična i ima nekoliko različitih krajeva, što je kod mene uvek veliki plus. Konverzacije između likova, kao i glasovna gluma su stvarno fantastični, naročito kada shvatite da se

sve rimuje. Igra tako dobija neku novu čar, što stvarno pomaže kod veoma jednoličnog i repetativnog kombata.

Kada smo već kod kombata, on zauzima veliki deo ove igre i po meni je i njena najveća mana. Iako na samom startu upoznate veliki broj različitih mobova, vrlo brzo shvatite da je to zapravo sve i tada igra postaje veoma repetativna, jer se prečesto nalazite sa istim protivnicima. Borbe sa bosovima jesu svetla tačka, ali nedovoljno da bi učinili komat dovoljno uzbudljivim. Iako Ivan, kao kovač, sebi može da napravi razna oružja, kao i da craftuje zanimljiva poboljšanja, uglavnom se sve vrti oko izbegavanja protivničkih napada i gađanja čekićem, dok ta sporedna oružja retko kada budu korisna.

Zbog Likho, koju smo već pomenuli, igra ima posebnu mehaniku, a to je Bad Luck Bar. Kada se taj bar napuni, vaše oružje se lomi i ostajete bez njega i buk-



“SVA BIĆA SA KOJIMA SE SUSREĆETE SU ZAPRAVO IZ MITOLOGIJE ILI BAJKI”



valno ne postoji način da se to spreči. Kraftovanje je vrlo zabavan deo igre, ali ovo kviri taj užitak, jer se stalno vraćate na ono osnovno oružje, koje čak ni Likho ne može da polomi.

Nakon nekoliko nezadovoljavajućih stavki, vreme je da ponovo pohvalimo Yagu. Muzika u ovoj igri je nešto stvarno drugačije. Radi se o mešavini slovenske muzike sa tehnom, što nije nešto što sam imao prilike ranije da čujem. Ne mogu reći da me je oduševio sam stil, ali u nekim trenucima stvarno zvuči odlično, naročito tokom vaših borbi.

Yaga je igra za koju sam baš želeo da me oduševi, ali na kraju to ipak nije uspela da uradi. Imao sam možda prevelika očekivanja, ali je ovo jedan od onih naslova kojima tako malo fali da budu dobri, i neke sitne greške kompletno upropaste užitak. Mehanika oko sreće uništava RPG elemente koje igra ima, a taj vizuelni i narativni šarm ponekad nije dovoljan kako bi nadoknadio za veoma dosadan i repetativan komat, zbog čega će vam biti teško da odigrate igru do kraja, iako je priča definitivno vredna toga.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
 OS: Windows 7, 8, 10
 CPU: Intel CPU Core i3-2500K
 GPU: GeForce 8800 GTX, GT640, GT730, Radeon HD 5850
 RAM: 4GB
 HDD: 3GB



IGRU USTUPIO:
VERSUS EVIL

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Versus Evil
CENA:
20.99€
RAZVOJNI TIM:
Breadcrumbs Interactive
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **6**

- ✓ Priča
- ✓ Naracija
- ✓ Muzika
- ✗ Kombat
- ✗ Repetitivnost
- ✗ Bad Luck mehanika

Autor: Milan Janković

HEXCEED

Jedna od prvih igara koje sam zaigrao kada su me roditelji počastili računarom bio je svakako Minesweeper. Iskreno, tada blage veze nisam imao kako se igra, ali to nije bilo bitno, igra mi je zauvek ostala u sećanju. Malo je igara koje pokušavaju da isprate tu formulu, ali ih ima.

Jedna od takvih je Hexceed, kreirana da testira vašu sposobnost logičkog razmišljanja i prostornog snalaženja. Kao i kod Minesweeper, i ovde ćete izbegavati klikranje na minama, ali sve ubrzo postaje komplikovanije. Kako se bude napredovalo kroz nivoe igra će uključiti blokade i prelaze koji će zakomplikovati čišćenje mina. Heksagonalni oblici će ostati izolovani u vidu ostrva, koja

će biti potrebno očistiti, što se dosta razlikuje od običnog pravougaonog polja.

