play! zine

br.147 | April 2021.

REVIEW:
DOOM ETERNAL: THE ANCIENT GODS 2

NOVO:
BACKLOG

NAJAVE MESECA:
TOP IGRE APRILA

HARDWARE:
SAPPHIRE NITRO+ RADEON 6700XT

MONSTER HUNTER RISE

REVIEW:
IT TAKES TWO

IGRA MESECA

DOBRODOŠLI

BROJ 147 – APRIL 2021 .

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:
Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:
Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

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

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

Evo nama prolećnog aprila, i iako je prvi znajte vala, da novi broj časopisa Play!Zine nije šala.

Dosta toga se izdogađalo u mesecu za nama, razna odlaganja igara, kao i otkazi i slični problemi koji upućuju na to da nas možda očekuje dosta sušan period godine, bez preteranog broja igara. Nije ni to strašno, taman da očistimo backlog koji je valjano rastao. Mi smo se mnogo igrali prethodnih nedelja, otuda i toliko recenzija. Igre za pamćenje, i neke sa ambicioznim planovima za budućnost i dalji razvoj.

S tim u vezi, Play! će se u budućnosti malo više fokusirati na igre starijeg datuma, uvođenjem rubrika "Backlog" i "Reinstalacija". Ovim dodatkom našim autorima dajemo podstrek da se konačno posvete naslovima koje nisu stigli da isprobaju, ili da pak ponovo obrnu svoje omiljene igre, i opišu ih sa svežom, modernijom perspektivom.

Bavili smo se predstojećim naslovima za mesec april, a i u ovom broju smo imali priliku da popričamo sa developerima studija Munzesky, o napretku projekta Sol Invictus.

Nećemo vas ovim uvodom blokirati od čitanja novog broja kao Evergreen Suecki kanal, već slobodno zaplovite vodama ovog besplatnog magazina.

I da, spremili smo i jednu nagradnu igru za vas.

Sadržaj

44 IGRA MESECA: MONSTER HUNTER RISE

30 BETA: THE ETERNAL CYLINDER

56 REVIEW: IT TAKES TWO

64 REVIEW: PERSONA 5 STRIKERS

82 HARDWARE: TRUST BLIZZ 7.1

68 BACKLOG: CREAKS

26 DEMO: OUTRIDERS

FLASH VESTI 6
PATREON STRANA 16
POZADINE ZA EKRANE 18
PLAYCON REPORTAŽA: Sol Invictus i Munzesky – Narativ daleke budućnosti 20
NAJAVE MESECA: Top igre aprila 22
DEMO: Outriders 26
BETA: The Eternal Cylinder 30
STEAM EARLY ACCESS: WRATH: Aeon of Ruin 32

DOOM Eternal - The Ancient Gods Part 2 34
Loop Hero 36
Maquette 38
Everhood 40
Monster Hunter Rise 44
Black Legend 48
Sir Lovelot 50
Sea of Solitude - Director's Cut 52
Cyanide Happiness -Freakpocalypse 54
It Takes Two 56
The Life and Suffering of Sir Brante 60
Monster Energy Supercross 4 62
Persona 5 Strikers 64
Stronghold Warlords 66

Creaks 68
The Blind Prophet 70

BESPLATNI KUTAK 72

U POKRETU 74

HARDWARE: Mi 11 76
HARDWARE: AMD Radeon 6700 XT 78
HARDWARE: Trust Blizz 7.1 82
HARDWARE: Avermedia LiveStreamer Cam 313 i Mic 133 84

GOTHAM KNIGHTS DRUŽINA ZAVODI RED TEK OD 2022. GODINE

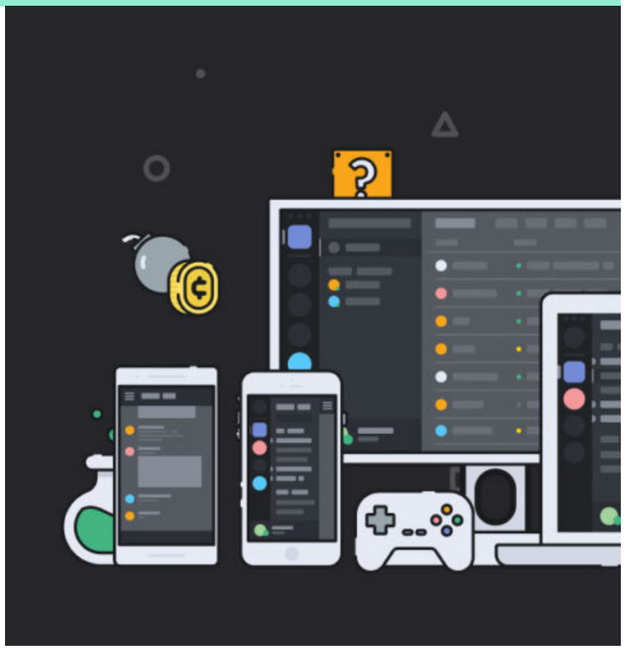
Odlaganjima nema kraja u ovoj godini, i to onih prilično oštrih, pošto se planirani dolazak velikog broja igara pomera za čitavu godinu, pa i više.

Najnovija u nizu odloženih igara je Gotham Knights, akciona avantura u fiktivnom gradu zlikovaca i superheroja gde bismo inače očekivali Betmena, ali je on ovde zapravo mrtav. Na scenu stupa ambiciozna četvortka DC junaka – Robin, Batgirl, Nightwing i Red Hood – rešena da otkrije misteriju i sazna šta se desilo sa čovekom-šišmišem.

Kada je najavljena prošle godine, igra je bila planirana za pojavljivanje tokom ove, 2021., godine, ali je Warner Bros Games Montreal ipak odlučio da to pomeri za narednu godinu. Gotham Knights dobija odlaganje kako bi se developeri dodatno posvetili razvoju, pružili više vremena elementima igre zarad što boljeg iskustva igranja.

Drugih detalja o ovom odlaganju nema, ali ovo odlaganje dolazi kao prirodna stvar, pošto se posledice pandemije korona virusa i dalje osećaju, sa radom od kuće i sličnom problematikom. Pre nego što se stigne do 2022. godine, developer je obećao da će podeliti nove detalje i prikazati gejmplej.

VELIKA KUPOVINA NA VIDIKU! MICROSOFT NAVODNO KUPUJE DISCORD ZA 10 MILIJARDI DOLARA



Popularnoj platformi za komunikaciju igrača, i šire populacije, smeši se novi vlasnik, i to ne bilo koji, već Microsoft.

Prema glasinama koje kruže po internetu, Microsoft trenutno pregovara sa vlasnicima platforme Discord o kupovini koja bi iznosila čitavih 10 milijardi dolara. Da ne bude da se radi o maštovitim pričama, izvori ovih glasina su portali GamesBeat i Bloomberg koji imaju dokazanu reputaciju otkrivanja informacija pre vremena.

Prema njihovim saznanjima, Discord već duže vremena traga za kupcem, odnosno privatna kompanije u čijem se vlasništvu nalazi, a Microsoft se tu ukazuje kao odlična prilika pošto svakako ima kapitala i ambicija da ovu ogromnu platformu dovede pod svoje i integriše je u Xbox ekosistem.

Discord poseduje preko 140 miliona mesečno aktivnih korisnika, a uz sve to nudi Nitro servis koji bi se zgodno uklopio unutar Xbox Game Pass servisa.

Odlazak u ruke Microsoft za 10 milijardi dolara je izuzetno visoka suma, pogotovu kada se prisetimo da je prethodna ogromna kupovina ovog giganta iznosila 7,5 milijardi za ZeniMax i Bethesda grupu zajedno sa velikim brojem studija i franšiza.

CALL OF DUTY 2021 SE VRAĆA KORENIMA? VODI U DRUGI SVETSKI RAT

Kao što je slučaj svake godine, proleće je period kada počinju glasine o narednom Call of Duty izdanju koje se sprema za jesen. Nizu glasina o Call of Duty 2021 pridružuje se VictorZ, persona sa kredibilitetom kada se radi o igrama iz ove franšize.

Prema ovom izvoru, Call of Duty 2021 se vraća u prošlost, ključni period istorije čovečanstva i često temu prvih CoD naslova – Drugi svetski rat. Igra će nosi naziv WWII: Vanguard, pa je tako moguće da je reč o radnom nazivu, dok iza samog razvoja stoji Sledgehammer Games.

Ovogodišnji Call of Duty će tematski voditi u WW2, dok će delom pozabaviti i tematikom sukoba koji su se odigravali ubrzo posle primirja 50-ih godina prošlog veka, kao što je Korejski rat. Takođe, postoji opcija da radnja i priča neće biti u potpunosti istorijski potkovane, već će priča imati fiktivnu radnju u kojoj se rat nije završio 1945. godine već je nastavljen.

Predstavljanje nove Call of Duty igre se obično odigrava negde u maju, pred početak leta, ali je prošle godine Activision čekao sve do avgusta kako bi zvanično otkrio Black Ops Cold War. Na osnovu toga, ne možemo tačno očekivati predstavljanje, već moramo pratiti zvaničnu potvrdu svih ovih glasina.

ROCKET LEAGUE MOBILNA VERZIJA STIŽE OVE GODINE

Rocket League važi za prilično jedinstvenu igru na tržištu, pošto strast prema fudbalu kombinuje sa vratolomnim vožnjama automobila. Ta mešavina doprinela je da igra postane i ostane izuzetno popularna svih ovih godina, a dodatni uspon popularnosti doživela je kada je zvanično postala besplatna.

Rocket League se sada seli na mobilne telefone, sa igrom Sideswipe, koja će se uskoro pojaviti za Android i iOS uređaje. Rocket League Sideswipe će posedovati glavnu mehaniku igre sa mečevima u nešto skromnijem formatu. Svaki će trajati oko 2 minuta i biće 1v1 ili 2v2 formata.

Ovaj mobilni naslov neće biti u potpunosti isto kao svoj veliki brat na PC-u i konzolama, već je developer Psyonix uveo neke izmene kako bi se RL prilagodio za igru na ekranima na dodir. Tu se ubrajaju promenjena šema kontrola, kao i izmenjena perspektiva kamere kako bi se tok meča lakše pratio na malom ekranu.

Sideswipe će biti potpuno besplatan za igranje. što je odlična vest, ali nažalost trenutno nema poznatog datuma izlaska. Psyonix poručuje da će se pojaviti do kraja godine, a pre toga će se održati niz beta testova.

NAUGHTY DOG RADI NA MULTIPLEJER IGRI ZA PLAYSTATION 5 KONZOLE

Studio Naughty Dog je najpoznatiji po singlplejer iskustvima, ekskluzivnim za Playstation konzole, za koje je dobio nebrojeno veliki broj nagrada i priznanja, najskorije sa The Last of Us 2.

Međutim, neki od narednih projekata neće biti namenjen obožavateljima singlplejera, pošto nedavni oglas za posao otkriva da Naughty Dog priprema multiplejer igru. U oglasu se traži dizajner multiplejer ekonomije, čiji će zadatak biti da kreira smisleni sistem nagrađivanja za igrače kako bi igra ostala zanimljiva na duže staze.

Pojmovi koji se spominju na ovom sajtu otkrivaju da se radi o predmetima za kastomizaciju i skinovima. Iz objave ovog studija može se naslutiti da se radi o prilično velikom projektu, pošto postoji želja da se monetizacija izradi na valjan način, a ujedno se spominje i rad sa velikim timom developera.

Pošto još uvek nema zvanične objave, ostaje samo maštamo o tome šta ovaj naslov može biti. Do najave će verovatno proći neko vreme, pošto se uglavnom radi o ranoj fazi produkcije kada developer traga za novim radnicima.

PRIHOD OD LOOT KUTIJA BI DO 2025. GODINE MOGAO BITI 20 MILIJARDI DOLARA

Borba protiv loot kutija, i sličnih elemenata monetizacije sa neočekivanim ishodom je daleko od završene. Mala je grupica developera koji su odustali od loot kutija u igrama, a nekoliko država u svetu pokušava da iste zabrani, samo bez preterano mnogo uspeha.

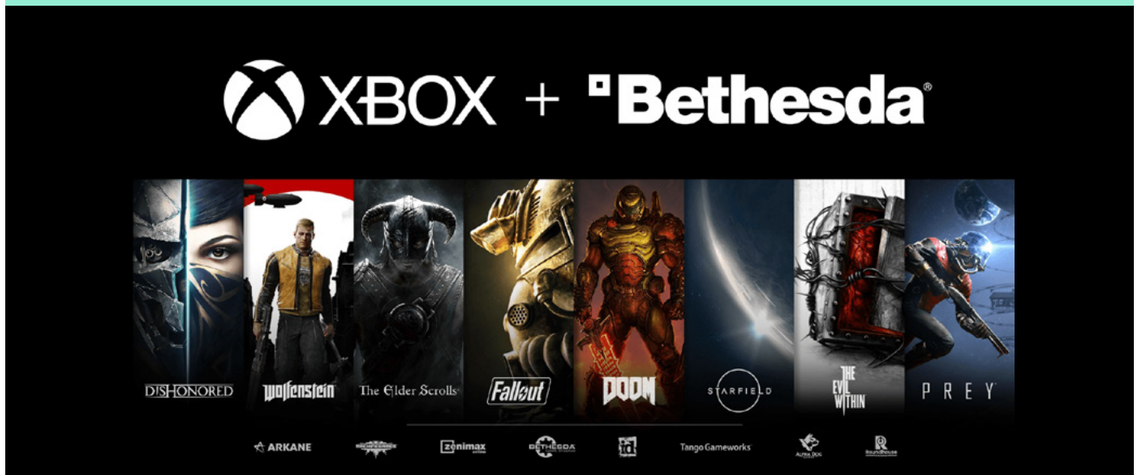
Jedna analitička kompanija predviđa da će loot kutije ostati aktuelne i tokom narednih godina, kao i da će one donositi ogroman profit igrama. Firma Juniper je u svom nedavnom izveštaju otkrila da će do 2025. godine loot boxes sistemi doneti čak 20 milijardi dolara profita.

Predviđa se da će to tada, preko 230 miliona ljudi kupovati ove predmete i da će najveći udeo činiti gejmeri na mobilnim uređajima. Ovaj biznis model će dakle ostati prilično aktuelan u narednom periodu, ali Juniper ipak predviđa pad interesovanja.

U istraživanju se takođe navodi da će do 2025. godine popularnost loot kutija početi da slabi, jer će sve više država uvesti mere protiv ovakvih sistema, a i sami igrači će se generalno zasititi ovakvog modela poslovanja.

Da li vi kupujete loot kutije u igrama?

BETHESDA I ZVANIČNO U VLASNIŠTVU MICROSOFTA, NEKE IGRE ĆE BITI POTPUNE XBOX EKSKLUZIVE



Kupovina koja je ozvaničena još u septembru prošle godine, i koja je uzdrmala gejming industriju, sada je zvanično dobila sva potrebna zelena svetla i privedena je kraju.

Kompanija Bethesda, zajedno sa svojom maticom ZeniMax Media, postala je deo kompanije Microsoft i njene grupacije gejming studija. Nakon što je komisija Evropske unije poslednja odobrila proces kupovine, vođa Xbox brenda, Fil Spenser, je zvanično poželeo dobrodošlicu grupi od 8 studija.

U istoj objavi se govorilo o motivaciji za kupovinu ZeniMaxa, želji da svaki studio ostvari svoj puni potencijal, i da pritom ima potpunu slobodu. Otkriveno je da će Bethesda igre dolaziti na Xbox Game Pass, kao i da će neke od nadolazećih igara ove kompanije biti pune ekskluzive, što znači da se neće pojavljivati na Playstation konzolama.

Sve ovo je manje, više očekivano, mada je nekom iznenađenje da će Microsoft neke od igara iz sveže kupljenih studija biti ekskluzive za Xbox i PC, što je praktično za očekivati.

Objava na blogu je bila čista formalnost, a glasine upućuju na to da će se ovog četvrtka odigrati neki specijalni događaj, u vidu video prezentacije koja će otkriti neke novine koje su se spremale iza zatvorenih vrata.

STIŽE NOVI RETRO BEAT-EM-UP SA NAŠIM OMILJENIM HEROJIMA U POLU-OKLOPU

Tribute Games studio i izdavač Dotemu predstavili su retro sajd-skroling avanturu u kojoj glavnu ulogu igraju dobro poznati mutanti Nindža Kornjače. Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge izgleda kao spiritualni naslednik klasika iz 1991. godine Turtles in Time, a i sam stil igre podseća na Konami-jeve bit-em-ap klasike. Srećom, nećete morati da kupujete tone žetona kako bi videli kraj igre jer nova nostalgična igra dolazi na PC i konzole, ali trenutno i dalje ne znamo koje.

Osnivači kanadskog studija već imaju dosta iskustva u pravljenju indi igara jer su prethodno radili na naslovima poput Scott Pilgrim vs The World: The Game, Panzer Paladin, Flinthook, Mercenary Kings a radili su već na jednoj igri posvećenoj kornjačama koja je izašla za Game Boy Advance. Nova igra bi trebala da bude vredna vremena jer se i izdavač Dotemu od prvog dana osnivanja posvetio gejming klasicima i rimejkovima, a izbacili su Streets of Rage 4, Windjammers 2 i Wonder Boy: The Dragon's Trap.

ELECTRONIC ARTS POTVRDIO DA SE NJIHOVI RADNICI NALAZE IZA PRODAJE RETKIH FUT KARTICA

Kompaniju Electronic Arts i FIFA zajednicu ovih dana potresa veliki skandal vezan za razmenjivanje kartica u FIFA 21. Nedavno su zaposleni u kompaniji optuženi za prodaju izuzetno retkih FIFA Ultimate Team(FUT) kartica.

Na internetu su osvanuli detalji da zaposleni kompanije retke kartice prodaju za cenu od 900 do 2500 dolara. Među karticama se nalaze one za legendarne igrače, poput Zidana i Pelea, pa čak i Prime Icon Moment kartice.

Electronic Arts je sada potvrdio da iza prodaje tih kartica zaista stoje zaposleni kompanije. U potvrdi stoji da su u pitanju kompromitovani nalozi koje su zaposleni koristili na nedozvoljen način kako bi kartice direktno distribuirali na naloge igrača.

Još uvek nije zvanično otkriveno koji zaposleni stoji iza prodaje ovih kartica, ali je EA izjavio da će kada uskoro bude otkriven ospežnom istragom on biti kažnjen, kao i da će svi igrači koji su karte kupili na ovaj način zauvek ostati bez svojih naloga.

ROCKSTAR PRIHVATIO PREDLOG FANA, GTA ONLINE ĆE SE UČITAVATI ZNAČAJNO BRŽE

Nakon 7 godina mučenja i ogromnog broja sati koji su otišli na čekanje samo da se GTA Online učita, rešenje je stiglo od strane požrtvovanog fana.

Jedan GTA Online igrač je rešio problem predugog učitavanja sveta igre i potrebe za skeniranjem resursa. čime je vreme umanjeno za ogromnih 70%. Sada je i sam Rockstar prihvatio pregled i najavio je da će ispravka biti zvanično implementirana u GTA Online. Ispravka će se pojaviti sa narednim ažuriranjem, a Rockstar je odao priznanje pronalazaču ove ispravke, moderu T0stu, kao i izdašnu nagradu.

T0st će dobiti 10.000 dolara nagrade za svoj trud, a čitava GTA Online zajednica će imati na čemu da mu bude zahvalna jer će se uskoro igra načajno brže učitavati.

GTA Online će najverovatnije ostati aktuelan još par godina, pogotovu kada se bude pojavilo najavljeno remaster izdanje sa novim sadržajem za next-gen konzole i PC, ali bismo ipak želeli da i taj GTA 6 konačno ugleda svetlost dana.

OSTANITE KOD KUĆE! SONY BESPLATNO DELI ČAK 10 IGARA

Nažalost, pandemija korona virusa i dalje ne pokazuje znake posustajanja u čitavom svetu, a i mi smo nažalost svedoci najnovijeg talasa zatvaranja u našoj zemlju. Na svu sreću, dobre kompanije vezane za svoje korisnike uskaču u pomoć sa darovima koji za cilj imaju da prekrate vreme u izolaciji i karantinu.

U ovom slučaju se najviše ispoljava japanski gigant Sony, koji je pre oko godinu dana pokrenuo inicijativu Stay at Home. Kao njen deo korisnicima Playstation konzola je podeljen dobar broj igara kako se ne bi dosađivali kod kuće, a nedavno se među njima našao i Ratchet & Clank hit iz 2016. godine(ova igra je besplatna do kraja marta).

Stay at Home inicijativa sada ide još jače, pošto je Sony objavio da deli čak 10 naslova besplatno svojim korisnicima. Najveći broj igara čine odlična indie ostvarenja, ABZU, Subnautica, The Witness, a kao vrh ponude nalazi se Horizon Zero Dawn, čiji drugi deo očekujemo ovog leta.

9 ovih besplatnih igara, koliko ih ukupno ima u ponudi, postaće dostupne od 25. marta i tako će ostati do 22. aprila. Što se tiče 10. igre, Horizon Zero Dawn, ona će postati besplatna tek 19. apila.

GAMESCOM 2021 ĆE SE ODRŽATI U FIZIČKOM FORMATU U KELNU

Iznenađujuće vesti dolaze od organizatora godišnjeg evropskog događaja posvećenog video igrama, nazvanog Gamescom. Dok je ESA odložila on-site E3 2021, Gamescom 2021 će imati svoje fizičko izdanje krajem leta.

U specijalnoj objavi na Twitteru ozvaničeno je da će se održati hibridni događaj, onaj u "živom" formatu u Kelnu, kao i digitalni. Sa obe strane će postojati prilika da se isproba veliki broj igara, a standardnu ponudu činiće najave novih igara, trejlera i brojne druge pogodnosti.