Igra je kao skrojena za fanove logičkih zagonetki, i one koje nostalgija vuče ka Majkrosoftovom Minesweeperu, tako da je slobodno možete isprobati. Nećete se pokajati.

Šteta je samo što nije u potpunosti besplatna, već svega 5 sveta, što je oko 500 nivoa. Za kupovinu ostatka igre potrebno je izdvojiti oko 8 dolara, a zauzvrat dobijate 12 svetova sa preko 1000 nivoa i novim mehanikama koje će dolaziti periodično tokom 2021. godine.



RAZVOJNI TIM:
ToastieLabs

GDE PREUZETI:
<https://store.steampowered.com/app/1463920/hexceed/>



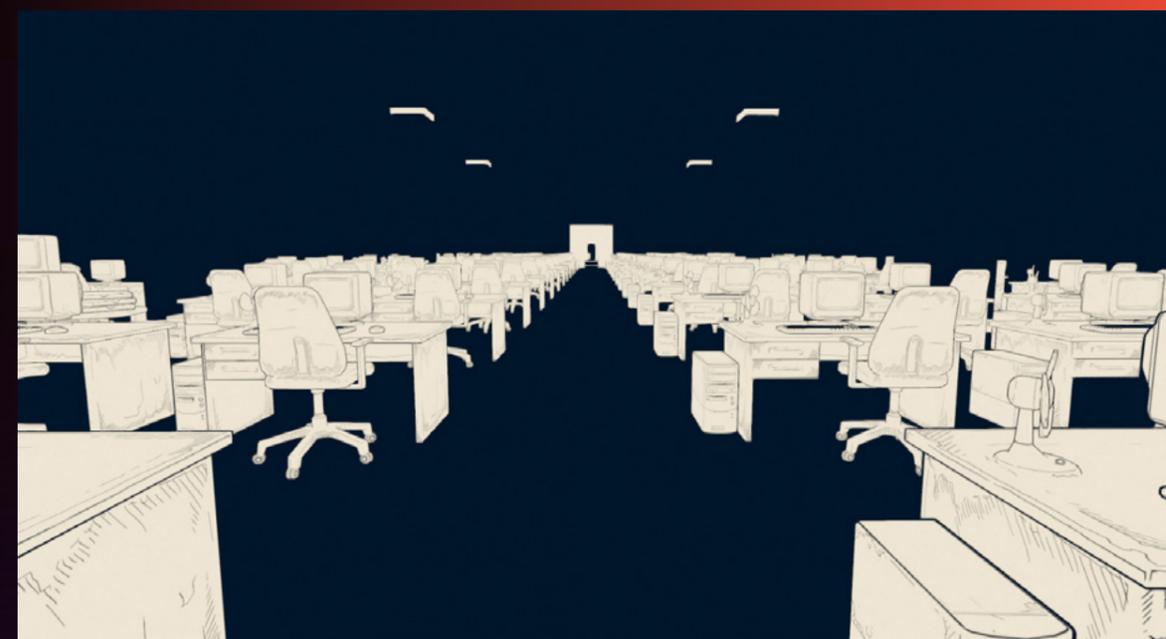
FRAME OF MIND

Još jedna besplatna igra ovog meseca vezana za logiku, ali u takvom smislu da nas napušta kao igrača. Igru krase neobičajeni grafički stil sa minimalističkom grafikom i bojama, kao i prilično visoka potreba za razmišljanjem izvan normi.

Radi se o kratkom iskustvu, pošto je za prelazak igre potrebno svega oko 30-ak minuta sa ukupno 15 zagonetki. Prilično me je fasciniralo kako su okruženja kreirana tako da se određeni deo za prolaz dalje vidi samo iz određenog ugla, sa od-

lična je varka u kojoj imate hodnik koji jednostavno vraća na početno mesto. Nivoi su sačinjeni od prostorija koje se sreću u svakodnevnom životu, s tim što ima i dosta nelogičnosti kroz koje je potrebno proći.

Kratko besplatno iskustvo da izmozgate tokom slobodnog popodneva. Igru je kreirao Sample Text studio sačinjen od 6 studenata koji se nalaze na 2. godini Medija Dizajna na Novom Zelandu.



RAZVOJNI TIM:
Sample Text Studios

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/1485250/Frame_of_Mind/



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, PC

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Dreamotion

CENA:
Besplatno

TEST UREDAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA

DA

RONIN: THE LAST SAMURAI

Kao i u gejmingu generalno, januar je prilično mlak mesec po pitanju mobilnih igara, ali smo ipak uspeli da izvučemo nešto valjano. Igra Ronin: The Last Samurai govori o drevnim ratnicima feudalnog Japana. Priča koja stoji iza ovog naslova prati poslednjeg samuraja u potrazi za osvetom zbog ubijenog gospodara.

Gejملهj krasi borba protiv neprijatelja hladnim oružjem, sa levelovanjem kroz igru, otključavanjem novih sposobnosti, sakupljanjem opreme. Ne postoji izobilje mehanika, već je sve prosto, potrebno je napadati i odbraniti se od neprijatelja. Dostupno je nekoliko različitih tipova oružja i svako ima različite osobine, poput manipulacije vremenom, koncentracije i ostalih mogućnosti koje čine osveženje tokom igranja. Kako igranje ne

bi dosadilo, neprijatelji u svakom poglavlju poseduju drugačiji obrazac borbe, a oni najmoćniji otključavaju nove moći i daju loot.

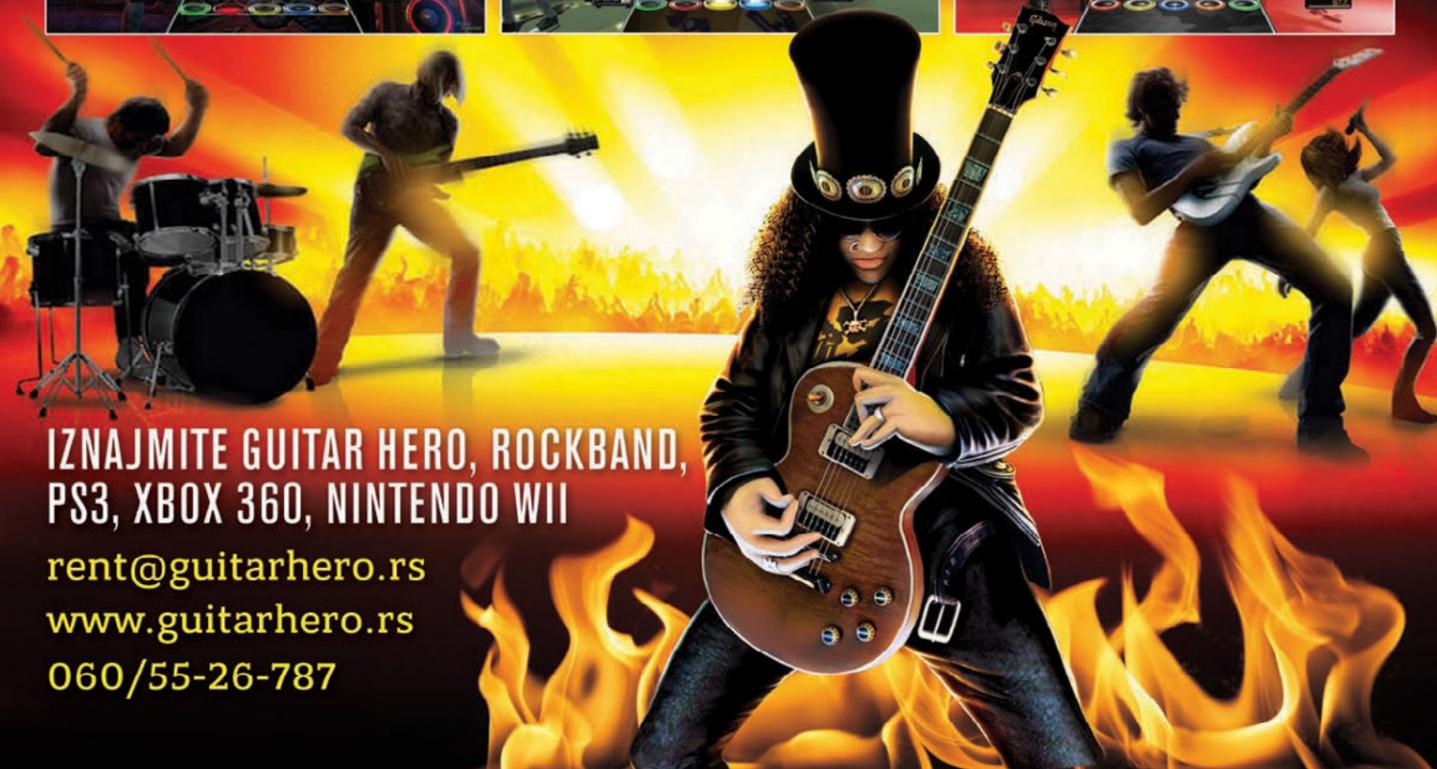
Igru krasi privlačni vizelni stil, kreiran u stilu zvanom ink-and-wash, koji kako mu i ime govori izgleda kao isprano mastilo. Stil je dosta prijatan za oči, sa prostom paletom boja koja se odlično uklapa u svet bez prenatlašenosti i sa minimalističkom temom.