Datumi održavanja i drugi detalji za sada nisu poznati, već će se o tome govoriti kasnijeg datuma.

Gamescom 2020 je održan u isključivo digitalnom formatu, sa oslabljenom ponudom u odnosu na događaj iz godine pre. Obzirom da je pandemija korona virusa i dalje izrazito aktuelna u čitavom svetu, dosta iznenađuje najava fizičkog događaja. Organizatori su sami napomenuli da u slučaju pogoršanja epidemiološke situacije postoji šansa da se ipak održi samo digitalni događaj.

CD PROJEKT RED OTKRIO DETALJE NOVE ZAKRPE ZA CYBERPUNK 2077

Apdejt za Cyberpunk 2077 koji se trebao pojaviti još sredinom prošlog meseca, ali je odložen zbog sajber-napada, uskoro će stići pred igrače koji još uvek imaju gorak ukus u ustima nakon katastrofalnog lansiranja.

Iako nije podelio datum dolaska, CD Projekt Red uveliko sprema ovu narednu zakrpu, 1.2, a sada je u kratkim crtama otkriveno šta će se tačno promeniti na bolje(nadamo se). Odgovor policije će se promeniti sa ovom zakrpom, u tom smislu da se oni neće odmah stvoriti iza vaših leđa kada počinite neki zločin, već će im trebati neko vreme da stignu na mesto zločina. Što se tiče jače strane zakona, biće uvedeni dronovi za praćenje situacije iz vazduha.

Vožnja će biti sređena, element na koji su se igrači najviše žalili jer je bilo jako teško održavati vozila na putu. Rešenje dolazi u vidu opcije "Steering Sensitivity" u podešavanjima, sa kojom će se brzina skretanja za sva vozila lako menjati. Ovo je izuzetno otežavalo igru onima sa slabijim računarima i konzolama gde je frejmrejt bio nizak.

Unstuck opcija će takođe jako pomoći igračima koji imaju problema sa "zaglavljivanjem" vozila na nasumičnim lokacijama, a kretanje karaktera neće biti prekidano nasumičnim pomeranjem u stranu, sa takozvanom dodge kretnjom.

Ovo su glavne stvari koje će biti ispravljene, a u planu je još rešenja za probleme koji narušavaju lepotu Noćnog grada u Cyberpunk 2077.

LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS DOLAZI NA JESEN

Velika većina gledalaca koji su ispratili današnju prezentaciju su tu bila da saznaju nove informacije o predstojećem Life is Strang e naslovu i sigurno nisu bili razočarani.

Life is Strange: True Colors smeštava vas u simpatični američki gradić Haven Springs, u koji dolazi naša protaginistkinja Aleks kako bi odpočela jednostavniji život. Ali koliko može život da vam bude jednostavan kada imate moći koje aktivirate emocijama i kada vam brat umre pod misterioznim okolnostima?

Deck Nine Games su radili na igri još od 2017. godine, a igra će izaći 10. septembra ove godine. Možete da je prednaručite na zvaničnom vebsajtu u tri edicije, a ukoliko se opredelite za Utimate Editon dobićete i Remastered Collection prethodnih Life is Strange naslova koji bi trebali da odvojeno izađu ove jeseni. Igra izlazi za PlaySation, Xbox, Steam i Stadia-u.

DEAD ISLAND 2 SADA IZLAZI SAMO ZA PC I NEXT-GEN KONZOLE

Davno beše 2014. godina, a opet je većini fanova sveže sećanje na prvi trejler za Dead Island 2. Gotovo 7 godina kasnije, ovaj naslov još uvek nismo zaigrali zbog problema u razvoju i konstantne promene planova.

Kada je Dead Island 2 najavljen bio je planiran za PS4 i Xbox One generaciju konzola, ali prema rečima jednog insajdera industrije to se ipak neće odigrati. Tokom perioda čekanja na izlazak došla je smena generacija, kao i planova studija Dambuster da Dead Island 2 donese samo na PC i next-gen konzole – Playstation 5 i Xbox Series X/S.

Playstation 4 i Xbox One ima ogromnu bazu igrača, a aktuelna nestašica novih konzola može otežati dolazak do fanova, a samim tim i prodaju za Dead Island 2. Developer sa ovom promenom plana podiže kvalitet grafike koristeći najnovije tehnologije, verovatno nedostupne prethodnoj generaciji konzola. Ova vest je dobar nagoveštaj da rad na igri napreduje, ali može značiti da postoje problemi sa optimizacijom, što će samo vreme pokazati.

Izdavač Koch Media je u nekoliko navrata fanove uveravao da se na igri i dalje radi, a prošle godine je procurelo i nekoliko fotografija za koje se navodi da su vezane za upravo ovu zombi apokalipsu.

VALHEIM STIGAO DO 6 MILIONA, NOVI SADRŽAJ JE NA VIDIKU

Verovatno više i nije neko iznenađenje, ali vikinška survival igra Valheim iza sebe ima još jedan milion prodatih primeraka. Od početka februara pa do sada, ovo Early Access ostvarenje prodato je u 6 miliona primeraka i nastavlja da raste.

Iron Gate Studios je oduševljen odzivom igrača, ne samo prodajom, i uveliko radi na odgovoru u vidu novog sadržaja. Za sada nema konkretnih detalja o novinama, ali je podeljena fotografija-tizer, na kojoj se nalazi vrana.

Ovaj apdejt će biti prvo veliko osveženje sadržaja za Valheim, i renutno je u fazi aktivnog testiranja iza zatvorenih vrata. Apdejt nosi naziv Heath and Home, a pored novina doneće i pregršt ispravki bagova koje su igrači prijavili u proteklom periodu.

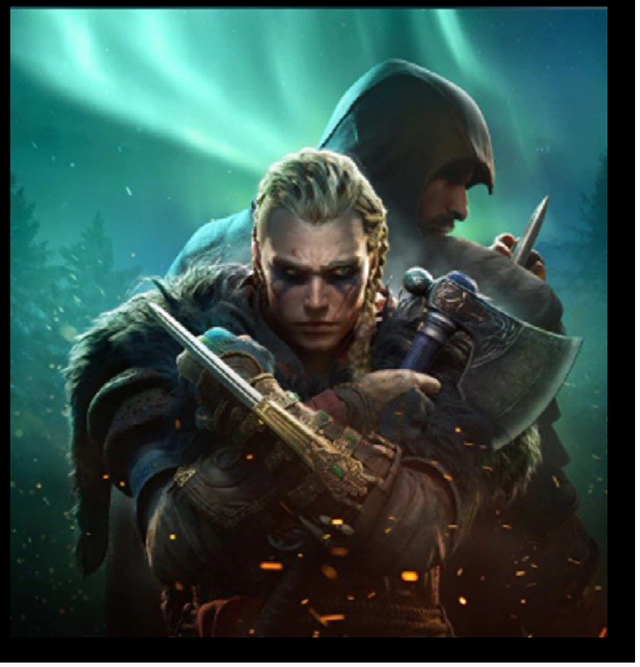
GOOGLE NAVODNO PLATIO 20 MILIONA ZA ASSASSIN'S CREED I THE DIVISION IGRE STADIA SERVISU

Sa gašenjem svojih razvojnih studija, upošljenih na prilično zanimljivim igrama, Google je rešio da promeni politiku kojom će Stadia striming servis načiniti primamljivijim potrošačima.

Ova kompanija ulazi u saradnju sa popularnim imenima gejming industrije kako bi se njihove igre pojavile na Stadia platformi, a prema novim podacima za to se ulaže ogromna količina novca. Bloomberg je kroz razgovor sa izvorom koji želi ostati anoniman otkrio da Google ulaže desetine miliona dolara kako bi doveo igre velikih izdavača.

Ovde se ne radi o ugovorima za ekskluzivnost nekog naslova, već sa prosto portovanje igara na Stadia sistem. Prema ovim informacijama, Google je francuskom Ubisoftu platio 20 miliona dolara kako bi portovao igre iz Assassin's Creed i The Division franšiza. To nije jedini izdavač kojem je Gugl platio astronomsku sumu, pošto je Take-Two dobio trenutno nepoznatu sumu kako bi se Red Dead Redemption 2 i NBA 2K20 našli na Stadii.

Ovo je očigledno pokušaj kompanije da promeni poslovanje na bolje, nakon užasno lošeg starta i gubitaka koji su zabeleženi kao direktna posledica. Nebom će proći još dosta oblaka pre nego što Stadia poprimi na popularnosti, a pre toga, Google smo mora susresti sa tužbom zbog lažnog reklamiranja funkcija.

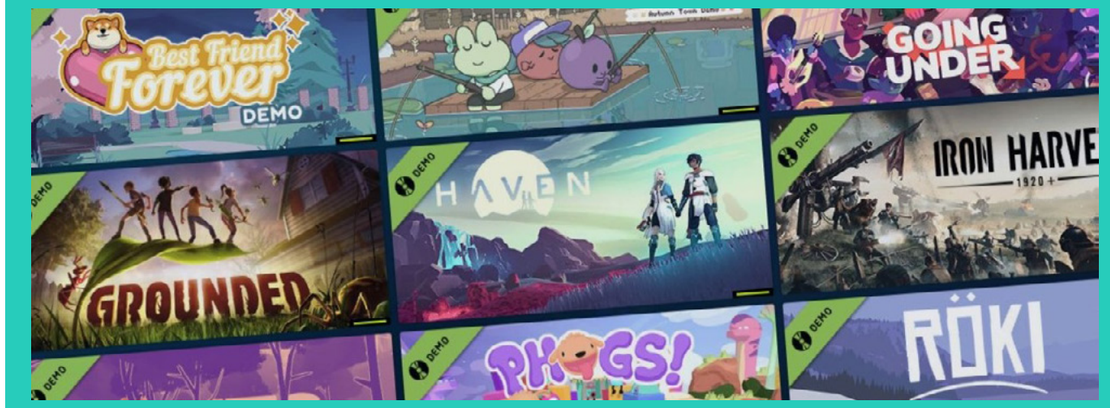


SONY ŽELI DA BANANE PRETVORI U JEFTINE KONTROLERE

Sony je podneo zahtev za patent pod nazivom "sistem i metod za generisanje korisničkih unosa za video igru" koji bi trebao da omogući igračima da koriste uobičajene kućne predmete kao kontrolere a kompanija je i predstavila primer kako možete i bananu upotrebiti za kontrolisanje igre. Cene modernih gejmpadova su prilično visoke i ne može svako da ih baš tako lako priušti tako da ovo zvuči kao genijalna alternativa koja će gejming još više učiniti pristupačniji ljudima.

Kompanija u svom zahtevu upravo i napominje da izrada ovih periferija može da bude komplikovana u zavisnosti od modela, i iz tog razloga dosta košta. Idealno bi bilo kada bi korisnik mogao da koristi jeftin, jednostavan i neelektronski uređaj kao perifernu opremu. Patent funkcioniše tako što koristi kamere koje skeniraju i indentifikuju objekat u rukama igrača i onda prate njegovo kretanje. To znači da teoretski možete da koristite jastuk kao volan ili šargarepu za igranje Flight Simulatora.

Ispod teksta možete da pogledate ilustracije koje prikazuju kako bi izgledalo kada bi igrači koristili bananu za kontrolisanje a ako hoćete da uđete u kompletan Džon Vik mod možete da i dual vildujete. Može se videti i da će postojati mogućnost da se nekako dugmići nanesu na objekat za komplikovanije igre. Sony je u poslednje vreme počeo da iznenađuje sa inovacijama, počev od nove generacije VR sistema, a još ćemo videti da li će i novi patent dobiti zeleno svetlo. Svakako zvuči kao zanimljivo rešenje.



48 MILIONA IGRAČA NA STEAMU KORISTI KONTROLER

Miš i tastatura kao sredstvo za igranje igara na PC-u je bilo i ostaće dominantni "alat", ali je broj igrača koji se služi kontrolerom u stalnom porastu prethodnih godina i njihov udeo nije zanemarljiv.

Valve je objavio podatke vezane za broj korisnika Steam platforme koje se služe kontrolerom, čak 48 miliona njih, a udeo kontrolera za igranje na dnevnom nivou prelazi 10%.

48 miliona korisnika na Steamu nije mali broj, pošto se na ovoj platformi mesečno nađe oko 120 miliona ljudi. Naravno, broj zavisi od igre do igre, kod strategija u realnom vremenu(RTS) udeo je manji od 1%, dok kod trkačina preko 90% igrača koristi kontroler, a kod borilačkih igara taj udeo je 70%.

Valve je dalje otkrio da se kod akcionih igara u trećem licu nalazi između 40-50% igrača sa kontrolerima, a kod pucačina iz prvog lica broj je dosta manji, svega 8%.

Najveći udeo igrača se služi Xbox kontrolerima, čak 68%, pa zatima onim namenjenim Playstation konzolama, otuda veliko interesovanje za DualSense, a Valveov kontroler koristi svega 2%. Iznenađujuće da Valve ni sa porastom interesovanja za kontrolere nije uspeo da se probije na tržištu.

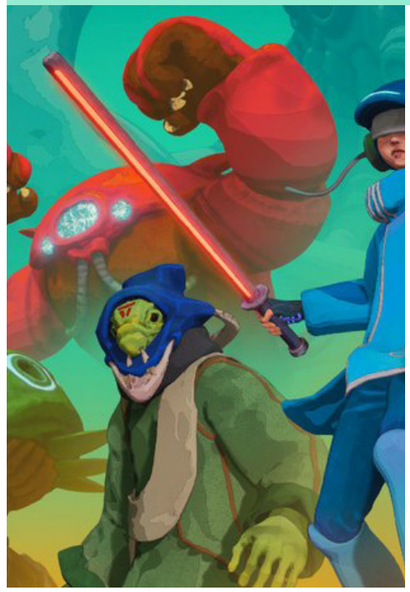
DIABLO 2: RESURRECTED ĆE PRIMATI SAVE FAJLOVE IZ ORIGINALNE IGRE

Diablo 2 se vraća kao specijalno remaster izdanje 2 decenije nakon izlaska originala. Mnogi od nas su u dvojci proveli na stotine sati(bez kajanja), i verovatno većina želi da taj napredak prenese i u Resurrected verziju kada se pojavi.

Dobra vest stiže od kompanije Blizzard, koja je objavila da će biti moguće bez problema napredak sačuvan u originalu preneti u remasterizovanu verziju Diabla 2. Zanimljivo je da Blizzard ovo nije radio sa namerom, već su sasvim slučajno probali da vide da li će funkcionisati ili na svu sreću jeste.
Stari karakteri sa kojima ste uživali će biti prisutni, samo ne isto kao kada ste ih ostavili, pošto Resurrected donosi osveženu grafiku i brojne druge novitete koji Diablo 2 čine modernijim i primamljivijim mlađoj publici. Kako bi stariji igrači ostali zadovoljni, osnovne mehanike su ostale nepromenjene.

Diablo 2 Resurrected izlazi ove godine, pre nego što se pojavi Diablo 4 o kojem smo saznali par novina na BlizzConu.

NA GOOGLE STADIA MOŽETE DA IGRATE SKRINŠOTOVE DRUGIH LJUDI



Čitav proces ulaska Googla na gejming scenu sa Stadia-om pratio je niz loših odluka, mana i obećanja koja možda ni sami kreatori nisu znali da li mogu da ispune, ali nije sve tako crno u svetu igranja strimovanih igara. Stadia poseduje funkciju koja zaista izgleda kao budućnost gejminga i koja je najavljena kada je projekat prvi put predstavljen u javnosti. State Share vam omogućava da napravite skrinšot ili video klip, koji se pretvara u URL na koji ljudi mogu da kliknu i igraju nivo koji ste snimili. Naravno ukoliko poseduju igru. Mogućnost da "uronite" u sliku ili snimak, a ne samo da je vidite, je veoma futuristički koncept koji vrlo dobro funkcioniše.

Primer ove funkcije se najbolje može ogledati u PixelJunk Raiders igri, Q-Games studija koji je radio na ekskluzivama za Stadia platformu, od kojih je kompanija odustala ne tako davno. Igra je iz rouglike žanra tako da je veoma korisno napraviti skrinšot, ako algoritam izbaci nešto što se retko viđa, kako bi i drugi igrači mogili da to i sami iskuse. Zamislite koliko bi samo bilo jednostavnije, ako se mučite sa nekim ačivmentima ili skrivenim regijama, da vam prijatelj samo pošalje sliku i poštedi vas dodatnog razbijanja glave. Ovo nije jedina mogućnost jer možete da uđete i u nečije lokacije i ispustite oružje, praktične uređaje ili ajteme, a zatim ponovo podelite tu sliku sa novim sadržajima.

Igrači mogu i da komuniciraju putem emote-a dok dele ove medije što podseća na Death Stranding od Kojima Productions-a, koji je ima sličan pristup indirektnom altruizmu. Kada jednom probate ovu funkciju, statično kreiranje skinšotova i objavljivanje na socijalnim mrežama deluju nekako zastarelo. Mogu li možda ovakve revolucionarne funkcije da izvuku Google Stadia-u iz slobodnog pada u kome se sad nalaze?

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

play! zine

GIVEAWAY

2X

PS4 CP2077

2X

2X TRIK PAKETA

2X

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER’S FURY MAJICA

2X

2X SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER’S FURY PAKET STIKERA

2X

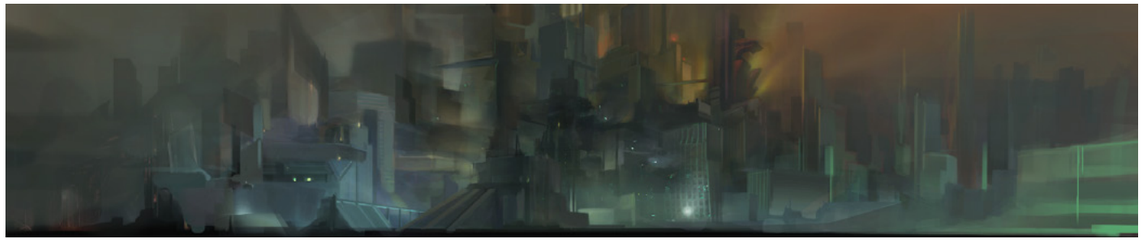
2X SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY STEELBOOK CASE

Pozadine za ekrane

Autor: Milan Janković

SOL INVICTUS I MUNZESKY

NARATIV DALEKE BUDUĆNOSTI



U aprilskom broju nastavljamo serijal vezan za izuzetno ambiciozan projekat sa naših prostora, Sol Invictus studija Munzesky, koji je u decembarskom PlayCon događaju osvojio velika priznanja i nagrade u vrednosti od 5000$ zahvaljujući sponzorima Intel i Lenovo.

Do sada smo pokrili buduće planove developera po pitanju razvoja i finansiranja, pričali smo o gejmpleju, umetničkom stilu i inspiracijama. Bilo je spomena o samoj srži point and click igara, novitetima i osveženjima koja se mogu očekivati. Oko svih dosadašnjih tema kružio je jedan element, više puta spominjan kao najvažniji za naslove iz ovog prepoznatljivog žanra – a to je priča.

Sada govorimo o priči za Sol Invictus, uvodu, vezama sa gejmplejom i pravilima koje Munzesky prati kako bi sve bilo kvalitetno uvezano. Za potrebe narativa u Sol Invictus svoj talenat pruža Miloš Živković, poznat kao Žika ili Smorensky. On se sada pridružio razgovoru sa Lekom i Stikom kako bi iz svog ugla podelio šta to igrači mogu očekivati od naslova inspirisanog popularnim sci-fi romanima i ostvarenjima kao što je Blade Runner.

Radnja se odvija u daljoj budućnosti. Civilizacija je valjano uznapredovala i naseljava svemir u brojnim kolonijama – prvu grupu čine Zemlja i Mars, takozvane unutrašnje planete. U drugu grupu kolonija spadaju Galileanski i Jovianski sector, dakle Jupiter, Saturn i njihovi sateliti. Kao što to obično biva, i u ovom prosperitetnom periodu čovečanstvo nema mira. Priča počinje par decenija po završetka sukoba između unutrašnjih planeta i daljih kolonija, konačno objedinjenih u jedinstvenu federaciju Solarnog sistema, pred kojom se sada nalazi nova pretnja, odbegla veštačka inteligencija (AI). Borba protiv ove veštačke inteligencije je iscrpljujuća za federaciju, koja u naporima da sukob privede kraju sebi daje sve veća ovlašćenja, poput konfiskovanje brodova, resursa i slično, što budi potencijal za nastanak većih problema.

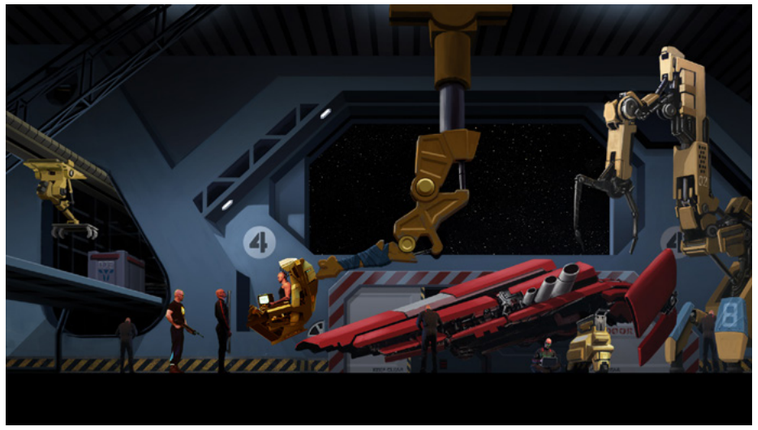
Tu na scenu stupa glavni i jedini protagonista igre, Kejn, inžinjer na civilnom brodu Ortana koji silom prilika biva uvučen u probleme daleko veće nego što je ikada mogao da zamisli. On i njegova posada bivaju angažovani od strane vojske za prevoz zaliha, kada ih nepoznata grupa napada.

Žika nije preterano duboko zalazio u samu priču kako bismo izbegli spojlere, ali prošli smo kroz pravila koja trebaju garantovati da će narativni deo igre ostati zanimljiv, uverljiv i dobro preneti atmosferu uz pomoć mehanike igranja.

Dva osnovna elementa za bolje upoznavanje sa budućnošću i okruženjem u igri Sol Invictus jesu world building i lore. Sam svet će predstavljati veliki izvor informacija za igrače, svaka lokacija u Solarnom sistemu činiće jednu celinu bogatu narativom i informacijama. Informacije koje igračima pružaju same lokacije biće važne za rešavanje zagonetki i biće bitno ispratiti ih kroz igru, pošto će se kroz dijaloge, opise i slično dolaziti do važnih podataka koji su ključni za rešavanje zagonetki. Lore je element koji neće biti ključan za dalji napredak u igri, već će služiti da fanovima pruži celokupnu sliku o svetu igre i tako upotpuni doživljaj. Pristup koji studio Munzesky ima je da se te dodatne informacije serviraju u vidu opisa, vesti i sličnih sporednih elemenata, ali na umeren način kako se igrač ne bi preopteretio informacijama.

Izuzetno važan element, a po nekima i najbitniji činilac narativa, jesu karakteri sa kojima će se igrač susretati na svom putu kroz igru. Svaka lokacija koju ćemo obilaziti u Solarnom sistemu imaće karaktere sa kojima će se ostvarivati interakcija, a želja developera je da oni ostave utisak na igrače dok prolaze kroz priču. Njih će biti moguće zavoleti ili zamrzeti kroz brojne interakcije koje su ključne za prikupljanje informacija, što je jedna od osnovnih funkcija dijaloga. Drugi aspekt dijaloga, izuzetno redak u igrama(!), jesu zagonetke bazirane na samom dijalogu. Ovde je potrebno pomoću stečenih informacija ubediti karaktera da otkrije određenu informaciju ili učini nešto za protagonistu, gde će izbor rečenica uticati na raspoloženje karaktera i njegovu spremnost da Kejnu izađe u susret.

Još jedan veoma uzbudljiv element gejmpleja, takođe vezan za dijalog, su time critical puzzles gde Kejn razgovara sa nekim od karaktera dok njegovi saradnici istovremeno rade na drugom zadatku. U ovim dijalozima Kejn može zagovarati karaktera dok njegove kolege ne završe određeni posao ili razgovarati sa nekim od bitnijih likova na osnovu vitalnih informacija koje u tom trenutku otkrivaju njegove kolege na drugom mestu i šalju ih Kejnu kako bi on mogao da nastavi dijalog u pravom smeru.



Suština je da P&C avanture moraju imati dobru priču koja je kvalitetno uvezana sa gejmplejom. Tempo je ovde od velike važnosti i u dobroj meri utiče na to da li će se igračima priča dopasti ili ne. Kako se ne bi narušila atmosfera dobrog Sci-fi trilera smislenost u rešavanju vremenski kritičnih zagonetki mora postojati, da se igrač ne bi osetio izgubljeno u ključnim trenucima.

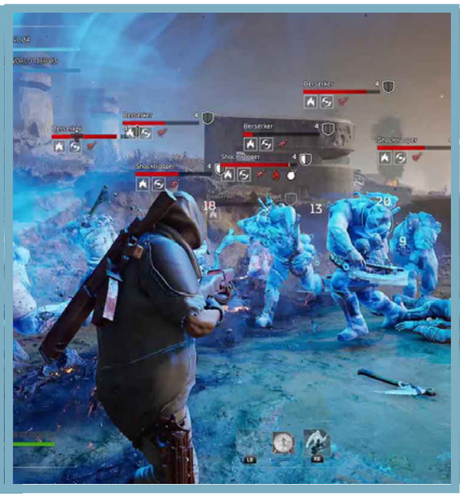
U kreiranju narativa kao i njegovoj implementaciji u Unity endžin Munzesky studio se u velikoj meri oslanja na Articy Draft 3. Ovaj program studiju pruža veliku preglednost i lakše uočavanje problema u dizajnu, organizaciji i skriptovanju samog narativa koji se na kraju putem .json fajla ubacuje u Unity i samu igru.

Bilo je veoma zanimljivo razgovarati sa Žikom o samoj priči i tehničkim stvarima vezanim za narativ u Sol Invictus-u, ali i uopšteno. U sledećem broju ćemo pokriti drugi aspekat ovog zanimljivog projekta koji se polako realizuje.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE APRILA

OUTRIDERS



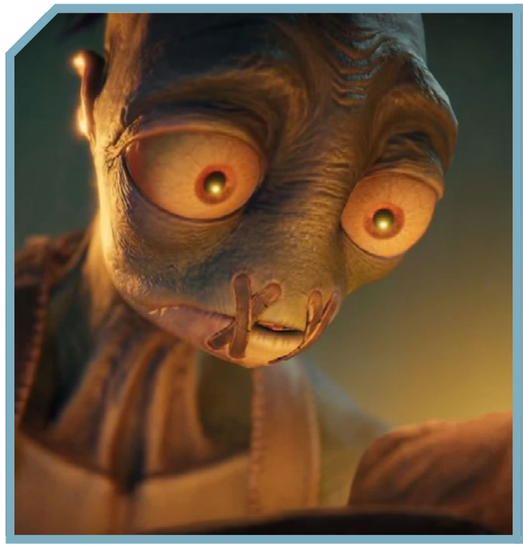
Možda i najveća igra meseca, Outriders, izlazi prvog, a ne radi se o šali. Square Enix i studio iza Painkiller donose novu kooperativnu pucačinu za do 3 igrača smeštenu u mračnoj verziji budućnosti ljudske civilizacije koja je pred izumiranjem. Gejmplej će biti isprepleten pričom, sa prilično raznovrsnim svetovima i tipovima neprijatelja. Karakteri su podeljeni na klase i na raspolaganju imaju unikatne osobine uz bogati arsenal oružja. Studio People Can Fly obećava dosta dinamično iskustvo sa desetinama sati igranja. Demo koji je dostupan već mesec dana se delimično dopao fanovima, ali su postojale kritike na račun određenih elemenata, poput učitavanja prostora gde to i nije potrebno.
Nadamo se da je demo omogućio da se problemi uklone pre ovog zvaničnog izlaska.

1. APRIL – PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Kultni klasik objavljen sredinom prve decenije novog milenijuma, Star Wars: Republic Commando dobija dašak novog života ovog aprila. Republic Commando dolazi na Playstation 4 i Nintendo Switch platforme kao HD remaster zahvaljujući studiju Aspyr Media, zaslužnom i za Star Wars Episode 1: Racer remaster.
Radnja igre se odigrava tokom Clone Wars dešavanja, gde se igrači nalaze u ulozi vođe jedinice koja putuje planetama i rešava razne misije.
Nažalost, remaster izdanje ne donosi preterano velika poboljšanja grafike i gejmpleja, već je više cilj bio da se igranje ovog naslova omogući na spomenutim platformama, za šta će biti potrebno izdvojiti 15 dolara.

6. APRIL – PS4, SWITCH



ODDWORLD: SOULSTORM

Čudnovati Abe se vraća zarad nove avanture koja je pred njim u Oddworld: Soulstorm. Reč je o nastavku na New 'n' Tasty! Iz 2014. godine, kao i svojevrsnom rimejku za Abe's Exoddus iz '98. Srž gejmpleja je održana, sa 2.5D platformingom i novim elementima koji donose osveženje u serijal. Među novinama se ubraja sistem kraftovanja i kastomizacije oružja.
Što se tiče priče, Abe je na zadatku da spase pripadnike svoje rase, mudokone, od dugogodišnjeg ropstva. Developer Oddworld Inhabitants nije odustao od linearnog pripovedanja, ali će ovde razlika biti u postojanju specijalne vozne stanice odakle igrači mogu birati nove nivoe i oblasti.

6. APRIL – PC, PS4, PS5

BORDERLANDS 3: DIRECTOR'S CUT

Iako Director's Cut upućuje na nešto daleko spektakularnije i bolje, Gearbox sprema skromnije novitete za ovo Borderlans 3 izdanje. Borderlands 3 Director's Cut sa sobom donosi osveženja, niz misija sa misterioznim ubistvima koja su blisko povetana sa samom pričom igre, a tu je i novi raid boss koji dodatno podiže lestvicu izazova. Zanimljiva priča iza ovog dodatka je da je on odložen zbog snežne oluje koja je pogodila Teksas i kancelarije studija Gearbox.

8. APRIL – PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XSX

SAGA FRONTIER REMASTERED

Vlada veoma simpatičan trend da delevoperi osvežavaju svoje popularne igre iz davno zaboravljenih gejming vremena. Neki su uspeli da praktično ožive zabavu koju smo iskusili igrajući igru prvi put, dok su neki pokušali da završe posao na brzaka i dođu do profita. Square Enix je objavio da rimejk čuvenog jrpg naslova SaGa Frontiers dolazi na Playstation 4, Switch, iOS, Android i PC.
SaGa Frontiers Remastered sadržaće mnoštvo uzbudljivih i novih poboljšanja i dodataka. Grafika će biti unapređena, igrači će moći da igraju sa novim karakterima i biće dodate kompletno novi delovi priče. Poznati karakteri će učestvovati u novim događajima a možemo i da očekujemo nove sposobnosi, veštine i načine borbe.
Priču u SaGa Frontiers možete iskusiti iz raznih uglova jer možete da kontrolišete jednog od osam protagonista a svaki od njih ima jedinstvenu priču, ciljeve i završetak. Originalna igra je stekla popularnost u jrpg krugovima upravo zato što ste mogliviše puta da igrate istu igru a saznate nove stvari o SaGa univerzumu.

15. APRIL – PC, PS4, SWITCH

MLB THE SHOW 21

Bejzbol nije nešto preterano popularan kod nas, ali svakako dobije svojih 5 minuta kada se pojavi kao video igra. Ove godine je privukao dosta pažnje, pošto je ovo prva igra u istoriji iza koje stoji Playstation studio a da izlazi za Xbox sisteme. MLB The Show 21 će sada izaći i za Xbox One i Xbox Series konzole, što je iznenađujuća odluka Microsofta ali opet logična pošto je ovaj sport prilično popularan u SAD. Osveženje rostera i gejmplej mehanike je zagarantovano, uz novitete poput kreatora stadiona, sa kojim će igrači slobodno moći menjati dimenzije terena, scene i slično.

20. APRIL – PS4, PS5, XBOX ONE, XSX

MOTOGP 21

Nekome su vesnici proleća laste, a nekome motocikli. Ako vam je još uvek rano da svog ljubimca na dva točka izvedete vani, MotoGP 21 je tu da utoli želju za brzim vožnjama. Studio Milestone obećava autentično iskustvo sa preko 120 trkča, 20 staza i brojnim vozilima na raspolaganju. Mehanike iz prošlogodišnjih izdanja su poboljšane dodatno radi što boljeg realizma, a dodati su još neki elementi gejmpleja koji će činiti da se igrači osećaju kao da upravljaju pravim motorom.

22. APRIL – PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XSX

NIER REPLICANT VER1.22474487139

Deceniju nakon što je Nier serijal stigao u naše živote, Square Enix donosi remaster originala koji će vizuelno biti dosta dopadljiviji i pakuje iznenađenja.
Nier Replicant nije običan remaster. Umesto pukog vizuelnog osveženja sa ispravkama, novo izdanje Nier igre sa sobom donosi izmenjeni gejmplej nalik onom iz Nier Automata, proširenu priču sa novim karakterima i izmenjenim završetkom.
Osveženja dolaze i u vidu nove glasnovne glume na kojoj će raditi glumci koji su ranije bili uključeni u rad, a kada je prikaz u pitanju položaj kamere tokom igranja će ostati isti.

23. APRIL – PC, PS4, XBOX ONE

NEW POKEMON SNAP

Obožavatelji Pokemon igara dobiće priliku da zaigraju jednu zaista zanimljivu igru sa džepnim čudovištima u glavnoj ulozi. Umesto lova na Pokemone, ovde imate zadatak da ih uslikate, i to na što bolji način. Kroz Pokemon Snap ćete obilaziti razna egzotična ostrva i pomagati istraživačima tako što ćete fotografisati pokemone i graditi Photodex album. U igri se nalazi preko 200 pokemona koje će biti potrebno uslikati, ali neće biti lako pronaći ih sve okruženjima poput džungli, plaža i pustinja. Takođe, kvalitet će biti bitan, pošto će predvodnik ekspedicije ocenjivati fotografije koje napravite. Što je kvalitetnija fotografija to je viša i ocena.

30. APRIL – NINTENDO SWITCH

RETURNAL

Prva Playstation 5 ekskluziva u ovoj godini je Returnal, svemirska pucačina sa roguelike elementima. Igra nas smešta u ulogu astronauta Selene, svemirskog pilota zarobljenog u vremenskoj petlji na planeti Atropos sa neprijateljski nastrojenim vanzemaljcima. U Returnal se nakon svake smrti protagonista vraća, ali ne na početak već se sve nastavlja dalje uz naučena nova iskustva i konstantno smenjiva okruženja. Svet održava svoju dinamiku promene, a igrači će moći da se nadograđuju novim osobinama i oružjem, uz predašnja naučena iskustva.
Igra je nekoliko puta do sada odlagana, a garanciju da će izaći u aprilu dobili smo objavom da je produkcija ušla u GOLD fazu.

30. APRIL – PLAYSTATION 5

Autor: Dejan Stojilović

DEMO

OUTRIDERS

OUTSIDERS

Ljudi koji mogu da lete“ su rad na Outridersima započeli još davne 2015 godine. Square Enix ih je u međuvremenu „uzeo pod svoje“, i rešio da im potpomogne u izdavanju iste. Prve konkretnije informacije pojavile su 2018, a prvi kadrovi i otkrivanje igre desilo se na E3 2019. Nakon par odlaganja, konačan datum izlaska je 01.04.2021.

Koliko su leteći momci i devojke sigurni u svoj proizvod mogli smo se uveriti pre nekog vremena kada su samouvereno obavestili zajednicu da ćete (ćemo) igru moći da isprobamo u, ni manje ni više, demo verziji iste, koja je dostupna svima, bilo da ste prednaručili Outriderse ili ne. Demo nije vremenski ograničen, tako da isti možete preuzeti kad god želite i lično se uveriti u kvalitete dotične igre.

Outriders spada u žanr looter shooter igara, sa naglaskom da nije „live service“ i da će ekspanzije, DLC ili bilo šta drugo zavisiti isključivo od tržišnog uspeha igre i (ne)zadovoljstva igrača. People Can Fly ili kratko PFC (napred Partizan prim.aut.) su najavili da nas čeka masivna kampanja, koja traje ni manje ni više nego 40 sati, što bi takođe trebalo da je izdvaja iz mase naslova igara ovog tipa gde narativ nikad nije bio preterano u prvom planu.

I tako... skinuh demo na svoj ostareli PS4 i krenuh u avanturu....

Planeto Zemljo, ti kao da si se „na Boga s kamenje bacala“ kada si ljudskom rodu pružila dom. Ako te već u tmurnoj stvarnosti tlačimo i dovodimo do ludila, bar da te na digitalno virtuelnom planu malo ostavimo na miru i damo ti više nego zasluženi odušak, ali jok....

Ratovalo se, raznoraznim razarajućim naoružanjem, sve do onog trenutka kada je bilo izvesno da je dalji život na Zemlji nemoguć i da je jedini izlaz emigracija i naseljavanje nekih novih zvezdanih sistema gde će preostalo čovečanstvo da se skrasi i onda krene iznova u nove bratoubilačke pohode. Nakon 83 godine puta brzinom svetlosti, S.S. Flores stiže na svoje odredište, planetu pod imenom Enoh gde će pokušati da obave, nadajmo se uspešnu, kolonizaciju potencijalnog novog doma. Tu počinje naša priča.

Kreiranje vašeg avatara nezgodna je rabota. Siromašan izbor muških i ženskih likova sa još skromnijom ponudom udešavanja njihovog izgleda ostaviće prvi i ne baš najsjajniji utisak na igrača. Kad pregurate taj deo, kreće još naporniji prolog koji podrazumeva jako puno cinematica sa minimumom igranja.

> “40 SATI OVAKVE KAMPANJE JE NEŠTO ŠTO ĆE SAMO PO SEBI BITI IZAZOV...”

Ne preterujem, bukvalno uz par dosadnjikavih dijaloga sa vašim nadređenim mnoštvo ekstremno cringe likova, užasno kadriranje i kamera koje se nonstop tresucka. Ne znam kako sam uspeo sve to da istrpim....

Enoh je sve samo ne gostoljubiva planeta, na kojoj besne smrtonosne oluje praćene elektrostatičnim pražnjenjima. Vaš lik nekim čudom uspeva da preživi, vraća se da obavesti glavnokomandujuće o stanju stvari, ali nailazi na nerazumevanje i insistiranje jednog od rukovodećih organa koji insistira da se proces kolonizacije mora nastaviti po planu bez obzira na sve. Nakon dubokoumne filozofske rasprave (čitaj opštem haosu i pucnjavi), bivate smrtno ranjeni, a potom stavljeni u krio kapsulu. Brzo premotavanje unapred, eto vas probuđenih nakon 31 godine na planeti kojom vlada atmosfera a la Pobesneli Maks.

Verovali ili ne, opet se nalazite usred iste one oluje koja vas je dohvatila prvog dana, otkrivate da ste besmrtni, birate jednu od ponuđenih 4 klasa, i Outridersi, konačno, mogu da počnu.

Technomancer, Pyromancer, Trickster i Devastator. Svaka je specijalizovana za određenu vrstu borbe, gde je Tehnomanser snajperista, Piro predviđen za

borbu iz udaljenosti, a potonje dve za bliske borbe s tim što je Devastator klasičan tenk build.

Problem broj 2: Prvi tutorijal u igri navodi vas na pomisao da je ovo pucačina iz trećeg lica koja se oslanja na mehaniku zaklona, kao što je Division ili Gears of War, ALI!

Nakon otkrića vaših novih moći uočićete da ovo nije sasvim tačno. Naime, kako biste uspešno koristili svoje sposobnosti moraćete dosta da se krećete i budete blizu protivnika, jer u suprotnom nećete moći ni da se lečite. Outriders nema regeneraciju vaše linije zdravlja, a ni prvu pomoć koju možete da iskoristite kad zagusti. U zavisnosti od klase koju ste izabrali, moraćete da koristite ili vaše specijalne veštine, ili da iz blizine nanosite štetu neprijateljima.

Na sve to dodajte da je sistem zaklona užasno odrađen. Ako ste igrali npr. Division i znate kako tamo taj sistem funkcioniše, imajte na umu da je ovde sve suprotno od toga. Vaš lik će često ispadati iz istog, a evo kako. Ako biste da se premestite na bezbednije mesto

“NA OSNOVU VIĐENOG, OUTRIDERSIMA JE BIO POTREBAN JOŠ KOJI MESEC DOTERIVANJA I PEGLANJA.”

morate da nišanite dok vam ne iskoči dugme da biste se prebacili s jednog na drugi ćošak...nezgrapno, poprilično nezgodno i na momente krajnje frustrirajuće iskustvo.

Samo napucavanje je problematično, oružju nedostaje neki „lični potpis“ i sam osećaj šta koristite. Recoil pattern je skoro pa nepostojeći, nema neke preterane razlike da l’ koristite neki SMG ili AR, čak i sačmarica ne deluje ništa posebno i bejah iznenađen u nekoliko navrata kada sam prisustvovao totalnom raspadanju tela sirotog NPC koji se našao na mom putu, a utisak je bio kao da sam opalio iz praćke....

Bilo bi nekorektno reći da je gejmplej loš, jer ima velikog potencijala, ali smatram, na osnovu viđenog, da je Outridersima bio potreban još koji mesec doterivanja i peglanja (ok, teško da priču mogu da srede, ali bar tehnički deo igre).

Level dizajn je skroman, uglavnom su to otvorene zone sa razbacanim zaklonima, ništa preterano atraktivno, čist prosek. Ponavljam, demo je prikazao samo uvod u igru i par početnih misija i 4 sporedne, uzorak je ipak mali i nedovoljan da zaključimo šta nas čeka kasnije, ali ovo što smo videli je osrednje, to ne krijemo (iskreno ne očekujem ništa drastično bolje, no nemojmo trčati pred rudu).

Dosta priče je bilo i o World Tier (WT) mehanici i da ih ima 15, zapravo to je i izbor težine na kojoj ćete igrati. Krećete od najnižeg, a svaki sledeći ide po redosledu easy, normal itd. Naravno što viši WT to bolji loot, tako da što pre budete mogli, prebacite se u veći WT (u demou je bilo dostupno prvih 5).

Grafički igra izgleda...pa ništa specijalno, vrlo loše za današnje standarde. Svestan sam da igram na last gen konzoli, ali s obzirom šta sam sve igrao na njoj, očekujem daleko više, bar od ovakvog naslova. Frame dropovi i jedva stabilnih 30 fps (ako i toliko), nisu baš pohvalni utisci za jedan demo. Još jednom, ovo su stvari koje su rešive, ali je pitanje da li je mesec dana do izlaska dovoljno vremena da se mnoštvo stvari ispravi. Iskreno, čisto sumLJam.