Igra je besplatna, ali mikrotransakcija ima, tako da to nije za čuđenje. One su pretežno vezane za kozmetiku u igri, tako da od nas imate punu preporuku za Ronin: The Last Samurai.



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

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



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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787



Autor: Stefan Starović

TRUST BOSI WIRELESS

Gamepad za Android i PC

Razvoj igara koji paralelno ide i za konzole i za računare sve češće zahteva da i za PC nabavite neki gamepad, bar nekoliko igara u poslednjih par godina me pri samom startovanju podsetilo da će najbolje iskustvo biti ukoliko koristim kontroler. S druge strane sve češće dolazimo u situaciju da i na mobilnom telefonu igramo igre preko kontrolera. A da li je moguće te dve stvari spojiti u jedan uređaj? Ako pitamo Trust izgleda da jeste!

Trust Bosi Wireless Controller

Na prvi pogled Trust Bosi izgleda kao mnogi drugi kontroleri – ima asimetričan raspored dva analogna sticka, standard koji je zapravo uspostavio Xbox kontroler, D-pad sa jedne strane i četiri dugmeta sa druge strane, kao i trigger dugmiće sa gornje strane. Ako govorimo o kvalitetu iskorišćenih materijala i samom utisku u ruci oni definitivno nisu nekog premium tipa, ali su za ovu potrebu sasvim zadovoljavajući. Mala primedba ide samo na račun ugrađenih analognih kontrolera koji daju nešto jeftiniji osećaj, a pogotovu kada ih priti-



snete, kao i činjenice da se oko njih nalazi neka poluprovodna plastika – kao da su dizajneri želeli da odatle izbija neko RGB osvetljenje pa od toga odustali u proizvodnji. U sredini se nalazi deo koji je urađen u crnom sjajnom, takozvanom piano black, finišu koji izgleda atraktivno ali nažalost dosta privlači otiske pr-

stiju, pa ako ste opsednuti da vam uređaji budu uvek čisti ovo može biti malo izazov. A taj deo je zapravo držač za telefon koji se otvara i u koji možete staviti svoj Android uređaj. Držač je izuzetno kvalitetan, može se podešavati nekoliko pozicija, a dobro je što ako ga spustite na sto čak ni umereno težak telefon

“MATERIJALI OD KOJIH JE IZRAĐEN NISU VRHUNSKI ALI RADE POSAO”



neće pretegnuti na drugu stranu. Takođe se dovoljno široko otvara da može primiti i telefon većih dimenzija kakvi su danas sve češći. Samo rešenje je vrlo elegantno i čim gamepad ne koristite za telefon samo držač sklopite i imate sasvim normalan uređaj za PC igranje.