Outridersi su, u poslednjih godinu dana, drugi naslov looter tipa koji izdaje SE (ako se još uvek sećate Avengersa, to je saradnja SE i Crysta Dynamics studija), s tim što ovaj put nije GaaS naslov (opet Avengers ako ih već niste zaboravili), već nešto poput Remnant From the Ashes tipa igre.

Ne, ovo nije Destiny killer (ne verujem da ćemo prisustvovati takvom razvoju događaja ma koji takmac da je u pitanju), niti puca da bude najpopularniji looter shooter naslov ikada, jer teško da ima kapacitete za tako nešto.

S obzirom da nema najavljenih raidova, MP ne postoji i samo coop mogućnost igranja, nisam siguran da će ova igra „zapatiti“ dovoljan broj interesenata i male su šanse da ćemo ugledati neke dugoročne planove ili eventualne nastavke. Voleo bih da grešim, priznajem, ali videćemo...

Probajte demo, ništa vas ne košta (no pun intended).

IGRU USTUPIO:
BESPLATNO

RAZVOJNI TIM
People Can Fly

IZDAVAČ: Square Enix

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
01.04.2021.

PLATFORME:
PC/PS4-PS5/XB1-XBX/S i Stadia

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Janković

BETA

THE ETERNAL CYLINDER

JEDNA OD NAJORIGINALNIJIH IGARA 2021. GODINE

Naići na jedinstveni sadržaj u moru video igara je jako težak zadatak. Većina developera ide na sigurno sa obradom već postojećih ideja, implementacijom nekih manjih noviteta, i toliko. Većini igrača to neće smetati, ali dođe period prezasićenja kada jedna ista formula jednostavno više nije zanimljiva.

Stoga, ACE Team iz Čilea, gleda da svaki svoj projekat načini jedinstvenim. Od igara The Deadly Tower of Monsters pa do Zeno Clash, developer je prešao dug put i sada radi na svojem nadolazećem ostvarenju zvanom The Eternal Cylinder. Igra još uvek nije zvanično izašla, ali smo zahvaljujući developerima dobili priliku da unapred vidimo o čemu se radi u ovom naslovu.

Igra govori o rasi vanzemaljaca zvanih Trebhums, a mi stupamo u ulogu jednog od preostalih od nekada ogromne populacije i moćne civilizacije. BETA započinje tako što se maleni stvor izleže i kreće iz svog gnezda u beg od ogromnog cilindra koji u pozadini gazi sve pred sobom bez zastajkivanja. Kao mali stvor potrebno je hraniti se, izbegavati čudovišta koja se ne libe da ubiju nešto maleno, a glavni cilj je evoluirati upotrebom prirodno nametnutih moći.

Zanimljiva je mehanika da se može menjati između nekoliko različitih Trebhum stvorenja, što pruža slobodu igraču da evoluira u različitim smerovima i prilagođava se raznim tipovima igranja. Sama igra potencira istraživanje zanimljivo kreiranih okruženja, ali uz vremensko ograničenje koje nameće nezaustavljivi cilindar. Pored istraživanja i evoluiranja, gejmplej nudi rešavanje prostornih zagonetki zarad dalje progresije kroz svet koji polako nestaje. Samo kretanje cilindra koje gazi sve pred sobom bez pardona pruža dobar osećaj pritiska da se nešto mora učiniti i da je potrebno bežati bez osvrta.

Igra dosta toga radi kako treba, boje su odlično, kaleidoskopski uklopljene, a i zvuk je za beta fazu sasvim okej.

Mutacije su raznovrsne, i svaka je jednistvena na svoj način, a opet nisu besmislene. Cilj je svakako preživeti što duže kako biste otkrili što više o svetu i svojoj vrsti, a opet evoluirati kako biste se nosili sa okruženjima koja postepeno postaju sve surovija za život. Mi smo iskusili samo delić ovog iskustva.

Jasno je da su developeri u beti želeli da prikažu sam srž igre, bez preteranog zalaženja u njenu dubinu. Na raspolaganju je dobra količina istraživanja i evoluiranja čudnovatih stvorenja, ali nema mnogo priče i objašnjenja o motivacijama i razlozima koji navode da Eternal Cylinder uništava sve pred sobom.

The Eternal Cylinder za sada još uvek nema datum izlaska, ali se očekuje tokom ove, 2021. godine. Na osnovu prikazanog BETA sadržaja, moramo reći da smo i te kako zainteresovani da vidimo šta će ova igra nedefinisanog žanra doneti kada se pojavi u celosti.

IGRU USTUPIO:
101XP

RAZVOJNI TIM
ACE Team

IZDAVAČ:
Good Shepherd Entertainment

PLANIRANI DATUM IZLASKA: 2021

PLATFORME:
PC, PS4, Xbox One

Autor: Igor Totić

STEAM EARLY ACCESS

WRATH: Aeon of Ruin

HEXEN I QUAKE ALI DANAS

Ne vredi. Nijedna FPS igra ne može da izađe a da nema neke elemente koje izvlači iz Doom i Quake igara koje su postavile put za revoluciju i evoluciju FPS žanra. A onda se pojavi neki naslov koji izvorni materijal shvati vrlo ozbiljno i iskoristi Quake engine da napravi kompletnu igru sa sve napakovanom nostalgijom. Time dobijamo Wrath: Aeon of Ruin.

Wrath mene najviše podseća na stari Hexen jer su okruženja vrlo srednjevekovna ali oružja su vrlo Quake i Blood. Ono što je sjajno u ovoj igri je to što je sve prepoznatljivo ali potpuno novo i originalno. Vaš junak kreće samo sa bodežom na ruci, koji podseća na Slayerov (Doom) bodež koji koristi za Glory Killove, i u jednom povećem HUB okruženju birate gde ćete ići i koje nivoe ćete prelaziti (igra ima nakaradnu priču o bogovima i demonima i kako je vaš lik zaglavio na nekom ostrvu ali je sve to nebitno). Unutra nalazite prva oružja i cilj vam je da prođete kroz hordu neprijatelja od tačke A do tačke B sa raznim preprekama i zagonetkama između. I sve ovo jako podseća na Quake i Hexen dizajn nivoa na koje smo do sad navikli, samo mnogo brže, lepše i krvavije.

Kretanje u igri je brzo i responzivno, što je izuzetno bitno za ovakav tip igre. Pošto će vas napadati horda neprijatelja, dobra pozicija sa dobrim oružjem je ključ vašeg opstanka, tako da je sjajno što vas kontrole neće mučiti niti ćete imati problema da se krećete efektivno. Ono što još dodatno ističe ovu igru, a ujedno je moja najveća zamerka, je sistem snimanja pozicija. Tokom igre, morate da pronađete neke Duše koje vam služe za snimanje pozicije. Njih je malo i potroše se kad ih iskoristite pa morate pametno da znate kad je dobro vreme za save. Ako poginete, vraćate se na poslednje mesto čuvanja pozicije koje može da bude baš, baš daleko. Nekome će se dopasti ovaj sistem, ali mene je nervirao jer nisam toliko mogao da uživam u krvoproliću nego sam stalno razmišljao gde je najbolje iskoristiti save. Druga opcija su „Svetilišta“ koja vam vraćaju HP i služe kao neka vrsta checkpoint-a.

> “U IGRI TRENUTNO POSTOJI ŠEST ORUŽJA (NAJAVLJENO JE DA ĆE IH BITI DEVET)”

Pored sijaseta raznog oružja, skupljate i posebne kristale koje vam daju određene moći, kao što je regeneracija zdravlja kad ubijete protivnika ili neuništivost i drugi klasici. Kombinacijom ovih moći, možete da pravite svoj stil igre, ali se uglavnom na kraju sve svodi na klasično rokanje i brzu promenu oružja.

U igri trenutno postoji šest oružja (najavljeno je da će ih biti devet) i svako je poprilično unikatno. Pored šotke i revolvera koji su standardni u ovakvim igrama, imate mogućnost da pronađete Fang Splitter, mašinku koja ispaljuje „čeljusti“ izuzetnom brzinom i izgleda vrlo odvratno, Retcher, živo oružje koje ispaljuje „ciste“ na neprijatelje koje eksplodiraju i rade štetu svima okolo i Slag Cannon, što je manje više bacač raketa.

Okruženja su poprilično slična ali vrlo mračna i tipična za ovakvu igru. Lutaćete po zamcima, po krovovima zamaka, po snežnim krovovima zamaka, itd. A, da, sićićete i u tamnice. Dizajn nije nešto specijalan ali se uklapa u tematiku.

Wrath: Aeon of Ruin je i dalje u Early Access fazi, iako sam očekivao da će puna igra izaći tokom februara. Sadržaja ima, ali mislim da je bolje da se sačeka da izađe kompletno izdanje jer više oružja i okruženja će učiniti ovu igru mnogo boljom nego što trenutno jeste.

IGRU USTUPIO:
STRIDE PR

> “WRATH MENE NAJVIŠE PODSEĆA NA STARI HEXEN”

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Microsoft Windows® 10 64bit
CPU: Intel Core i3
GPU: Nvidia Geforce 710GT
RAM: 4 GB RAM
HDD: 3 GB

RAZVOJNI TIM
KillPixel

CENA
20.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
N/A

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/1000410/WRATH_Aeon_of_Ruin/

- ✓ Hexen i Quake samo danas
- ✓ Brzina kretanja
- ✓ Poprilično krvoločno
- ✗ Manjak oružja
- ✗ Repetativan dizajn nivoa
- ✗ Sistem snimanja pozicije

Autor: Bogdan Diklić

REVIEW

„HALF BAKED“ ZAVRŠETAK SAGE

Jedna od zvezdi karantinskog života 2020 godine svakako je bio DOOM: Eternal. Pojavio se u trenutku kada je većina sveta bila pod strogim “zaključavanjem”. Kod nas se tada ulazilo u drugu nedelju vanrednog stanja, a strah od nepoznatog provejavao je kroz sve vidove medija. Da sve ne bude tako crno, potrudio se upravo Eternal, dostojan naslednik DOOM iz 2016 godine.

Mesecima kasnije stigao je prvi DLC, i sada, praktično godinu dana kasnije, i drugi. Nije se puno toga promenilo u svetu po pitanju Covid-19 epidemije, lockdown kod mnogih i dalje traje, kod nas je situacija slična ali se makar sme napolje. Isto se to može reći i za The Ancient Gods Part 2. Manje više je sve isto kao prošle godine, uz određene izuzetke.

Part 1 doneo je nove protivnike, mogućnosti i priču. Part 2 donosi nove protivnike, mogućnosti i priču. Radnja ciljano pomenuta na poslednjem mestu jer je potpuno nebitna i možda čak i lošija nego u originalu, ako je to uopšte moguće. Ali ko igra DOOM zbog radnje, right?

Doomguy nastavlja svoj pohod na povratak sila pakla tamo gde im je mesto, ali ni pakao se neće tako lako predati, svakako ne bez borbe. DLC1 je doneo nekoliko novih protivnika koji su pomalo izmenili način borbe. I dalje morate ići napred i konstantno ubijati da biste ostali živi, ali tu i tamo naiđete na protivnika kojeg morate precizno pogoditi i to specifičnim tipom oružja. DLC2 se nastavlja na tu ideju, ali i proširuje specifičnim tipom neprijatelja poput Cursed Prowlera koji vas “proklinje” sve dok ga ne ubijete - ali ga možete ubiti samo “krvavim udarcem”. Tu su i slabiji protivnici koji pak kada ih eliminišete daju unapređenje svim okolnim neprijateljima, pa ih uvek morate ostaviti za kraj. Verujem da je ovo proširenje osnovne mehanike igre svojevrsni dvosekli mač - ko je navikao na stalnu brzu zabavu i malo razmišljanja, sigurno će u ovome naći negativne tendencije. Ko pak možda želi da malo uspori i donekle pokuša da “odmori” - mislim da će mu se dopasti. U zavisnosti od nivoa i tipa protivnika, ocena je - tu i tamo. Zombi razbijači protesta sa neprobojnim štitovima baš mogu da smaraju, ali na primer Baron sa oklopom donosi satisfakciju kad ga skratite “za glavu” pravovremenim pogotkom.

Razgovor o mehanici igre naravno ne može proći bez novog dodatka koji pride možete videti i na glavnom artworku igre - The Sentinel Hammer. Kul izgleda? Check! Kontrola mase? Check! Udarcu prethodi mega-moćan skok iz vazduha i udarac u zemlju! Triple-check! Šalu na stranu, čekić je tu da raznese slabije protivnike na sto strana a ošamuti one jače, tako da vam ostane dovoljno vremena da osmislite dalji potez. Mimo kul efekta, zapravo je čekić dodatak koji je opako nedostajao Doomguy-evom trenutnom arsenal, tako da kapa dole developerima za ovu inovaciju.

Nivoi su tipični DOOM nivoi bez puno noviteta i raznolikosti, izuzev mogućnosti da “izazovete” drugi talas jačih protivnika u određenim zonama, pa se dodatno zabavite i/ili “napunite” za neki naredni okršaj.

Još jedna velika “glavolomka” za igrače zasigurno će biti i finalni okršaj sa “glavonjom” pakla. Opet, u zavisnosti od toga kako doživljavate DOOM tako ćete shvatiti i ovaj okršaj, mada mi malo više težimo ka teoriji da su programeri final “kraljicu” ubacili kao trol nego što su zapravo želeli da postignu cilj koji bi trebalo. Boss je suštinski nagruvani Marauder koji ima gomilu “zdravlja”, i što je gore po igrača, mogućnost da se napuni istim od Doomguy-a kada ga udari. Jedini trenutak slabosti je kada mu oči zasvetle zeleno a to je ujedno trenutak koji se bez preterivanja može dogoditi svakih pet minuta. Stoga ta finalna borba više izgleda kao mučenje nego kao ono što bi kulminacija DOOM Eternal priče trebalo da bude. Jer, podsetimo, DLC2 je ujedno i završetak ove sage o Doomguy-u, makar za DOOM Eternal. No, ostavljamo opciju da se nekome zapravo možda i ovakav vid finalnog okršaja dopadne.

Kako bilo, ako ste odigrali originalni DOOM Eternal ali niste The Ancient Gods Part 1 i nešto vam ni nije to puno bitno, možete preskočiti Part 2. Ako jeste, nema poente da ne odigrate i završetak sage, bez obzira na sve njene manjkavosti. Ako krećete ispočetka i uzeli ste full igru sa dodacima, opet, odigrajte i Part 1 i 2, ali ne možemo reći da ćete puno propustiti ako priču završite sa “obrtanjem” osnovne igre, bez dodataka.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: i5 ili ekvivalent
GPU: GeForce 1660 ili ekvivalent
RAM: 16GB
HDD: 60GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
Bethesda Softworks

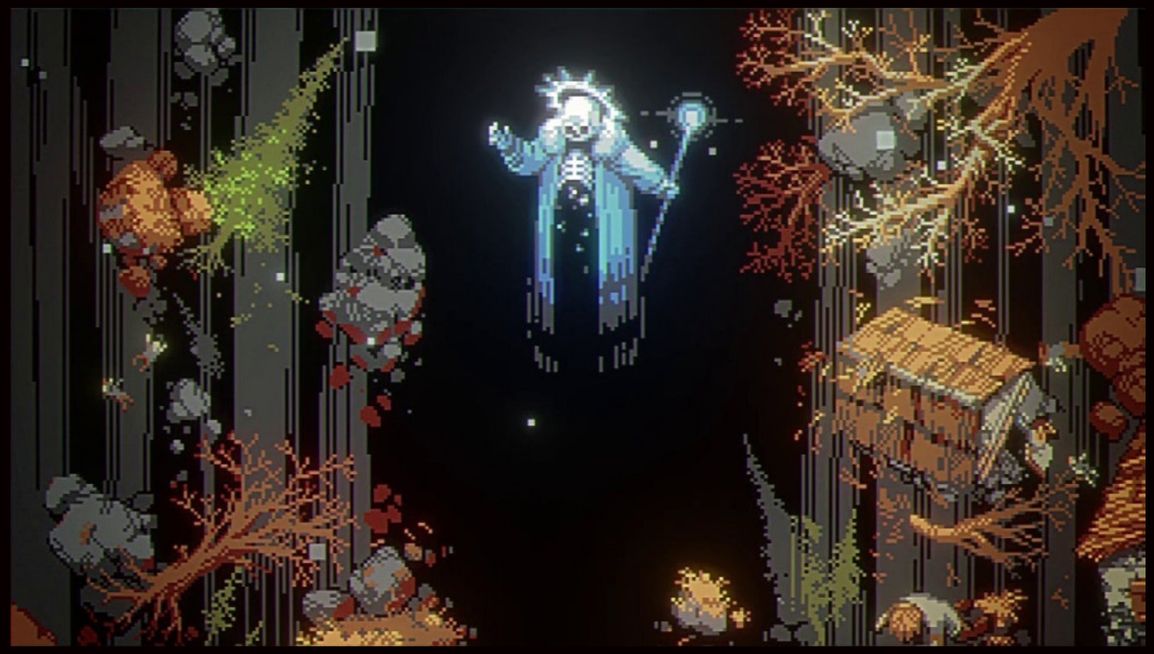
CENA:
80€

RAZVOJNI TIM:
id Software

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✔ Novo crowd-control oružje
- ✔ Novi kreativno osmišljeni protivnici
- ✘ „Čudan“ finalni boss
- ✘ Neinventivni nivoi



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

TRKANJE U KRUG

Loop Hero je sigurno već duže vreme na radaru svakog indie entuzijaste, s obzirom na to da je izdavač iza ove, na prvi pogled, dosta originalne kreacije Devolver Digital. Sa reputacijom inovatora u indie žanru, Devolver je rešio da uloži resurse u još jedan manji studio koji nam je doneo vrlo zabavan „Please, Don't Touch Anything" pre nešto više od pet godina.

Premisa igre je relativno jednostavna – zli lich je rešio da uništi svet i pošalje ga u ništavilo, što mu inicijalno i uspeva, uz to skidajući sve zvezde sa neba. Međutim, glavni lik ove avanture potpuno gubi sećanja o starom svetu, dok uspeva uspešno da povrati neka i, iz nepoznatog razloga, kontroliše kreaciju sveta u potpunom ništavilu. Priča se odatle odvija postepenim i laganim tokom, s obzirom da sam fokus nije na narativu, iako ovde ima kvalitetnog pisanja, dovoljno dobrog da vas održi zaintrigiranim sve do samog kraja igre. U vašem kampu, od kojeg možete napraviti pravi mali gradić, se pojavljuje sve više i više novih likova, pristojno diferenciranih i interesantnih, čija je uloga da budu posrednici za vas i raznorazne opcije koje kamp donosi.

Sam naziv igre vam može dati ideju šta ćete raditi veći deo vremena. Naime, kada se vaš heroj otisne na još jednu

novu ekspediciju iz kampa, završavate na nasumično generisanoj okrugloj stazi. Kako budete prolazili krugove i krugove oko staze sretaćete brojne neprijatelje koji će vam donositi kartice i opremu. Loop Hero je ovde vrlo specifično pomešao neke jednostavnije deckbuilding mehanike i sirovi rogue-lite sistem koji je ovih dana veoma popularan. Pri svakoj ekspediciji birate špil karata koje možete dobijati od raznih protivnika. Svaka od tih karata će vam služiti da popunjavate mračni pejzaž oko puta i na njemu samom, što će vam donositi razne bonuse, prizivati nove neprijatelje i slično. Svaka karta nosi određeni rizik i benefit, dok postoje i tajne kombinacije ako poređate mesta na mapi u određenom redosledu. Ovo donosi samo po sebi veliku dubinu i dosta strategije i bez prisustva ostalih segmenata.

Od neprijatelja ćete takođe dobijati opremu i resurse koje ćete skupljati sve dok ne popunite mapu do određene tačke gde se glavni protivnik trenutnog poglavlja pojavljuje. Ovde je odluka na vama, da li se povući u vaš kamp u nekom od krugova ili istrajati do kraja. U slučaju smrti, u tipičnom rogue-lite fazonu, veći deo vaših skupljenih resursa i opreme nestaje, dok samo 30% vraćate sa sobom nazad u kamp.

Svi resursi koje skupljate su tu za izgradnju novih zgrada u kampu, dok je broj opcija ovde stvarno pozamašan i pristupa ima zaista mnogo. Nove građevine sa sobom nose nove mehanike, karte za vaš špil, pa čak i nove klase koje možete igrati. Svaka od klasa limitira određene slotove vaše opreme, dok druge, prethodno zaključane, otvara, stvarajući još jedan sloj strategije i planiranja. Svaki loop na stazi generiše novi nivo neprijatelja, a samim time i novi nivo opreme koju mogu ispuštati.

Međutim, Loop Hero ima jednu distinktnu crtu – sva borba je u potpunosti automatska. Samim time, ovde je jedini cilj da optimizujete svoj build sa stazom po kojoj idete i opremom koju nalazite. AI je doduše ovde sasvim pristojan, jer vaš heroj prilikom borbe sa više različitih neprijatelja uglavnom uspešno prioritizuje koga će da napada radi optimalnog rezultata.

Ipak, iako je uz sve ovo Loop Hero prezabavan, ovde se javlja jedan manji problem koji ume da muči igru, tzv. downtime. Često ćete tokom kruženja samo gledati u ekran i vašeg heroja kako ide i mlati neprijatelje, bez preterano mnogo interakcije osim kada treba da postavite kartu na teren ili promenite opremu. Ovo ume da učini inicijalne delove vaše ekspedicije malo dosadnim, s obzirom da se ne susrećete sa puno neprijatelja, opreme i karata, pa igri treba vremena da se „zahukta". Pored toga, Loop Hero kao rogue-lite igra poseduje i određenu dozu grajnda resursa, koji i ne bi predstavljao problem, da nije uparen sa prethodno pomenutom manom. Ako vam fali jedan resurs za neku građevinu, to će uglavnom značiti da novu ekspediciju morate krenuti ispočetka, sa sve njenim sporim uvodom. Iako ti momenti nisu preterano iritantni, ipak se dešavalo da sam uhvatio sebe kako prevrćem očima i uzdišem u par trenutaka kada bih dospeo u tu situaciju.