Povezivanje se vrši na nekoliko načina zavisno od uređaja s kojim se Bosi gamepad povezuje – na Android telefon je tu svakako Bluetooth primarni način. Međutim treba imati u vidu i druge Android uređaje koji u poslednje vreme mogu itekako poslužiti za igranje – smart televizori, TV boxovi i slično, praktično ovaj uređaj može biti i u središtu nekog mini gejming centra u dnevnoj sobi ukoliko nemate neku ozbiljniju konzolu. S druge strane ako ga povežete na PC koristite priloženi nano USB adapter i zaista se povezivanje vrši brzo



“UGRAĐENA BATERIJA TRAJE DO 30 SATI”

i lako, a čak su i uputstva odštampana ispod držača za telefon, tako da ne možete nikako da pogrešite ili zaboravite. Ima dva osnovna načina povezivanja na računar – Direct Input i X-Input. Suštinska razlika jeste da se X-Input koristi u novijim igrama koje su rađene za novije Windows operative sisteme, dok je Direct Input za one igre iz nekih ranijih vremena kada nije bilo naprednih drajvera i sličnih stvari – recimo neke DOS platforme, emulatori retro konzola i arkadnih mašina i slično. Svakako je vrlo pohvalno da je proizvođač mislio i na one koji žele da se bave retro igranjem. Vrstu povezivanja ćete uvek moći da proverite preko jedne LED diode koja se nalazi sa leve strane i koja će svetleti različitim bojama u zavisnosti od toga šta ste odabrali.

Gamepad ima ugrađenu bateriju za koju proizvođač tvrdi da može da izdrži do 30 sati, mada je u našem testu izdržavala nešto manje, ali je to naravno u zavisnosti od količine vibracija, povezivanja na različite uređaje i slično što se

radi češće nego obično u test okruženju. Svakako je taj rezultat značajno bolji od onoga što najčešće srećemo na gamepadima za konzole čije baterije traju i do tri puta manje. Puni se preko standardnog Micro USB kabla, u pakovanju se dobija dužine 1 metar ali zapravo možete koristiti bilo koji od mobilnog i slično, a dobra stvar je što gamepad možete sasvim normalno nastaviti da koristite i dok se puni preko kabla. Uređaj ne poseduje neki zvučnik ili audio konektor, ali u kontekstu PC računara i mobilnih telefona to i nije toliko bitno jer je način povezivanja slušalica uglavnom drugačije koncipiran nego na konzolama.

Sve u svemu Trust Bosi je vrlo korektan gamepad sa jako povoljnom cenom od oko 40ak evra. Za taj novac će verovatno biti najinteresantniji mlađim naraštajima koji se više igraju na mobilnim telefonima, ali povremeno hoće da odigraju i neku partiju fudbala ili basketu na računaru. Jednostavnost korišćenja i dobra dizajnerska rešenja zaokružuju sliku ovog kontrolera.



Autor: Stefan Starović

AMD SPREMAN ZA GEJMING

Ceo računar opremljen najnovijim AMD procesorom i grafičkom karticom

U prošlom broju smo prikazali jedan potpuno AMD računar koji je bio u malo čudnom kućištu, a sa najjačim procesorom i ne baš najjačom grafičkom karticom, praktično više usmeren ka nekome ko se bavi obradom video materijala ili 3D modelingom nego samom gejmingu. Sada imamo sličnu konfiguraciju ali sa nekoliko jako bitnih izmena koje idu na to da se maksimizuju i uštede i performanse usmerene samo ka igrama, ali i vizuelni utisak.