Loop Hero ima distinktan pikselizovani old-school dizajn sa prelepim sprajtovima, dizajnom likova i neprijatelja i vrhunskom muzičkom podlogom koja sve to čvrsto i veoma vešto nosi. Uz tu blago bledu estetiku i celokupnu apokaliptičnu atmosferu, Loop Hero odiše svežinom uprkos, na prvi pogled, klišeiziranoj postavci. Samim time, zahtevnost koju ova igra nosi je najniža moguća i radiće vrlo lako na mašinama starijim od deset godina, dok su bagovi praktično nepostojeći. Teško je biti neimpresioniran svakim novim delom iz izdavačke kuhinje Devolver Digtala, a Loop Hero je jedan od najboljih rogue-liteova u poslednje vreme i definitivno će biti jedan od kandidata za najbolju indie igru ove godine.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Athlon 64 X2 Dual Core
GPU: NVIDIA GeForce 8600 GT
RAM: 2 GB
HDD: 200 MB

IGRU USTUPIO:
DEVOLVER DIGITAL

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Devolver Digital

CENA:
14.99€

RAZVOJNI TIM:
Four Quarters

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9.3

- ✔ Odlična muzika
- ✔ Zanimljiv pristup kliše „kraj sveta" premisi
- ✔ Prezabavan i originalan gejmplej
- ✘ Povremeno nećete imati ništa da radite sem da gledate u ekran

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

MAQUETTE

LJUBAV I MINIJATURE

Annapurna je uvek bio jedan od onih izdavača koji ulaže u kreativne i umetnički fokusirane video igre. Maquette je još jedan takav projekat, uzimajući vrhunsku premisu i zanimljiv pristup razrešavanju zagonetki kao svoje glavne adute. Sama narativna postavka je relativno jednostavna, baveći se sećanjima, početkom i krajem odnosa između naratora – Majkla i Kenzi, koje ćete voditi kroz sećanja sačinjena u Majklovoj slikovnici koju je nedavno počeo da ilustruje. Priča je ipak vešto kreirana, s obzirom da je odnos između dvoje ljudi vrlo uverljiv, odlično glasovno odglumljen i prosto deluje organski. Iako se bavi nekim polu predvidljivim razvojem ove veze, ipak dodaje slojeve i slojeve koji se bave međusobnim razumevanjem, ličnim stavovima i generalnim uticajem dveju protagonista na njihov međusobni odnos.

Ipak, Maquette taj narativ najbolje ističe kroz vizuelni aspekat koji je istovremeno i najbolji element koja odlikuje ovu „slikovnicu“. Naime, vi kao Kenzi se nalazite u maketi kreiranoj na osnovu Majklove slikovnice, gde se u njenom centru nalazi distinktna crvena kupola koja će vam biti sidro za sve ostale lokacije koje ćete posećivati. Ulaskom u kupolu, nailazite na sve manju verziju okruženja kupole zajedno sa istom, pa će bilo kakva interakcija sa njom menjati i svet oko vas u prirodnoj veličini. Ovo je i glavna mehanika koju koriste zagonetke u Maquette, zbog koje se i ne morate plašiti nekih repetativnijih deonica i recikliranja, jer toga ovde nema. Međutim, sve ima svoje propuste, uprkos velikoj i originalnoj plejadi zagonetnih problema pred vama. Iako su neke zagonetke teške i mogu predstaviti problem prosečnom igraču, sam proces šetanja nazad do kupole i onda ponovo napolje u pokušaju pronalaska rešenja ume postati zamarajuće. Uprkos opštem fokusu na kreativnost igrača, ponekad će određeni problemi zahtevati od igrača tačno jedno rešenje koje su developeri zamislili, što je razočaravajuće, kao i činjenica da se ta kreativnost ovde ni ne nagrađuje u nekoj meri, pa se dodatno gubi na inicijativi iste. Narativ je srećom dovoljno čvrst, kao i generalni kreativni pristup zagonetkama, od kojih ipak većina uspeva da pruži osećaj ushićenosti, iako igri dosta fali taj euforični trenutak razrešavanja problema koji poseduju neki kvalitetniji puzzle naslovi.

Kao što sam već pomenuo, glasovna gluma Maquette je odlična i vrlo uverljiva, što nije slučaj vezan samo za nju, već i za ostatak audio-vizuelnog iskustva koji ova igra ima da ponudi. Apsolutno svako poglavlje sa svojim novim lokacijama je prelepo i pažljivo dizajnirano do najsitnijeg detalja. Ilustracije, koje često prate momente kada slušate par kako prelistava Majklovu slikovnicu, u kombinaciji sa blagom (iako ponekad nezanimljivom) zvučnom podlogom, često pružaju svež predah od mozganja i prelepo izgledaju dok se iscrtavaju pred vama. Modele likova nećete ni u jednom trenutku videti, već je sve izrečeno kroz vizuelni narativ i odličnu glasovnu glumu, što je dovoljno da vas dovede do kraja ove kraće petočasovne avanture, a to samo govori o posvećenosti dizajnu Graceful Decay razvojnog tima.

Maquette, nažalost, nije izbegao bagove koji dodatno mogu upropastiti iskustvo, s obzirom da se pojavljuju neki sitniji, ali često iritantni propusti koji se tiču gejmpleja. Performans je bez ikakvih problema vrteo Maquette u šezdeset slika po sekundi na PS5, što se doduše i očekuje od igre koja očigledno vizuelno ne zahteva najjači hardver, mada je generalno optimizaciono iskustvo dosta spušteno sa već pomenutim bagovima. Sve u svemu, Maquette je jedno vrlo simpatično kratkotrajno puzzle iskustvo, koje ćete sigurno voleti ako ste fan igara od Annapurna Interactive-a, ili ako ste fan originalnih pristupa zagonetnim izazovima. Iako su Maquette-ovi problemi sitni, dovoljno ih ima da ipak ovo putešestvije ne bude idealno, mada ga je teško ne preporučiti ako imate PS Plus na kojem je igra besplatna.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-3770
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060, 3GB / AMD Radeon RX 570, 4GB
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO:
PS PLUS PRETPLATA

“MAQUETTE, NAŽALOST, NIJE IZBEGAO BAGOVE KOJI DODATNO MOGU UPROPASTITI ISKUSTVO.”

PLATFORMA:
PC, PS4, PS5 Xbox One

IZDAVAČ:
Annapurna Interactive

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Graceful Decay

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 7

- ✔ Prelep dizajn
- ✔ Zanimljive i originalne zagonetke
- ✔ Verno prenesen odnos dvoje ljudi i generalno interesantan narativ
- ✘ Bagovi
- ✘ Poneke zagonetke ne nagrađuju kreativnost i više su linearnog karaktera
- ✘ Iritantno šetanje pri težim problemima

Autor: Lazar Drašković

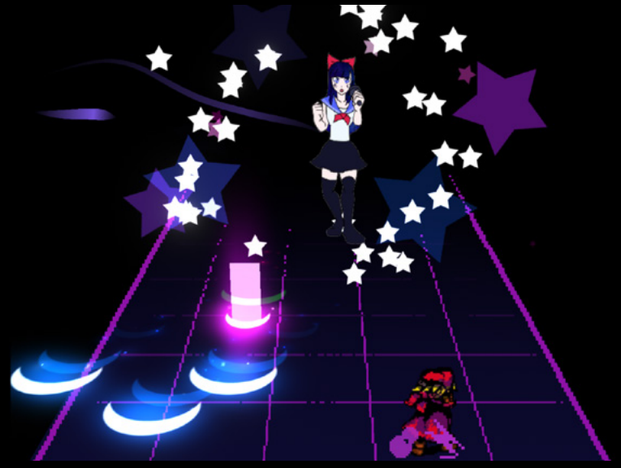
REVIEW

LSD UNDERTALE

Ako čitate ovu recenziju a smatrate da je Undertale fantastična igra sa odličnim narativom, slobodno preskočite ovaj tekst i odmah kupite Everhood.

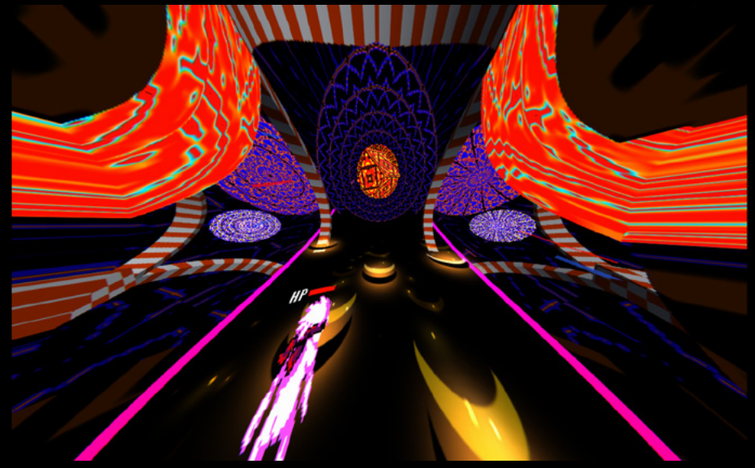
Oduvek sam bio slab na Rhythm žanr igara, koje bih mogao da igram satima bez da primetim da odjedanput kroz prozor sija sunce i vise nije sedam sati uveče, već ujutru! Zato sam i odmah skočio da uzmem ovu igru za recenziju a pritom ne znajući apsolutno ništa o njoj. Moram priznati osećam se blago prevarenim, jer iako ova igra jeste velikim delom Rhythm game, definitivno nije sasvim ono što sam očekivao.

Igra vam na samom početku postavlja nekakva čudna pitanja uz pratnju veoma šarene i tripozne pozadine, nakon čega vas stavlja u ulogu drvene lutke u crvenom kaputu kojoj je plavi gnom upravo ukrao desnu ruku. Zbunjeni, jedini cilj vam je da krenete za lopovom i otkrijete u čemu je uopšte stvar. Prvi lik koga srećete je žabac sa gitarom koji vas upoznaje sa glavnim ritmičkim gejmplej elementom, ali o tome ću nastaviti kasnije.



Već na početku se može primetiti da je igra relativno čudna, ne samo vizuelno, već blago odaje nekakav Alisa u zemlji čuda na LSD-u vajb. Šašavi i šarenoliki likovi od kojih polovina govori u nekakvim zagonetkama, neonske boje i efekti u "borbama" i sulude situacije u vašoj avanturi daju igri jako zanimljivu atmosferu. Nakon što pronađete vašu ukradenu ruku ova atmosfera se drastično menja, i iskreno nisam baš bio spreman na to. I dalje je Alisa na LSD-u, ali igra postaje pretenciozna i filozofska.

Spomenuo sam već Undertale, i tek posle pola igre zapravo shvatite da je Everhood dosta inspirisan ovim naslovom. Većina ljudi verovatno već zna da Undertale ima gimiku o Genocid i Pacifist modu koji Everhood "aktivira" u njegovoj drugoj polovini. Iako prva polovina ima nekoliko nagoveštaja, zagonetke kojih ste se do sada naslušali postaju nešto jasnije. Ne bih da spojlujem igru, ali je generalna tematika filozofske prirode, i ekstremno je nametljiva. Verovatno ste shvatili da nisam fan ovakve vrste "soljenja pameti" i



da mislim da je Undertale apsolutno precenjeno đubre. Nisam protiv ovakvog narativa, ali on uglavnom funkcioniše samo u specifičnim igrama. Najbolji primer je verovatno Disco Elysium, gde ne postoji tačan odgovor jer ga ni mi sami kao rasa ne znamo zaista. Pretpostavljam da sam sa ovim mišljenjem verovatno u manjini, ali ta iznenadna promena u igri mi je zaista ostavila gorak ukus u ustima.

Što se tiče glavnog gejmpleja, dosta je solidan. Svako ko voli ritmičke igre će se veoma brzo snaći. Ovi delovi se uglavnom aktiviraju nakon konverzacije sa likovima. Vaš karater tada prelazi na nekakvu rampu koja ima pet sektora, gde neonske prepreke različite boje idu ka vama, a cela scena, naravno, ima odgovarajuću muzičku pratnju. Gejmplej je suprotan od Guitar Hero-a, gde vam je cilj da pritisnete dugme za određenu boju, dok ovde zapravo njih morate da preskočite.

U zavisnosti od težine možete da izdržite različitu količinu udaraca, i to ukupno 3 na preporučenoj. Ta količina se isto tako regeneriše u toku "borbe", tako da nije previše teško, čak iako napravite više grešaka. Zapravo ceo ovaj deo je više nalik na nekakav ritmički bullet hell nego na standardan "udari notu kad se pojavi na ekranu" gejmplej. Nakon što pronađete ruku vašeg karaktera, ovaj deo se nešto menja i sada umesto konstantnog izbegavanja potrebno je u pravom trenutku "pokupiti" dve istobojne prepreke koje zatim lansirate ka protivniku. Ovi delovi su dosta teži jer je potrebno žonglirati sopstveni i protivnički HP, i to do samog završetka tekuće numere. Ovde težina postaje dosta nelinearna i neke borbe postaju brutalno teške. Negativan element je to što se polovina pesama u ovom delu reciklira, što znači da stare numere morate preći ponovo koristeći vašu novu sposobnost. Iako u igri postoji oko stotinak pesama, ove reciklaže su mogle biti makar remiksovane, a ne potpuno iste.

Igra je takođe veoma blaga point and click avantura - dok ne radite ritmičke borbe, šetate se i interaktujete sa različitim predmetima u okolini. Te zagonetke su manje više samo izgovor da uđete u borbu protiv raznoraznih npc-eva. Moram reći da se nekoliko likova koje kroz

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win XP, Vista, 7 ili 10, 64-bit
CPU: 2Ghz+
GPU: 512 MB
RAM: 3 GB
HDD: 400 MB

avanturu konstantno srećete prijatno ističu. Plavi gnom koji vam je ukrao ruku, bela rastaman zver, zla ljubičasta kiklop svinja i još par njih su veoma zanimljivi.

Muzika u igri je sjajna. Uglavnom je elektronska, ali naslušaćete se i drugih žanrova. Van "story" režima igre postoji opcija za pojedinačne borbe. Ova opcija je još uvek u beti i jedna od većih primedbi koje imam o igri. Prvo, blago je izbagovan i iz nekog razloga igru otvara ponovo u novom prozoru, a ponekad otvori i editor za pesme. Uz to, poseduje samo jednu implementiranu pesmu koja se ne nalazi unutar story moda. Ako želite nove pesme potrebno ih je skinuti sa interneta, a trenutno je to moguće samo ako se priključite Discord grupi igre.

Druga mana je što se i nakon pređene igre, nijedna od pesama iz iste ne otključava za ovaj mod, i nije mi poznato da li će ova funkcija kasnije biti implementirana. Uz igru dolazi i editor, tako da je moguće kreirati posebne numere po vašem izboru. Iako postoji intenzivan tutorijal, čitav proces nije nimalo jednostavan, a potrebno je relativno dosta vremena ako želite da implementirate makar jednu pesmu sa vašeg kompjutera.

Još jedna od mana na koju sam naišao tokom igranja a koju developer tvrdi da će rešiti nakon izlaska ovog teksta, je memory leak posle dužeg igranja. Ovo izaziva pad fps-a u igri i čini desinhronizaciju u nekim pesmama. Povezan sa nedostatkom opcije da snimite napredak bilo gde u igri, ovo je zaista ozbiljan propust. Lako se rešava restartovanjem igre, ali svejedno je nedopustiv u ovom žanru igara.

Ne mogu da tvrdim da sam bio objektivan u ovoj recenziji. Elementi koje ja vidim kao mane, drugi će videti u pozitivnom svetlu. Isto tako moja ocena ne znači da je Everhood loš. Pet je prosek, što ne znači automatski da je "sve ispod 7 đubre", ali za igru koja se reklamira kao ritmička zaista ne zaslužuje više, posebno jer postoje drugi naslovi istog žanra koji su daleko bolji.

IGRU USTUPIO:
STRIDE PR

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Foreign Gnomes, Surefire Games

CENA:
9.99€

RAZVOJNI TIM:
Chris Nordgren, Jordi Roca

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5

- ✓ Dobra Muzika
- ✓ Suluda atmosfera
- ✗ Druga polovina igre drastično menja prvobitnu atmosferu
- ✗ Pretenciozna priča
- ✗ Memory leak koji izaziva smanjeni fps i desync u pesmama (nakon objave bi trebalo da je popravljeno u updejtovanoj verziji)

Lenovo
play: con
SPRING
24. APRIL
VIŠE INFORMACIJA
USKORO!
Powered by Lenovo Legion

Autor: Milan Živković

REVIEW

MONSTER HUNTER RISE

“DOK MENI LIČNO NE BI SMETALO DA IGRA IZGLEDA KAO MONSTER HUNTER STORIES, SIGURAN SAM DA BI 90% FANOVA KAMENOVALO CAPCOM STUDIO DA SU SE ODLUČILI NA TAKAV KORAK.”

USPON VREDAN POMENA

Monster Hunter Rise mi se zaista dopao! I ovo nije način na koji obično počinjem recenzije, ali se za najnoviji naslov u Monster Hunter serijalu nekako učinilo prigodnim, jer... ja zapravo nikada i nisam bio ljubitelj ovog serijala.

Nije kao da sam ga posmatrao iz daljine i mislio se kako to uopšte nije za mene, već naprotiv - oprobao sam se u barem tri prethodnika i nisam se navukao. Navukao kažem, jer serijal je poznat upravo po poklonicima koji u njegove naslove ulažu i preko hiljadu sati igranja. Pa izgleda da je u tome i bio moj problem kada je Monster Hunter u pitanju, jer nije u pitanju igra koju prosto malo odigraš i to je to. Monster Hunter se ili igra kao blesav, ili se ne igra uopšte.

Na svu sreću, a i sreću ostale publike koja je imala poteškoća da se upusti u ovaj svet, Monster Hunter Rise nastavlja trend koji je uveo Wor ld, a to je pojednostavljenje formule na takav način da će novajlijama biti lakše da se uključe, dok veterani neće ostati uskraćeni. Dobro, možda je tu poneka mehanika izgubljena, ali ukoliko niste baš hardkor obožavalac, nećete ni primetiti.

Dok je World celom serijalu doneo nešto što sam dugo priželjkivao - fantastičnu grafiku, Rise ovde nešto skromnije doprinosi. Priznajem, i grafika je bila krivac zašto me je serijal godinama odbijao. Prelazak na RE endžin za najnoviji nastavak svakako ima svojih prednosti, ali ovoj igri bi prema mom mišljenju više koristila promena grafičkog stila nego endžina.

I dok meni lično ne bi smetalo da igra izgleda kao Monster Hunter Stories, siguran sam da bi 90% fanova kamenovalo Capcom studio da su se odlučili na takav korak. Imajući to u vidu, razumem odluku da se svi resursi ulože u to da već postojeći stil izgleda što bolje. Avaj, ni jedan grafički momenat u igri me nije oduvao. Jedina reč koja mi se kroz glavu provlačila dok sam analizirao kako igra izgleda, bila je “simpatično”. S obzirom na to da su mi sve igre serijala osim World-a bile poprilično ružne, ni ovo nije tako loše. A ne treba ni zaboraviti da se igra ipak vrti na ne tako moćnoj konzolici.

Grafiku na stranu, čini mi se da su sada lokacije mnogo bogatije. Ako ne u smislu detalja, onda u smislu otvorenosti. Deluje kao da su nivoi mnogo prostraniji i pregledniji, a novitet - mehanika koja omogućava vratolomije i akrobatsko kretanje u stilu Spajdermena, svet otvara mnogo više vertikalno. U tom smislu, sa tehničke strane igra završava fantastičan posao.

E sad zašto sam se u ovu igru upustio mnogo lakše i brže nego u bilo koji raniji naslov? Čak toliko da je igra prosto jela moje slobodno vreme, pa sam se nakon dvadesetak sati uz nju osvrtao oko sebe, ne mogavši da razumem kuda je vreme protrčalo. Kao glavni razlog, da ne kažem krivca, imenovao bih ništa drugo nego dinamiku igre.

Od kretanja, koje je sada mnogo lakše i brže, zahvaljujući psećim pratiocima koje možete da jašete, pa sve do pravljenja nove opreme i sakupljanja resursa, sve je dinamičnijeg tempa a lakše za razumevanje. I dok se kroz igru provlači priča koja povremeno plasira nezaobilazne misije kojima dalje napredujete u prelasku, srž igre jeste lov na čudovišta koji je prosto podeljen po težini od jedne zvezdice pa na više.

Draž igre jeste u postepenom napretku koji je doziran tako da igra konstantno bude interesantna a nikad previše spora. I ovim mislim da je pogođena zlatna

sredina, koja neće razočarati ljubitelje serijala a ni odbiti nekoga ko pokušava po prvi put da uroni u ovaj, na mnogo načina oduvek negostoljubiv svet.

Pa iako sam ovaj naslov igrao bar duplo duže nego sve njegove prethodnike zajedno, mislim da je neke novitete koji su ovde prisutni nemoguće ne primetiti pa i da niste veteran serijala. Uključujući i do sada pomenute, naveo bih nekoliko stvari koje su prema mojim saznanjima noviteti, a odlično idu u prilog kada je primamljivost igre široj publici u pitanju.

Jahanje pasa po imenu Palamuti, izuzetno je korisno a i zabavno. Ne samo da će vam uštedeti energiju već ćete se kretati i mnogo brže, u svakom mogućem smeru. A osim što služe za transport, zajedno sa Palico mačkama koje su već duže vreme deo serijala, pomagaće vam i u borbi. Ovo naravno podrazumeva i mogućnost opremanja ovih saboraca, kako oklopom tako i oružjem.

Igra je kao i njeni prethodnici, krcata oružjem gde svako ima svoj poseban set poteza i mogućnosti. No, Rise ovde pruža još veću dubinu jer oružja je sada moguće koristiti i u kombinaciji sa pomenutom mehanikom vratolomija. Igrač se lansira u željenom smeru koristeći takozvanu "wirebug", da ne kažem

> "IGRA JE KAO I NJENI PRETHODNICI, KRCATA ORUŽJEM GDE SVAKO IMA SVOJ POSEBAN SET POTEZA I MOGUĆNOSTI. A I TO JE SADA PROŠIRENO, VIŠE NEGO IKAD."

"buvu na sajli". Možda smešno zvuči, ali u kombinaciji sa oružjima pruža zaista odlične mogućnosti u napadanju čudovišta sa svih strana.

Ponekad se desi da se dva veća čudovišta susretnu i kako to i u prirodi biva, počnu da odmeravaju snage. Ovu priliku možete iskoristiti uz pomoć pomenutih buba, pa jedno od čudovišta zaulariti i direktno kontrolisati u smrtonosnoj borbi.

Nešto što do sada takođe nisam viđao, jeste posebna vrsta misija u kojoj branite bazu od naleta čudovišta koja napadaju u talasima. Bukvalno "tower defense" mehanika iz trećeg lica, sa sve pravljenjem topova i ostalih prepreka,

> "OD KRETANJA KOJE JE SADA MNOGO LAKŠE I BRŽE, PA SVE DO PRAVLJENJA NOVE OPREME I SAKUPLJANJA RESURSA, SVE JE DINAMIČNIJEG TEMPA A LAKŠE ZA RAZUMEVANJE."

dok i sami direktno učestvujete u borbama. Ništa previše fascinantno ali interesantan dodatak.

I da, stvar koju su naročito ljubitelji Souls serijala voleli da ističu kao manu Monster Hunter igara (zašto bismo uopšte poredili ove igre?) bila je činjenica da ne postoji mogućnost da kameru "zaključate" na protivnika, već ga stalno morate juriti i odokativno plasirati napade. To je ovde donekle izbegnuto. Kameru je zaista moguće automatski usmeriti ka protivniku, ali udarce i dalje morate "ručno" da usmeravate. Bilo kako bilo, ovo moram da pozdravim sa zahvalnošću, jer sam i sam imao poteškoća da se naviknem na to koliko je ceo borbeni sistem serijala... fleksibilan. Malo usmeravanja uopšte nije bilo na odmet.

Multiplejer nažalost nije bilo moguće testirati pre zvaničnog izlaska igre, ali sudeći prema najavama svakako možete očekivati podjednako zabavnu a manje haotičnu saradnju sa saborcima, s obzirom da im je broj sada redukovan na četiri igrača istovremeno.

Naravno sve ove novotarije i dotegnuća, jesu pokušaji da se igra približi što široj publici, u čemu moram da priznam da razvojni tim jeste uspeo, s obzirom da je igra konačno i mene ne samo privukla, već i zadržala. Ali sama srž igre, svakako je ostala netaknuta. Srž koja podrazumeva strpljivu putanju u lovu na čudovišta. Gde je svaku borbu potrebno isplanirati, a nakon što osvojite vredan plen, unapredite opremu za narednu avanturu.

Zvuči repetitivno? Pa i jeste. Iziskuje strpljenje? I te kako. Nije za svakoga? Pa i to.

Ali istovremeno, nikad lepše izvučen prosek zabave i pristupačnosti. Ukoliko ste oduvek želeli da se oprobate u serijalu, preskočili ste Monster Hunter World a posedujete Switch - ne propuštajte Rise. Jedna od najbolje izvedenih formula renomiranog serijala, konačno je tu.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

OCENA 8.8

- ✓ Odličaj dizajn sveta
- ✓ Pristupačnije i dinamičnije
- ✓ Pregršt čudovišta i načina za uloviti ih
- ✗ Repetitivnost koja nije za svakoga
- ✗ Grafika je mogla biti bolja

Autor: Milan Janković

REVIEW

E CRNA MOJA LEGENDO

Potezne strategije su obično fokusirane na specifičnu publiku, pošto je gejmplej sa drugačijom dinamikom i vodi igrače u drugom smeru od klasičnih akcionih avantura ili platformera. Black Legend je jedna od takvih igara, a po nekim elementima nažalost ne ide u pravom smeru.

Ovaj naslov studija Warcave vodi u maglom okovani evropski gradić 17-og veka, sa agresivnim kultistima koji su ubili većinu lokalnog stanovništva. Igrači preuzimaju ulogu grupe plaćenika rešene da magli i kultistima stanu na put kako bi se sve vratilo u normalu. Samo maglovito okruženje grada je dostpno za slobodnu eksploraciju, a nailaskom na neprijatelje se ulazi u borbu, što je predstavljeno svojevrsnom mrežom koja predstavlja tablu predviđenu za borbu, slično fazonu iz Xcom naslova. Tokom svakog poteza sa karakterima je moguće napadati, ili izbegavati sukob radi zalečenja. Ovaj element je dobro prisutan u svakoj poteznoj strategiji i ne razlikuje se preterano po osnovnoj mehanici. Karakteri sa kojima se igra na raspolaganju imaju pregršt oružja i predmeta, a pritom napreduju i kroz nivoe i stiču sposobnisti.

Gde gejmplej počinje da se razlikuje od ostalih igara žanra jeste mehanika zvana Humorism, pošto zahvaljujući njoj pojedini napadi ostavljaju efekte na neprijateljima koji se mogu pojačavati sa budućim napadima. To je najbolje kombinovati sa klasnim sistemom koji se nalazi unutar igre, uz čiju pomoć možete kreirati specifične buildove karaktera zarad bolje dinamike i većih šansi za pobedu tokom susreta sa kultistima.

Ovo je možda i najsvetljiji element u Black Legend. Jako je zanimljivo otključavati nove sposobnosti i praviti buildove karaktera, pošto je prisutno dosta slobode uz niz opcija za prilagođavanje svakog karaktera. Tu pomaže sistem alhemije kojim se dodatno produbljuju osobine četvoročlane ekipe.

Drugi elementi igre nažalost nisu ni blizu zanimljivi koliko ovi navedeni iznad. Gejmplej sa vremenom postaje užasno repetitivan i dosadan i staje na put da igra bude zanimljiva i vredna utroška od nekoliko desetina sati. Balans je dosta loš, nema jesne granice između određenih osobina karaktera i oružja, pa tako određeni buildovi mogu biti izuzetno prejaki, da nema smisla igrati, a to samo doprinosi pojačanju dosade tokom igranja.

Nelogično je što ne postoji opcija za dijagonalni napad. Neprijatelj je bukvalno pored vas, a vi ga ne možete napasti zato što se ne nalazi direktno na vašem putu već sa strane.

Kao da je studio štedeo na nekim elementima, ili nije imao vremena i resursa za dodatni rad pa je morao da izda polugotovi ili maksimalno uprošćeni proizvod. Bagova je na sve strane, a kvestovi su dosadni u skladu sa gejmplej elementom. Dosta puta ćete se kretati iz regije u regiju samo zarad razgovora sa određenim karakterom, a dodatni problem je što se pri prelasku kroz regije već poraženi neprijatelji vraćaju pa se morate iznova boriti protiv njih, i tako u krug. A da, i sama kretnja karaktera je prilično izveštačena i neprirodna.

Sa audio-vizuelne strane, stvari ne blistaju. Jasna je bila želja da se kreira mračna i maglovita atmosfera, koja donekle podseća na Dark Souls, ali je nekako paleta boja dosta slaba i daje osećaj zamrljanosti i slabe preglednosti. Glasovna gluma balansira između odlične i užasne. Pojedine linije su odlične i lepo se uklapaju u igru, dok su neke druge katastrofalno odrađene. Pa isto tako, određene akcije, potezi i slično, nemaju audio podlogu, iako većina drugih to ima.

Solidna količina potencijala koji je ova igra imala protraćena je lošim odlukama i odabirom da se ide jeftinijim putem. Gejmplej bi briljirao sa odličnim sistemima levelovanja i alhemije, samo da je mehanika balansirana i da su borbe kreirane u smislenom stilu, po uzoru na ostale iz žanra. Warcave može pokušati da prerpavi stvari, ali bojim se da je za to sada prekasno.

“KAO DA JE STUDIO ŠTEDEO NA NEKIM ELEMENTIMA”

“SOLIDNA KOLIČINA POTENCIJALA KOJI JE OVA IGRA IMALA PROTRAĆEN JE LOŠIM ODLUKAMA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-6700K
GPU: Nvidia GTX 970
RAM: 8 GB
HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO:
WARCAVE/ TERMINALS.IO

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

IZDAVAČ:
Warcave

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Warcave

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5

- ✓ Ideja
- ✓ Sistem alhemije i sposobnosti je zgodno osmišljen
- ✗ Jeftini grid sistem borbi
- ✗ Užasno repetitivno
- ✗ Audio-vizuelno šturo

Autor: Milan Živković

REVIEW

OD PRINCEZE DO PRINCEZE...

Sredina dvehiljaditih godina, bila je doba apsolutno zlatne ekspanzije Flash platforme, naročito kada su video igre u pitanju. I dok nad grobom Adobe Flash-a još ni cveće nije počelo da vene, kako je tek skoro u potpunosti ugašen na internetu sa obustavljenom podrškom, ja kao jedan od nekadašnjih aktivnih pripadnika "Flash Artist" divizije, ne mogu a da se ovog vremena ne prisetim sa dozom opasne nostalgije.

U vreme dok sam ovu platformu još uvek zvao Macromedia Flash (koga lažem, još uvek je tako zovem), negde pred kraj decenije, pojavila se Flash igra pod imenom Meat Boy. Isprva dopadljiva, bila je temelj svojevrsne revitalizacije žanra i njenog kultnog preobraženja. A taj momenat, konačno je i na pravi način ustoličen nastavkom. Super Meat Boy, zvala se igra koju do današnjeg dana nije moguće zaigrati verovatno samo još na pegli. A i to je samo pitanje vremena...

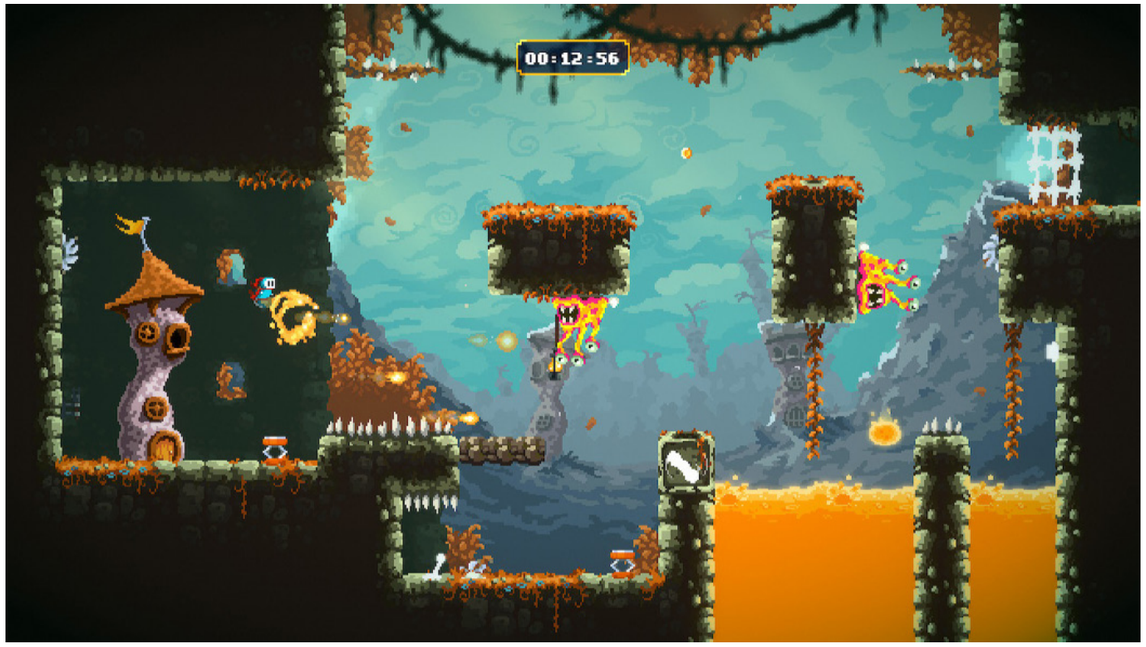
Ova surova ali neverovatno zarazna, brza i precizna platforma, postala je apsolutni hit. I dok je svakako izrodila plejadu kvalitetnih i manje kvalitetnih klonova, najveći rebus ostao je u činjenici da tek do pre nekoliko meseci, nije doživela apsolutno nikakav nastavak. Pa i nastavak koji jeste doživela, predstavlja totalnu prekretnicu u pogrešnom smeru za serijal, koji sada plovi "auto-runner" vodama i... Da ne dužim dalje, jer ovo nije tekst za Super Mear Boy, već recenzija jedne igre koja je nesumnjivo inspirisana njegovom zaostavštinom.

Sir Lovelot je takođe platforma preciznih kontrola, brze akcije i izvođenja, a o simpatičnoj grafici da ne govorim. Nivoi seređaju tako da sve izuzetno intenzivno miriše na igru kojom je ovaj naslov inspirisan, a kao najslađi cilj koji se sam nameće, jeste pokušati da se svaki od nivoa pređe sa besprekornim rezultatom. Ovo podrazumeva što manje izgubljenih života, što više skupljenih predmeta i što više pronađenih tajni.

Zaplet je neodoljivo čudan, ili bolje da kažem - čudno neodoljiv, jer Ser Mnogoljubivi više deluje kao Don Žuan nego neko dostojan kakve časne, plemićke titule. Na kraju nivoa, u oronuloj kuli poput kakve Zlatokose, našeg junačkog udvarača očekuje princeza željna ljubavi. Već naredni nivo je novi dan, što znači da sledi brzopotezni raskid te potraga za sledećom princezom željnom pažnje. Kažu da je potraga za pravom ljubavi obično dug i naporan proces, ali mislim da je Lovelot sve to nekako previše ozbiljno, a u potpunosti pogrešno razumeo...

Za razliku od Super Meat Boy-a, osim što uvodi prepreke u vidu protivnika koji se kreću po ekranu, Sir Lovelot pruža i mogućnost da im se borbom suprotstavite. Ovo je svakako lepa inovacija na postojeću mehaniku žanra. Bez sumnje je u pitanju nešto što je pre trebalo razmotriti da se uvede u Meat Boy serijal, umesto "auto-run" mehanike koja mu je samo štetu nanela.

Grafički i što se audio podloge tiče, cela igra pruža jedan baš zadovoljavajući utisak. Sve simpatično i izgleda i zvuči, a u kombinaciji sa osmobitnim dizajnom likova i nivoa koji su isprepletani tajnama i prečicama, mogao bih slobodno



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 ili novije
CPU: Intel Core i3 M380
GPU: Intel HD 4000
RAM: 2GB
HDD: 300MB

IGRU USTUPIO:
PIXEL GAMES

> "GRAFIČKI I ŠTO SE AUDIO PODLOGE TIČE, CELA IGRA PRUŽA JEDAN BAŠ ZADOVOLJAVAJUĆI UTISAK."

da kažem da je ceo paketić jedna jako zabavna igra.

Ne kažem za džabe "paketić", jer igra je sve samo ne duga. Ukoliko ste novajlija, igru ćete preći za manje od tri sata. A ukoliko ste iskusniji igrač na ovom polju, pa i jedan sat može biti sasvim dovoljno vremena da dođete do poslednjeg nivoa. Jednostavnost odnosno minijaturizam koji igru čini dopadljivom, u isto vreme je i sabotira. Kao pokusni projekat, Sir Lovelot je odličan naslov, ali ukoliko ne doživi znatno veći i kompleksniji nastavak, mogu reći jedino da je i cena od desetak evra koliko igra košta, verovatno duplo više od njene realne vrednosti.

Ukoliko desetak evra za zabavu od satdva, jeste cena koju biste rado platili, ne tražite dalje. Sir Lovelot je zbilja zabavan paketić koji ne bi trebalo da propustite. U suprotnom, sačekajte bar neko sniženje pa igru kupite ne biste li se istovremeno zabavili ali i podržali razvojni tim, koji nam možda u budućnosti sprema nešto što je Super Meat Boy već odavno trebalo da pruži.

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4/5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Pixel games

CENA:
9.99 €

RAZVOJNI TIM:
Pixel games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7

- ✓ Simpatična grafika
- ✓ Dizajn nivoa prožet tajnama
- ✓ Jednostavan i zabavan gejmplej
- ✗ Dužina igre
- ✗ Ne pruža ništa nakon prelaska

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

PSIHOLOŠKA SEANSA

Veoma je zanimljivo da igra koja je izašla na više platformi dobije unapređenu Director's Cut verziju koja je ekskluzivna za samo jednu platformu. Ako vam je prijatnije igranje u hodu, Sea of Solitude: Director's Cut će biti veoma fin mali dodatak na tu listu igara.

Priča prati mladu Kay koja se iznenada našla u malom brodiću na moru koji je potopio ceo grad, prekriven kišom i tamom. U početku preplašena, moraće da se suoči sa svojim unutrašnjim čudovištima kako bi shvatila šta joj se dešava u stvarnom svetu i kako da pomiri veze sa svojim bližnjima. Teme kojih se igra i priča dotiču su vezane za depresiju, strah, samoću i bol jedne mlade osobe u teškoj porodičnoj situaciji.

Gejmplej je izričito baziran na prostom platformerskom skakanju, istraživanju i izbegavanju ogromnih čudovišta. Neko bi lako mogao da ga okarakteriše kao simulator šetanja u trećem licu, ali igra ponekad pruža taj minimalni nivo akcije i platformskih zagonetki da vam prelaz iste čini malo zanimljivijim. Biće momenata kada vas igra pusti da slobodno putujete i istražujete otvorenije zone ili samo uživate u šarenolikom pejzažu. Ukoliko uspete da se izgubite, ili vam je cilj predaleko, imate opciju da aktivirate flare i pomoću istog pronađete pravi put. Glavni deo gejmpleja će se vrteti baš oko tog pronalaženja prave putanje, ali isti nije komplikovan i lako ćete ga uvideti. Takođe ćete imati šta da sakupljate ako hoćete da čujete neke sporedne detalje priče.

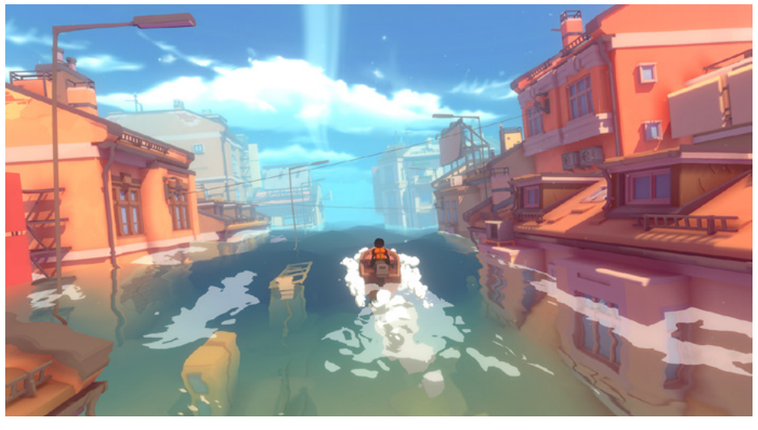
Bitno je istaći da je u Directors Cut verziji dobar deo igre ponovo napisan, priča doterana, a glasovni glumci zamenjeni. Odlično je ispolirana i portovana na Switch konzolu, tako da nećete imati nikakvih grafičkih problema. Na kraju se ispostavlja da je Switch verzija zapravo najbolja varijanta ove igre.

Najviše problema može doći iz veoma pipavih i ponekad trapavih kontrola, pogotovo ako na nesreću imate i minimalni JoyCon drift. Kako budete sve više i dublje napredovali, igra će od vas tražiti sve veću preciznost.

Vizuelno, Sea of Solitude radi odličan posao u prikazivanju mračnih i depresivnih lokacija kao i već sledećeg momenta u obrtanju iste u veoma šarenu i pozitivnu. Animacija je dobro odrađena i nećete naći nedostatak kod nijednog od likova.

Glasovna gluma je solidna, nijedan od karaktera nije iritantan ili dosadan za slušanje i glumci se sasvim fino trude da prenesu što više emocija koje im igra zahteva da iskažu. Zvučni efekti dobro prenose svaku situaciju u kojoj se nađete, a ne smemo da zaboravimo ni na muziku koja u pravom trenutku uvek potrefi tu emotivnu notu.

Preporuka za ovu igru bi bila onima koji nisu u svom svetu igara i mega AAA naslova, već nekome ko želi da iskusi umetničko delo u obliku video igre i da se pritom ne isfrustrira sa samim gejmplejom. Sea of Solitude je takođe dobar uvod mladim igračima u svet platformskih igara koje su pretežno fokusirane na priču.