Belo kao sneg

Prva stvar koju smo primetili kod ove konfiguracije jeste izuzetno atraktivno NZXT H510 kućište u mat beloj varijanti. Iskren da budem već nekoliko godina sve i svašta donosim u kuću vezano za testiranje hardvera i najčešće je moja lepša polovina vrlo indiferentna čak i kada ja sav srećan dođem sa računarnom koji košta i po više hiljada evra. Po prvi put sam sada dobio pitanje – a što naš računar nije ovako lep? I zaista belo H510 kućište je zaista jedno od najlepših sa kojima sam se susreo. Ne bih umeo da tačno kažem u čemu je stvar – nit je nešto šareno, nit ima nekako lepo LED osvetljenje, prosto je nekako svedeno, elegantno a privlači

pažnju, zaista izuzetan dizajn. Pritom je i vrlo funkcionalno i obezbeđuje solidno hlađenje i lak pristup komponentama pri čemu i dalje zadržavate dobar vizuelni utisak kroz providnu stranicu. Sa gornje strane se nalaze dugme za paljenje, jedan standardni USB port, jedan USB-C i kombinovani džek za slušalice i mikrofona. Iskreno voleo bih možda još jedan standardni USB port napred s obzirom da još uvek nemam dovoljno USB-C periferija ali definitivno nije ništa problematično. Ono što može biti problem ljudima koji imaju vrlo ograničen prostor za kućište jeste da je nešto šire, otprilike oko 2cm od standardnih dimenzija za neko tower kućište srednjih dimenzija, primera radi meni nije moglo da stane u prostor u okviru „kompjuterskog stola“ u koji inače sasvim normalno staje veći broj standardnih kućišta upravo zbog te veće širine. Ali budimo iskreni – ako kupite kućište koje ovako izgleda realno je greh staviti ga ispod stola gde ga niko neće videti.

U donjem delu kućišta je sakriveno napajanje sa svojim kablovima, mada u ovom slučaju to i nije potrebno s obzirom da se radi o modularnom napajanju. Zanimljivo je da sam u prvom momentu pomislio da se radi o istom Seasonic

Gold 750W napajanju koje se nalazilo i u prethodnom računaru, ali detaljnijim pregledom sam shvatio da je u pitanju Republic of Gamers Strix 750G modelu. Međutim ispostavlja se da moj prvobitni utisak verovatno i nije bio pogrešan – radi se praktično o identičnom napajanju koje je verovatno samo drugačije brendirano. Svakako se radi o jako kvalitetnom modelu, ali treba imati u vidu da kada kupujete obratite pažnju i na cene jer zaista ne vidim potrebu da na primer date više novca samo zato što se na njemu nalazi nalepnica Republic of Gamers umesto Seasonic koji zapravo i proizvodi to napajanje. Inače i na nekoliko mesta po računaru su polepljene Republic of Gamers nalepnice koje moram priznati daju malo na šmeku kada se lepo uklape.

Što nas dovodi do matične ploče ovog računara – u pitanju je relativno jeftiniji model ROG Strix B450-F Gaming. Kažem relativno jeftiniji model jer je B450 čipset načelno niži nivo ali svakako ROG Strix spada u skuplje B450 ploče. Sve u svemu ipak je značajno povoljnija od neke X570 matične ploče a nudi skoro sve iste funkcionalnosti. Ovo je i zahvaljujući tome što je AMD izdao BIOS update za B450 čipset iz prethodne generacije pa sada po-