"VIZUELNO I AUDITORNO UMETNIČKO DELO"

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Quantic Dream
CENA: 19.99 €

RAZVOJNI TIM: Jo-Mei GmbH
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7

- ✓ Duboko emotivna priča
- ✓ Prost gejmplej
- ✗ Trapave kontrole
- ✗ Malo inovacija

Autor: Nikola Savić

REVIEW

CYANIDE & HAPPINESS FREAKPOCALYPSE

BESOMUČNI KLIKFEST

Iako kao klinac nisam bio preveliki ljubitelj point and click avantura, na neki čudan način sam se kasnije u dvadesetim godinama zaljubio u njih i sada kada pogledam moju karijeru recenzenta igara (skoro 10 godina), kada bi se igre podelile po žanrovima, point and click igara je definitivno najviše opisano. U pitanju je žanr koji donosi specifičnu kombinaciju intrigantne ili blesave priče, humora, vizuelno dopadljivih stilova i često izazovnih zagonetki koje će vas terati da lomite glavu satima dok ne nađete rešenje.

Cyanide & Happiness Freakpocalypse je upravo to, point and click avantura, ali teška srca moram da priznam da me nije preterano kupila. Ovaj legendarni serijala stripova i kratkih animiranih klipova je jedan od prvih koji se proslavio na internetu i stekao svoju onlajn popularnost još i pre nego što se pojavio YouTube. U međuvremenu su od kratkih stripova krenuli sa Cyanide & Happiness Shorts serijalom, koji su u osnovi kratke animacije sa humorom u duhu serijala.

Međutim, ekipa iza ovog brenda već par godina pokušava da se probije i na još jednom tržištu, a to su video igre. Najpre su pre par godina izdali igru Rapture Rejects, Battle Royale naslov smešten u Cyanide & Happiness univerzumu, koji je za studio bio neuspeh i u komercijalnom i u kritičnom smislu. No, tu se nisu zaustavili, i zato sada pred nama imamo Cyanide & Happiness Freakpocalypse.

Finansirana preko Kickstartera, igra je obećavala sve ono što možemo da očekujemo od Cyanide & Happiness: Mračan humor, uvrnute karaktere, neverovatne situacije i prepoznatljivi vizuelni stil. I nije da nismo dobili to, ne mogu da grešim dušu, ali nekako mi je ova igra bila više naporna nego što sam uživao u njoj.

Pa, u čemu je tačno problem? Rekao bih definitivno u tempu igre. Sastavni deo point and click avantura je kliktanje na razne stvari u okolini na statičnim ekranima da bi vaš karakter njih prokomentarisao, analizirao ili pokušao da priča sa njima. To je nešto što i očekujem, ali ovde je taj aspekat jednostavno preteran. Svaka prostorija ima bukvalno milion stvari na koje možete da kliknete, a ja sam po tom pitanju perfekcionista i želim da kliknem na svaku stvar, sve da pročitam i isprobam svaku opciju dijaloga dok mi sve tri ikonice („pogledaj“, „uzmi“ i „pričaj“) ne postanu sive, što znači da sam ispucao sve opcije interakcije sa tim objektom.

I tako se svaka prostorija pretvara u beskonačni niz klikova na sve i svašta umesto da prolazim kroz priču i napredujem, pa sam tako imao večeri gde sednem da igram igru, prođe dva sata, a ja sam obišao dve i po prostorije u školi (prva lokacija igre). Bude sve to kul i zanimljivo prvih 20-30 minuta svake sesije, ali onda postane nepodnošljivo naporno, pogotovo što i kvalitet tih komentara i opaski našeg glavnog karaktera varira i neće uvek sve da me nasmeje, ili makar zaintrigira.

Pa čak i kada je dobar humor, prosto vrlo brzo postane naporno kada se cela igra svede na non-stop kliktanje i onda se veoma brzo nađem u situaciji da umesto da uživam u tom humoru, samo klikćem mehanički i na silu kako bi prošao kroz sav taj dijalog i brzinski pročitao jer „moram“. Potpuno se izgubi uživanje i igranje postane naporno i skoro pa kao posao.

“IGRA POSEDUJE SVE ONO ŠTO MOŽEMO DA OČEKUJEMO OD CYANIDE & HAPPINESS: MRAČAN HUMOR, UVRNUTE KARAKTERE, NEVEROVATNE SITUACIJE I PREPOZNATLJIVI VIZUELNI STIL”

“SVAKA PROSTORIJA SE PRETVORI U BESKONAČNI FESTIVAL KLIKOVA”

Ako igrate taj „perfekcionista“ stil igrača koji želi da sve istraži, klikne na sve i pročita sve, igra može biti poprilično duga, ali sam pročitao na internetu da oni koji projure kroz glavnu priču mogu da je završe za svega 3-4 sata.

Taj manjak tempa koji je napravljen silnim kliktanjem je zapravo možda najviše problematičan jer se fundamentalno kosi sa načinom na koji se Cyanide & Happiness humor „isporučuje“. On se bazira na kratkim stripovima i animacijama čije se fore često zasnivaju na naglim preokretima i iznenadim rešavanjem situacije, a to se potpuno izgubilo u ovoj igri.

Što se tiče priče, ona je svakako zanimljiva. Naš glavni karakter Coop je tipični stereotip srednjoškolskog luzera koga čak i štreberi mrze i koji pokušava da se snađe pred maturu (ocene, devojka, pratilja na maturi... standardni problemi tinejdžera upakovani u C&H paket), a tu je i zaista ogroman broj likova koji su veoma upečatljivi i zanimljivi, i lako ćete ih zavoleti. Zagonetke mahom nisu teške, ima onih koje će delovati čudno, ali ako ste upoznati sa humorom serijala, biće vam savršeno logične.

Ono što je definitivno za svaku pohvalu je što je apsolutno svaki karakter u igri oglasovljen. Nismo ni očekivali manje jer je to veoma bitan deo Cyanide & Happiness animacija, pa bi bilo jako loše da to nije slučaj. Još jedna stvar koju želimo pohvaliti je generalno veoma detaljan i bogat meni, odnosno interfejs, koji vam nudi pregled svega i svačega, od vaših trenutnih zadataka (glavni i sporedni) koje treba odraditi, preko toga koja ste sve dostignuća ispunili (achievements), odlično odrađenu mapu (mada je malo čudna u odnosu na perspektivu u igri, ne vidite ih iz istog ugla), sistem kastomizacija vašeg lika sa raznim odevnim predmetima, i slično.

Igra pati od par bagova tu i tamo, kao i od nekih stvari koje odaju utisak ne baš utegnute igre, ali nema nekih prevelikih problema u tom pogledu.

Na kraju, još jedan negativan element koji treba napomenuti tiče se stvari van igre. Igra nije dovršena, u smislu priče, i u poslednjem trenutku su počeli da je reklamiraju kao „prvu epizodu“ trilogije, što je mnoge ostavilo sa gorkim ukusom u ustima i osećajem prevarenosti. Još nije poznato da li će se preostale epizode odvojeno naplaćivati ili će se sve dobiti po ovoj ceni, ali ako se moraju odvojeno kupiti, onda je to zaista nisko i na granici ilegalne obmane.

Na kraju dana, ako ste ljubitelj Cyanide & Happiness humora, svakako vam preporučujem da makar probate igru, uvek je tu opcija povraćaja novca na Steamu ukoliko vam ne bude odgovarala. Igra ima svojih kvaliteta, nije da nema, i humor ume da zasija u najboljem duhu brenda, ali ultimativno je tempo igre za mene lično ubio iskustvo i uživanje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows XP, Vista, 7, 8 or later
CPU: 2.0 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 680 2GB / AMD Radeon R9 380 4GB
RAM: 4 GB RAM
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO: **SERENITY FORGE**

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Serenity Forge
CENA: 16.79€
RAZVOJNI TIM: Explosm, Skeleton Crew Studios
TESTIRANO NA: PC

OCENA **6.5**

- ✓ Svi karakteri su potpuno oglasovljeni
- ✓ Prepoznatljivi C&H humor ume da zasija
- ✗ Beskonačno nepotrebno kliktanje
- ✗ Brzo postane naporna

Autor: Igor Totić

REVIEW

it takes two

JE** OSKARE, DAJ TGA

Josef Fares polako, ali sigurno, postaje kultna figura u gaming industriji (pošto se nije previše proslavio u filmskoj). Josefa poznajemo po igrama kao što su Brothers: A Tale of Two Sons i relativno noviji, ali odlični, A Way Out. Kao i poslednja navedena igra sa spiska, Fares pokušava da prenese striktno filmsko iskustvo na manje ekrane sa interaktivnom podlogom. U svim igrama se vidi njego filmsko znanje pa ni u It Takes Two nije drugačije.

It Takes Two je, obrni-okreni, romantična komedija spakovana u co-op platformu. Priče igre se vrti oko dva roditelja, Kodi i Mej, koji su na ivici razvoda i pokušavaju da objasne svojoj ćerci šta se dešava. Ubrzo potom, misteriozna knjiga o „samopomoći“ ih transformiše u lutke i predstavlja se kao Dr. Hakim. Ovaj kvazi doktor će onda kroz igru pokušavati da natera naše junake da reše svoje probleme kroz moć saradnje i zajedničkog savladavanja prepreka. Sve što Kodi i Mej trebaju da urade je da rade zajedno, prolaze kroz razne čudesne svetove rešavajući kako svoje, tako i probleme koje su ispred njih.

Tema razvoda u video igrama nije strana, ali ovde je predstavljena vrlo filmski i sa gomilom humora, ali i tužnih momenata koji se igraju sa osećanjima igrača. Cela igra mora da se igra u co-op, bilo da je na kauču ili online, ali i ovog puta igra nudi Friend Pass, tako da vaš partner ne mora da kupi igru da biste igrali zajedno. Jedini manjak je to što igra nije cross-platform, ali je cross-gen što znači da PS5 igrači mogu igrati sa PS4 igračima dok, recimo, ne mogu igrati sa PC igračima.

Što se gameplay-a tiče, It Takes Two je platforma, ali samo u nazivu. Nikada do

“ŠTO SE IZAZOVA TIČE, NIJEDNA PREPREKA NIJE NI PREVIŠE TEŠKA NI PREVIŠE LAKA”

“FARAS I NJEGOV STUDIO SE VEĆ NEKO VREME TRUDE DA VRATE CO-OP TAMO GDE MU JE MESTO - NA KAUČ”

sad nisam video ovoliko sadržaja, kako glavnog tako i sporednog, u jednoj platformskoj igri. Iako se igra zasniva na saradnji i prelaženju prepreka zajedno sa vašim saigračem, toliko raznih stvari možete da radite mimo „glavnog questa“. Brdo mini igara je raštrkano po svakom nivou i mislim da ni nisam uspeo sve da ih pronađem.

Dizajn nivoa je fenomenalan i svaki se fundamentalno razlikuje od drugog i inkorporira drugačije elemente i pristupe preprekama. Pa čak i oružja, tj. oruđa koje dobijate se razlikuju od nivoa do nivoa. Neke mehanike se ponavljaju, ali se dovoljno razlikuju za svaki nivo da budu unikatne i ni u jednom trenutku ne postaju dosadne. Jurićete po garaži, leteti kroz drveće, plesati sa pčelama, pravićete zamke od jastuka, boriti se sa invertovanom gravitacijom, i učestvovati u mnoštvu drugih aktivnosti koje jednostavno ne treba spoilovati.

Što se izazova tiče, nijedna prepreka nije ni previše teška ni previše laka, ali to će uglavnom zavisiti od vašeg saigrača. Cilj igre je saradnja, što znači da sve prepreke morate prelaziti zajedno. Ono što mi pada na pamet, kao primer, je Trine serijal, samo što je It Takes Two ovaj tip igre doveo na mnogo viši nivo i ako smem da se usudim da kažem, zabavniji.

Priča ove igre ne bi bila toliko dobra da nije fenomenalne glasovne glume i odlične direkcije. Džozef Balderama (Game of Thrones: A Telltale game, Ghost Recon Breakpoint) i Anabel Dauler (Doctor Who, The Six Wives of Henry VIII) sjajno oživljavaju glavne likove i donose kako dobar humor i dobar tajming, tako i dobru dramu i odlične dijaloge. Direkcija tokom sinematika je isto izvanredna i pokušava da nam dočara emotivno stanje karaktera kao i svet u kome se nalaze istovremeno, i tu radi izuzetno dobar posao. Iako nisam ljubitelj romantičnih komedija, često sam uhvatio sebe kako se smejem tupavim fazonima, ali ono što je najbitnije je to što sam uživao u kompletnoj igri.

Faras i njegov studio se već neko vreme trude da vrate co-op tamo gde mu je mesto, na kauč, i može se reći da su uradili vrlo dobar posao. It Takes Two je pravo kauč iskustvo i treba ga doživeti, ali takođe pruža sinematičnu zabavu čak iako ste pasivni posmatrač – kontam da će igra biti popularna na streaming platformama.

It Takes Two je izuzetno zabavna platforma koju ne treba propustiti. Za ovakav žanr, a da nije Mario serijal, nisam očekivao ovoliko detalja, ovoliko inovacije i ovoliko zabave i smeha. It Takes Two je moja lična preporuka i jedva čekam da vidim šta će Hazelight Studio uraditi sledeće.

> “DIZAJN NIVOA JE FENOMENALAN I SVAKI SE FUNDAMENTALNO RAZLIKUJE OD DRUGOG”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8.1 / Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5 3570K / AMD Ryzen 3 1300x
GPU: Nvidia GeForce GTX 980
RAM: 16 GB RAM
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X, PS4/5,

IZDAVAČ:
EA Originals

CENA:
39.99 €

RAZVOJNI TIM:
Hazelight Studios

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 9

- ✓ Izuzetna zabava
- ✓ Prelep dizajn
- ✓ Friend Pass
- ✗ Neke mehanike se ponavljaju

Autor: Milan Janković

REVIEW

The Life and Suffering of Sir Brante

OD KOLEVKE PA DO GROBA, NAJTEŽE JE IGRATI ROBA

Odmah na početku moram napomenuti jednu stvar. Nikakvo istraživanje ili dublje zalaženje u tematiku ove igre nije postojalo u momentu kada sam zatražio pristup njoj kako bih radio opis za Play!Zine. Čisti impuls koji me je naveo na ovu igru je grafički stil koji je krasi od početka do samo kraja tragične priče o Sir Branteu. Monohromatske animirane ilustracije su specijalno prijatno odrađene kako bi što bolje prenele atmosferu o Arkanian imperiji koja polako propada.

Ali, da počnem ipak kako red nalaže.

The Life and Suffering of Sir Brante je narativom vođena vizuelna novela, sa RPG elementima. Gejmplej se odigrava kroz stranice dnevnika protagoniste, od početka pa sve do kraja života, sa zadatkom da skroji svoju sudbinu, što ide uz određenu cenu. Iako ima titulu Sir, Brante je od malena zapravo najobičniji seljak sa problemima koji takav život nosi. Centralni deo igre jesu izbori, odabrati između ljubavi majke ili oca, ili nekog sopstvenog puta.

Razvojni studio Sever daje potpunu slobodu igračima da život protagoniste vode u smeru koji oni misle da valja. To može biti prihvatanje života običnog građanina bez puno prava, zvanog Lot, ili borba za samoga sebe koja će uticati na samo kraljevstvo.

Igra je podeljena po poglavljima života i događaja, kroz koje će odabirom opcija u granajućem dijalogu igrači sticati umeća i poene za ista kako bi gradili celokupnu sliku jednog karaktera. Tu spada njegova narav, veze sa ljudima, pogled na svet i slično. Opcije su stvarno brojne, previše ih je i zahvaljujući tome imate praktično jedinstveni narativ kroz svako igranje. Svaka odluka nosi određene posledice koje vode tok života dalje, u smeru koji želite ili ne. Sama ideja slobodnog izbora je odlično uklopljena i nema iluzije, već se može osetiti odgovornost ako slučajno zabrljate i odete u smrt, koja je ovde moguća ali ne u potpunosti konačna. The Life and Suffering of Sir Brante poseduje mehaniku rezurekcije koja dozvoljava da protagonista sačuva svo iskustvo nakon smrti, tako da je moguće uvideti greške i ispraviti se tokom daljeg igranja, što je odlično i ne preterano kažnjivo po one koji u igru uđu blago raskalašno.

U zavisnosti od vaše ličnosti, igra vas može odvesti u različitom smeru, što je najjača prodajna tačka, čak ispred vizuelnog stila koji krasi igru. Od drugih odličnih elemenata, moram uračunati i muziku koja se sklapa savršeno sa predivno nacrtanim svetom. Efekat misterioznosti, renesanse i nesklada u svetu se oseća kroz zvučnike/slušalice i pomaže bolje stapanje u ambijent.

Što se tiče mana u TLaSoSB, njih nema mnogo, bagovi se mogu naći u vidu statistike prisutne u međuscenama. Sa druge strane, može zasmetati nedostatak slobode u istraživanju ovog sveta, pošto je developer postavio određena ograničenja. Ovo uopšte ne mora biti neka mana za igru, ali eto čisto da spomenem da potpune slobode nema u ovom aspektu.

Ova igra je dokaz da nema potrebe za modernim grafičkim tehnologijama, 8K rezolucijom i ray-tracingom kako bi kvalitetno uživali u nekoj igri. The Life and Suffering of Sir Brante je možda jedinstvena igra po svojim karakteristikama, što znači da je ne smete zaobići, bili fanovi vizuelnih novela ili ne.

“PROSTI ELEMENTI, ALI JAKO KOMPLEKSNA PRIČA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Pentium 4 1.5 GHz
GPU: DirectX 9 kompatibilna
RAM: 1 GB
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
101XP

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
101XP

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Sever

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✔ Velika sloboda izbora
- ✔ Audio-vizuelni stil
- ✔ Puno potencijala za ponovno igranje
- ✘ Sitni bagovi

Autor: Nikola Jordanoski

REVIEW

NOVA GODINA, NOVI MONSTER ENERGY SUPERCROSS!

Još jedna godina i još jedan Monster Energy Supercross, ovog puta u svom četvrtom izdanju. Monster Energy Supercross 4 razvojnog tima Milestone fanovima ponovo pruža priliku da se popnu na virtuelnu "krosericu" i isprobaju se na stvarnim stazama širom SAD-a, ali i otvorenim offroad planinama. Ova supercross igra nudi mnoštvo dodataka kako bi začinila iskustvo voženja dvotočkaša, ali mi ovde postavljamo jedno pitanje: Da li će Monster Energy Supercross 4 pored svoje temeljnosti biti zabavan početnicima i onima koji ne voze kroserice u pravom životu? Više o tome pročitajte u daljem tekstu.

Motocross 4 je super zabavna igra, ali ne drži dovoljno pažnje zbog velikog izostatka nekih fun i skill modova. Sa drugarom koji mi je pravio društvo dok sam testirao igru sam se složio da je ovo iskreno prava igra za ljubitelje offroad trka na dvotočkašima, dok za obične smrtnike posle već 20h može doneti pravu stagnaciju i brisanje sa hard diska.

Kako to trkačke igre nalažu, pravite svog lika koji ne može detaljno da se edituje, ali zna se da je tu bitniji izgled kacige no sam vozač! Neko je nekada rekao da je kaciga duša bajkera! Ili možda nije.

Iako lično nisam ljubitelj kroserica, moram da priznam da je dosta pažnje posvećeno kastomizaciji samih bajkova. Veliki izbor felni, auspuha, kaciga, sitnih detalja i naravno farbanja gde se uvek trudite da nekako unesete te "šik" boje, a da i dalje zadržite notu moto kuće čiji bajk vozite. U igri su naravno oficijelni sponzori kao što su Yamaha, Honda, KTM, Suzuki, Husqvarna i drugi, tako da ćete biti jako zadovoljni sa izborom možda vama baš omiljenog brenda.

Iako Monster Energy Supercross 4 donosi dosta poboljšanu fiziku, nekako se steče utisak da prilikom jačeg skoka ili "ander" skoka dolazi do gubitka momentuma kako samog bajka, tako i do celokupnog osećaja prilikom spajanja sa podlogom. Ovo svakako nije nikakav minus, jer je uglavnom lako pogoditi sledeći skok zbog toga što kamera stvara odličnu percepciju, tako da ćete znati šta vas očekuje u sledećih nekoliko metara. Ono što dodaje na težini igre u igračkom smislu jeste da su bajkovi izuzetno "teški" pod vašom kontrolom, nekada čak imate osećaj da za jednu krosericu ima nerealno puno podupravljanja. Bilo kako bilo, igra više podseća na arkadnu simulaciju nego na klasične trke ili pak igre gde skupljate poene prilikom ostvarivanja nekih ludačkih poteza u vazduhu. Ono što pridodaje trkama jeste super realističan AI koji donosi osećaj kao da ste lično na stazi protiv pravih ljudi, što ponekad ume da bude jako teško. Međutim, posle nekoliko sati igranja dolazite u stadijum kada već znate staze napamet i mnogo vam je lakše da pobedite u trkama.

Ono što krasi igru jeste editor gde sami možete da pravite staze kakve vam odgovaraju. Verujemo da posle prvog dela ove igre iz 2018. na ovom polju nismo dobili ništa novo, a sigurno je da posle prvog dela Milestone nikada nije obratio pažnju na svoje core fanove koji sigurno igraju ovu igru praveći rekonstrukciju staza na kojima voze sami svoje "kroserice".

"PORED TOGA ŠTO JE AI JEDNO NEREALNO STVORENJE KOJE UBIJA KAKO VOZI, TAKOĐE POSEDUJE I NESTVARNE SUPER MOĆI KOJE MU NE DOZVOLJAVAJU DA IZGUBI KONTROLU I PADNE SA BAJKA."

Pored toga što je AI jedno nerealno stvorenje koje ubija kako vozi, takođe poseduje i nestvarne super moći koje mu ne dozvoljavaju da izgubi kontrolu i padne sa bajka. U par navrata sam jednostavno preletao protivnike i padao im na glavu pa čak I vozio po njima. Za igru koja nema previse detalja i smeštena je na, pa možda 500m dugačke staze, verujem da je na padove trebalo da se iskoristi mnogo više vremena, kao što se to dešava na samom tlu gde jako lako možete da padnete ako preterate.