“AMD RYZEN 5800X IMA ODLIČNE SINGLE-CORE PERFORMANSE BITNE ZA VELIKI BROJ IGARA”

država najnovije Ryzen 5xxx procesore sa svim njihovim funkcionalnostima, uključujući i Smart Access Memory funkcionalnost. Ovo praktično znači da možete iskoristiti značajno povoljniju ploču za najnovije procesore što je jako bitno za gejmere jer je realno nama bitnije da taj budžet usmerimo na primer u grafičku karticu. Ploča je u punom ATX formatu sa sve podrškom za dve grafičke kartice, mada opet lično mislim da biste čak i sa nekom mATX pločom mogli da prođete sasvim adekvatno jer sistemi sa više grafičkih kartica sve manje imaju primene u gejmingu koji nije usmeren ka čistom prikazivanju performansi u laboratorijskim uslovima. Bitno je samo da ukoliko planirate da u budućnosti dodate još RAM memorije uzmete neku ploču koja ima 4 slotova za memoriju jer će to omogućiti proširenje u Dual-Channel režimu. Ploča ima sasvim dovoljno konektora sa zadnje strane s tim da ne poseduje na primer Wi-Fi karticu, pa je ona u ovoj konfiguraciji rešena preko dodatne PCI-e kartice što je malo nezgodno rešenje jer malo utiče na estetiku celog računara ali i još bitnije malo smeta protoku vazduha ispod grafičke kartice. Ništa to nije strašno ali bih ja pre ili odabrao ploču sa ugrađenim Wi-Fi modulom ili desktop lepo povezao samo kablom na mrežu, pa nije ovo laptop da mora da ima Wi-Fi!

Memorija se sastavlja od 2 komada već poznatih G.SKill Trident Royal Z DDR4-3600 modula od po 8GB, što ukupno čini 16GB koji su za sada sasvim dovoljni za gejming. Od dva raspoloživa m.2 slotova na ploči u jednom se nalazi Kin-



gston KC2500 NVMe SSD kapaciteta 1TB dok je drugi slobodan za dalja proširenja. Ovaj m.2 SSD nije možda najbrži na tržištu ali opet predstavlja optimalan odnos visokih performansi i prihvatljive cene, a brzine čitanja od 3.500 i upisa od 2.900 MB/s će biti sasvim adekvatne za igre.

Konačno dolazimo i do srca ovog sistema a to je AMD Ryzen 5800X procesor sa 8 fizičkih i 16 logičkih jezgara a koji sam AMD preporučuje za kako oni kažu Elite Gaming. Osnovni klok procesora je 3.8GHz, dok boost clock ide do 4.7GHz. On je uparen sa EVGA All in one tečnim hlađenjem koje doduše ima samo jedan ventilator na hladnjaku što ne ostavlja toliko prostora za overclock kao neka

masivnija rešenja, ali sasvim dobro radi posao konstantnog održavanja visokih performansi pri čemu ne pravi skoro pa nikakvu buku.

Drugi, ključni, deo ovog gejming sistema jeste najnovija AMD Radeon 6900XT grafička kartica sa čak 16GB sopstvene memorije. Radi se o trenutno najbržem Radeon čipu koji je pre svega usmeren na igranje u 4K rezoluciji. Sama kartica iako je referentnog dizajna je praktično identična sa 6800 modelom i njeno hlađenje se sada sastoji od tri ventilatora iznad hladnjaka i deluje da je u rangu sa boljim custom rešenjima drugih proizvođača. U radu nije bučna a i vizuelno je sasvim dopadljiva iako se LED osvetljenje

“RADEON RX 6900XT JE IDEALAN ZA 4K REZOLUCIJU”



svodi samo na crveni Radeon logo, gde b mnogi gejmeri možda voleli i nešto više, ali će za to morati da odaberu neko rešenje AMD-ovih partnera u proizvodnji grafičkih kartica.

Performanse

Kao što smo i rekli ovo je prosto računar koji je namenjen pre svega igranju u 4K rezoluciji i to sasvim opravdava u praktično svim naslovima koje smo probali je prosečan broj frejmova u sekundi bio preko 60. Čak i u Cyberpunk 2077 koji trenutno važi za najzahtevniju igru smo imali uz malo podešavanje grafike performanse preko 60 fps, uz samo po koji pad ispod te brojke. Međutim ovaj naslov još uvek i ne uvrštavamo u zvanične rezultate testova jer prosto i dalje poseduje dosta bagova pa je teško proceniti šta je do samog hardvera a za šta je kriv neki bag ili loša optimizacija, kako se ta situacija bude popravljala verovatno će moći da se koristi i za direktno poređenje. Takođe i većina eSports naslova radi u više nego dovoljnom broju frejmova da možete slobodno čak da pazirate i 4K monitor koji radi u 144Hz, naravno ako uspete da ga nađete.

S druge strane jake single-core performanse procesora omogućavaju prosto neke nerealno visoke cifre u nižim rezolu-

cijama pa nije retko da recimo u World of Tanks sa svim maksimalnim podešavanjima u 1920x1080 vidite rezultat od 300 do 400 fps, a u CS:GO i značajno više. Možda u tom kontekstu ima smisla neki od 360Hz monitora?

Zaključak

AMD Ryzen 7 5800X u kombinaciji sa Radeon 6900XT grafičkom karticom su zaista ubitačna kombinacija. Ovaj računar nam prikazuje da ona može svoj pun potencijal da ostvari čak i u relativno pristupačnijoj kombinaciji sa ne tako skupom matičnom pločom, SSD-om i drugim komponentama koje nisu sam vrh, ali su svakako u najbolji odnos cena/performance kategorije. Međutim tu dolazimo i do problematike – većini igrača će ovakav računar, pored što će i dalje biti preskup, biti zapravo i previše jak, pogotovu ako ne planiraju da se igraju baš u 4K rezoluciji. Lično ja da bih

Testiranje:

Igra (average FPS) max/ultra settings	3840x2160
Witcher 3	90.2
Battlefield V	110.9
Assassin's Creed Odyssey	63.2
Shadow of the Tomb Raider	83.6

testirao nešto u 4K povezujem računar na kućni televizor, dok mi je gaming monitor i dalje samo 2k (2560x1440) za šta je ovakva konfiguracija opet prejaka, da a ne pričamo o velikoj većini koja se igra u 1920x1080 piksela. U tom smislu ovo je odličan tehnološki demonstrator ali verovatno ne nešto što će završiti u sistemima većine nas.

Treba imati u vidu i da se zbog korona krize proizvođači susreću sa različitim preprekama u proizvodnji, od nestašice pojedinih komponenti pa sve do takozvanih „scalpera“ koji i na polju konzola ali recimo i grafičkih kartica kupuju proizvode organizovano po maloprodajnim cenama a onda ih preprodaju po daleko višim preko oglasa. Procesori i matične ploče za sada ne deluju toliko pogođeni ovom pojavom, ali tržište grafičkih kartica, pogotovu u kombinaciji sa rastom cena bitkoina i drugih kriptovaluta je ponovo u katastrofalnom stanju – kada i nađete nešto da pazirate obično će cena biti bar 20-30% viša od preporučene maloprodajne, a u slučaju starijih modela često i značajno viša nego što je ista kartica koštala pre recimo šest meseci, što je potpuni paradoks u IT svetu. Čak ni na CES 2021 sajmu AMD nije precizno najavio nove grafičke kartice srednje i niže klase jer ne postižu da zadovolje tržište najjačim modelima, pa je za očekivati da ovakvo, po igrače jako loše, stanje potraje makar tokom prve polovine godine. Nama ostaje samo da se nadamo da će se uskoro tržište ipak stabilizovati i da ćemo videti i nove.

Karakteristike:

Procesor	AMD Ryzen 7 5800X
Matična ploča	Republic of Gamers Strix B450-F Gaming
Memorija	2x 8GB G.Skill Trident Royal Z DDR4-3600
Grafička kartica	AMD Radeon RX 6900XT 16GB GDDR6
Hard disk	Kingston KC2500 NVMe PCIe SSD 1TB
Kućište	NZXT H510
Hlađenje	EVGA CLC 120mm All-In-One CPU Liquid Cooler
Napajanje	ROG-STRIX-750G 750W

KONZOLA.RS

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA



play

z i n e