Karijera donosi neke sveže elemente i vidi se da je ekipa iz Milestona pokušala da ubaci neke novosti, ali opet je sve to jako tanko. Bilo kako bilo - skill tree se sastoji od standardnih kolona gde poboljšavate svog vozača i bajk kako biste bili što superiorniji na stazi. Kako smo spomenuli da su bajkovi na početku veoma tromi, ovde uspevate za nekih 20% da unapredite taj osećaj i sebi olakšate kontrolu mašine. Uz karijeru imaćete i (ne)zanimljive "čelendže", gde prolazite kroz imaginarne čekpointe i dobijate poene koji vam otvaraju razne mogućnosti sa skilltree-a.

I najbolje za kraj jeste mod koji se zove "Compound", iliti free roam koj vam daje otvorene planinske predele sa dosta šuma i blatnjavih puteva koji su idealni za vežbanje i ubijanje vremena pre nego što se upustite u karijeru ili trke. U ovom modu nema takmičara, ali postoje neke staze za vežbanje u preskakanju i raznim preprekama koje imate na samim trkama. Nema ništa lepše no pustiti mozak na ispašu i uživati u free roam vožnji koju ovaj mod pruža.

Moje skromno mišljenje je da je Monster Energy Supercross 4 solidan, ali da vapi za mnogo više skillova koje bi ovakva trebalo da igra poseduje, pa makar to bila animacija na samom bajku dok vozite. Nećemo zaboraviti i prethodne naslove iz istog žanra koje takođe nemaju Bog zna koje mogućnosti da pokažete svoju veštinu, ali očekivalo se mnogo više. Nadamo se da će sledeće godine Motocross doneti dosta noviteta i veština koje će ovu igru učiniti mnogo zabavnijom kao što to i dolikuje supercross vožnjama, i da će oni koji nisu ultimativni fanovi uživati u ovom žanru. Milestone bi svakako trebalo da ukrade očigledne male tajne velikih majstora kao što je Codemasters, koji je u F1 2020 npr. novajlijama dao mogućnost da nauče i da se prilagode realističnoj, i ne toliko lakoj vožnji koja im je nametnuta.

Na kraju ćemo pomenuti i apsurdnu cenu ovog naslova, koja iznosi 69.99€ na PlayStation Store-u, dok je nešto niža za PC na Steamu, gde iznosi 49.99€. Ako ste zainteresovani, najbolje je da sačekate neku rasprodaju, ali verujem da za ovaj novac možete daleko više da se zabavite.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 (x64)
CPU: Ryzen 5 3600
GPU: Radeon RX 580
RAM: 16 GB RAM
HDD: 16GB slobodno

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X, PS4/5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Milestone

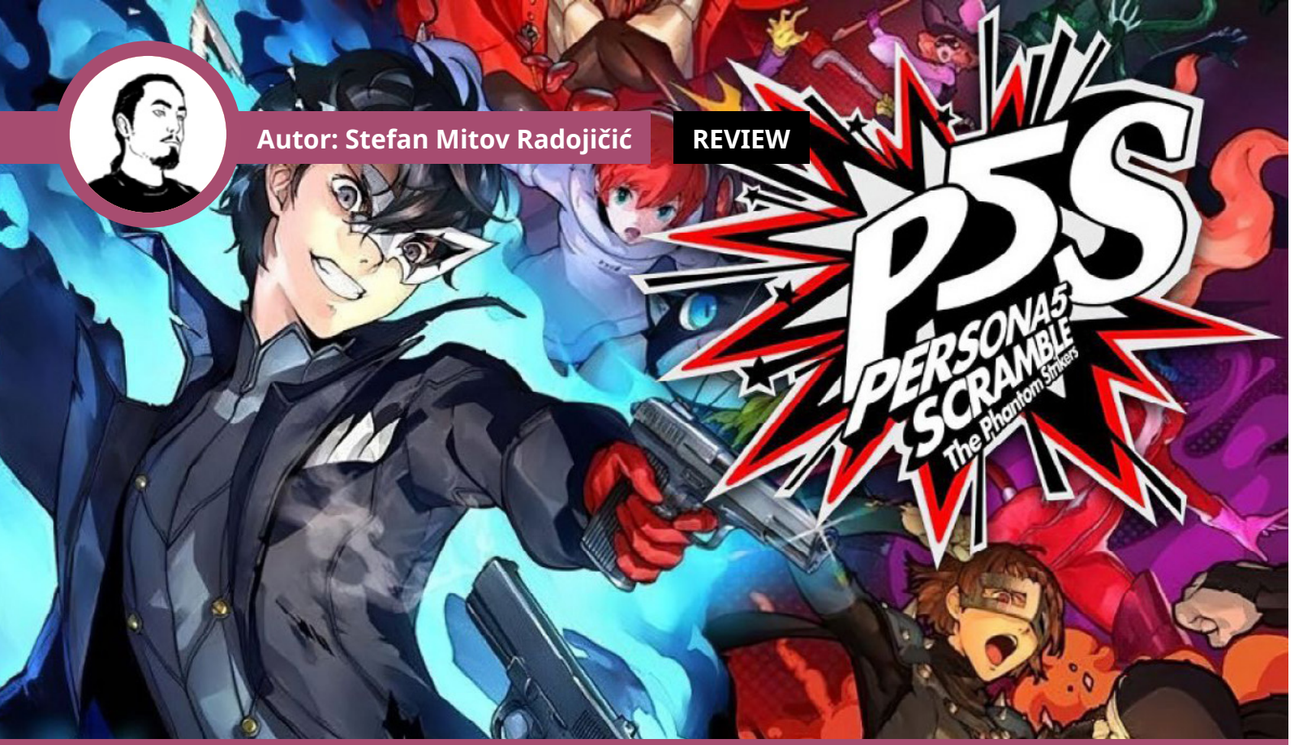
CENA:
49.99 €

RAZVOJNI TIM:
Milestone

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 4

- ✓ Kastomizacija vozača, bajkova i kaciga
- ✓ Compound mode koji je nestvarno dobar i zanimljiv
- ✓ Fizika koju će obožavati igrači koji imaju mnogo iskustva sa ovakvim igrama
- ✗ Karijera je ubitačno dosadna
- ✗ Fizika koju neće obožavati igrači koji nemaju mnogo iskustva sa ovakvim igrama
- ✗ Manjak zabavnih modova i skill tree koji je kliše



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

HTELI STE JOŠ, DOBILI STE JOŠ

Znate kako ima ljudi koji su “Eh baš bi igrao tu igru ali...”. Zamerke za Personu su uglavnom vezane za spore potezne bitke i možda previše taktike u kasnijim okršajima. Šta ako bi tako nešto moglo da se zameni sa bržom i haotičnijom akcijom? E pa na sreću istih Strikers radi upravo to. Fanovi Persona serijala koji su igru gledali samo sa strane bez volje da se upuste u kompleksnosti njenih borbenih sistema će imati prilike da uživaju u eksplozivnoj hack and slash akciji sa mnoštvom protivnika, bez gubitaka svih ostalih sporednih sistema koji ovaj serijal čine jedinstvenim.

Strikers se direktno nastavlja na kraj originalne igre. Samim tim družina se ponovo okuplja posle četiri meseca i to tačno u vreme letnjeg raspusta. No aplikacija koju budu koristili da skupe potrebnu opremu, novi AI EMMA, će ih uvesti u novi nivo opasnosti i ponovo povratiti Phantom Thieves of Hearts u akciju. Ponovno vraćanje u metaverse i palate je definitivno nešto što nisu planirali i cilj će im biti da razreše ovu iznenadnu misteriju. Tokom avanture će im se naravno pridružiti još nekoliko novih i interesantnih likova.

Dodatni info koji se tiče Royal verzije originalne igre - ona se takođe nastavlja na njen kraj, ali pošto su obe rađene u relativno istom periodu, i studiji nisu sarađivali sa tokom priče, zauzeli su različite tokove. Ovo je više momenat račvanja nego direktnog nastavka ovog serijala.

Omega Force, razvojna divizija iz Koei Tecmo studija, je već odavno poznata po Dynasty i Samurai Warriors igrama kao i velikom broju licenci koje su obradili u istom stilu, od Gundam-a, preko Fist of the North Star, pa sve do Legend of Zelda i još mnogih drugih. Iako je kvalitet njihovih glavnih naslova drastično, skoro tužno, opao, njihovi projekti kad su u pitanju igre bazirane na drugim licencama jednostavno postaju sve bolji i bolji. Njihov rad na igrama kao što su Attack on Titan i Hyrule Warriors to definitivno pokazuje. Isto se može reći za Persona 5 Strikers.

Ako ste već igrali Persona 5, čitavo iskustvo će vam biti momentalno poznato i lako za snalaženje, osim glavnog gejmpleja, ili kad god krene fajt. Razvojni tim se ekspertski potrudio da implementira sve poteze koje persone mogu da izvedu, timsko mlaćenje, kao i neke elemente koje bi pre videli u anime verziji nego u igri, i sve to lepo bacio u blender i izmiksao u jedan akcioni set. U početku će vam se definitivno prsti gubiti po kontroleru dok shvatite sve kombinacije poteza i gde se šta aktivira, pogotovo kada dođu momenti gde elementi utiču jedan na drugi ili kad treba da ciljate lokaciju ili protivnika. Vremenom i aktivnim igranjem ćete se dovoljno snaći da možete da pravite ekspertske kombinacije zaslepljujuće sjajnih poteza. Svaki karakter će opet malo zakomplikovati situaciju, pošto svi likovi imaju sopstvene specijalne poteze i elemente.

Za razliku od običnih Dynasty Warrior naslova gde vas igra baca u ogromnu mapu punu protivnika, ovde ćete se šetati po uglavnom malim ili limitiranim koridorima i aktivirati manje bitke, uz dodatnu mogućnost šunjanja. Pored glavnog gejmpleja možemo napomenuti da su skoro sve ostale mehanike iz Persona 5 i dalje prisutne, samim time čineći da je ova igra takođe poprilično i RPG. Tu su dijalog opcije, kupovina i opremanje oklopom i oružjem za svakog lika, njihovo pojedinačno napredovanje, sporedni zadaci, pomaganje likovima ili članovima tima, kombinovanje i pravljenje persona, skupljanje recepata, istraživanje okoline. Ukratko, imaćete sa čime da se igrate i van tamnica.

Kao što je to slučaj bio i sa Hyrule Warriors, razvojni tim je i ovde 100% preneo vizuelni prikaz iz originalne igre. UI, opcije, pa čak i aktivacija sposobnosti i naravno izgled celog sveta i likova je u stilu originala. Naravno, poređeno je na animaciji i dodato je pregršt novih poteza, efekata i sinematika.

“ZA SVE KOJI ŽELE VIŠE AKCIJE U SVOJIM POTEZNIM JRPG”

Persona serijal je legendaran po svojoj muzici. Čak iako prezirete JRPG žanr i nikad ne biste igrali isti, obavezno preslušajte OST iz ovih igara. Ritam je još uvek zabavan i živahan, i lepo se uklapa u akciju iz same igre. Naravno, čućemo i dosta remiksa ili varijacija na originalne pesme. Glasovna gluma je sveprisutna i imaćete opciju između engleskih i japanskih glumaca.

Persona 5 Strikers je definitivno igra za fanove serijala koji bi hteli malo više akcije u svom blenderu punom natprirodnih dešavanja, mačaka koje pričaju i zgodnih tinejdžera. Naravno, ako možete brzo da se uključite u već ustanovljenu priču i njene elemente ili ste gledali anime, lako ćete nastaviti priču i skapirati šta se dešava. U suprotnom, narativ vam možda postane konfuzan.

Ako pak niste ljubitelj Persona serijala, jedini drugi razlog da zaigrate ovaj naslov jeste ako vam stvarno nedostaje Dynasty Warrior tip igara.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 8.1, 64-bit
CPU: Intel Core i5-2300
GPU: NVIDIA GeForce GTX 660 (2GB) / AMD Radeon HD 7870 (2GB)
RAM: 6 GB
HDD: 25 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Atlus

CENA:
59.99 €

RAZVOJNI TIM:
Omega Force, P-Studio

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✔ Persona 5 ali još više
- ✔ Odlična akcija
- ✔ Solidan spin-off
- ✘ Pomalo slična priča
- ✘ Konfuzne kontrole u startu

Autor: Nikola Savić

REVIEW

STRONGHOLD WARLORDS

RAZMAZIO ME STARCRAFT 2

Za ljubitelje strategija u realnom vremenu, Stronghold serijal će zauvek asocirati na najlepše uspomene. Imao sam 14 godina kada je izašao Stronghold: Crusader davne 2002. godine, i u to vreme sam već obožavao strateške igre, ali Stronghold me je uveo u jedan potpuno novi svet „simulacije feudalnih kraljevstva“. Mogao sam sate da provedem igrajući se u Sandbox modu koji je igra nudila, praveći razne scenarije i bitke.

Ovaj fantastični serijal je u međuvremenu iznikao još nekoliko igara na prelazu iz dvehiljaditih u narednu deceniju, ali nažalost, ni jedan od tih narednih naslova nije uspeo da replicira magiju prvih dveju igara u serijalu. Možda baš zbog toga još od 2012. i Stronghold Kingdoms nismo videli ni jednu novu Stronghold igru.

A onda je 2019. na E3 2019 najavljen Stronghold: Warlords, što je momentalno usrećilo mnoge fanove kako serijala, tako i strategija u realnom vremenu generalno, jer je tužna istina da je jako malo novih RTS igara poslednjih godina, a onih koje vrede još manje.

Kao starog ljubitelja serijala, koji je propustio nekoliko igara u franšizi, i mene je igra momentalno zaintrigirala, što zbog same interesantne postavke Dalekog istoka, što i zbog činjenice da nove Stronghold igre nije bilo skoro čitavu deceniju, i nadao sam se da bi novi naslov mogao u meni da probudi tu staru ljubav prema franšizi. Ako ništa, makar da uživam igrajući kampanju, svakako nisam očekivao da sa tries' i kusur počnem kompetitivno da igram RTS igru.

Nakon par odlaganja (inicijalno je trebalo da izađe u septembru 2020. godine), Stronghold: Warlords je konačno našao put do igrača u martu ove godine, i premda mi je život natrpan obavezama ovih dana, jedva sam čekao da sednem i odigram igru.

I nažalost, ono što sam delimično i slutio se obistinilo. Igra nije ispunila moja očekivanja, ili bolje rečeno - moja nadanja. Znate da stvari ne slute na dobro kada upalite igru i zapitate se da li igrate ranu alfa verziju igre ili nešto što bi trebalo da bude gotov proizvod. Čitav interfejs izgleda kao da je ostao zaglavljen negde u kasnim dvehiljaditim pri tome na brzinu spravljen od strane nekog ko se amaterski bavi time. Sve nekako izgleda sklepano i nedovršeno, kao da je tu samo za potrebe testiranja i „srediće se kasnije“. Nije mi problem sam retro dizajn, koji čak i podržavam, nego što je to prosto moglo mnogo lepše i profesionalnije da izgleda, danas kada i Twitch strimeri imaju lepši „overlay“ nego što ova igra ima interfejs.

I na sve to, sve je nekako nejasno, neresponzivno, neintuitivno i razni drugi pridevi koji počinju prefiksom „ne“.

Ovo važi kako za menije, tako i za sam HUD interfejs tokom partija, koji je prenatrpan raznim stvarima bez nekog jasnog reda, i naravno bez tooltip sistema koji bi vam pojasnio te dugmiće kada pređete preko njih.

Tutorijal je najbazičniji mogući i zapravo ne služi ničemu jer vam objašnjava ono što verovatno svako zna do sada, a to je kako da radite najosnovnije stvari u RTS igri, kao što su selektovanje jedinica, kretanje i izgradnja.

Zapravo, pravi tutorijal je kampanja, podeljena u pet manjih priča koje prate različite vladare Vijetnama, Mongolije, Kine i Japana. Nažalost, kampanja je najvećim delom samo to - glorifikovani tutorijal. Priče gotovo ni da nema, tj. potpuno je oguljena, nema nikakve intrige, nema međuscena niti sinematika, nema interesantnih karaktera, preokreta, kreativno dizajniranih misija... Kampanja je jedno veliko razočarenje kako u smislu dizajna misija, tako i u pogledu priče. Gledajte na nju kao na malo duži tutorijal i nešto kompleksnije misije protiv AI.

Što se samog gejmpleja tiče, glavna distinktivna mehanika igre su titularni gospodari rata (Warlords). U osnovi, svaka mapa pored vas i neprijatelja ima i nekoliko ovih Warlorda raspoređenih po mapi i njihova kontrola je ključna za to kako će se partija odvijati, a čiju lojalnost možete dobiti mačem ili diplomatijom.

Postoji 8 tipova Warlordova i svaki od njih vam daje razne pasivne bonuse, kao što su resursi, bolja produkcija, borbeni bonusi, unapređene verzije raznih stvari, specijalni dodaci, i slično. Pored pasivnih bonusa, Warlordima kojima gospodarite možete izdati edikte koji troše Diplomacy Points (jedan od resursa) i preko kojih vas ili snabdevaju određenim resursima ili po vašoj komandi šalju odrede u napad. Iako je sistem zanimljiv i dodaje određenu stratešku dubinu, čini se da previše oduzima od onoga što je bilo jezgro iskustva originalnih Stronghold igara, a to je razvoj vaših feudalnih dobara i njihova odbrana. Sa mojim iskustvom u ovih par nedelja, borbe se sada fokusiraju najviše oko ovih predstraža gde su lordovi, a vi tu nemate uticaj u izgradnji.

Ostatak mehanika je manje-više standardan za Stronghold igru, imate svoj glavni zamak oko koga razvijate feud i brinete o finom balansu popularnosti i poreza kroz razne građevine, aktivnosti, raspodelu dobara, kako bi vaši posedi mogli da napreduju. Ono što je malo čudan izbor je što nemate slobodu da gradite beskonačno na prostoru mape, već ste ograničeni samo zonom uticaja vašeg glavnog zamka, što će vas primorati na to da pažljivo koristite svaki dostupan pedalj zemlje, i definitivno vas ograničiti oko toga šta možete da uradite sa vašom izgradnjom. Ipak „Sim city“ deo igre je i dalje ostao zabavan, i uživaćete da razvijate svoj feudalni posed dok gledate kako vrvi od života sa stanovnicima koji obavljaju raznolike poslove i kreću se po vašem gradu, dajući mu utisak života.

Glavna stvar koja mi smeta u gejmpleju jesu same borbe koje prosto odaju utisak traljavosti. Nisam skoro 15 godina igrao Stronghold igre, pa sam zaboravio koliko su u stvari jedinice spore u ovom serijalu, no na to sam se brzo navikao i uzimam kao deo dizajna. Ono što mi smeta jeste veoma loš pathfinding i katastrofalne kontrole za vojsku. Legendarni StarCraft 2, 11 godina stara igra, ima miljama bolje i fluidnije kontrole, pathfinding i responzivnost jedinica. Igri jako fale neke napredne opcije za selektiranje i pravljenje kontrolnih grupa (korišćenje ALT/SHIFT/TAB za ubacivanje, izbacivanje i preraspoređivanje), napredne opcije za napad i generalna kastomizacija prečica. Sve ovo čini da se ponekad osećate nemoćno u borbama, jer je prostor za vaš manevar i veštinu ograničen ograničenjima same igre.

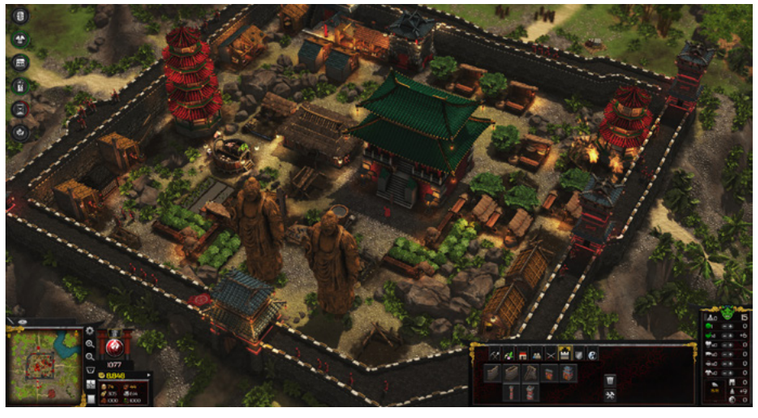
Sam izbor jedinica je solidno velik (oko dvadesetak) i nudi veliku taktičku dubinu, ali nažalost, jedinice su identične u svim frakcijama i u tom smislu nema nikakve raznolikosti. Ruku na srce, igra nudi dovoljno taktičke dubine i bez toga, ali kada Mongoli, feudalni Japan, Vijetnam i Kina imaju identičnu vojsku i građevine, to potpuno ruši imerziju.

Vizuelno igra izgleda prolazno u najboljem slučaju, ali generalno jako zastarelo. Sa jedne strane, građevine izgledaju zaista lepo i detaljno, recimo jako volim sitne razlike između kuća različitih kvaliteta i detalje poput žena koje prostiru veš i dece koje se igraju, ali sa druge strane same mape kao da su ispale iz neke RTS igre rađene 2010. godine.

Muzika u igri je zaboravljiva, dok je glasovna gluma pristojna, premda engleski sa „azijskim akcentom“ je ponekad na granici rasizma. Zvučni efekti su standardno odlični kada je Stronghold igra u pitanju i to je nešto što je uvek bilo na nivou, svaka mala radnja koja se dešava na vašem posedu ima svoj prateći zvuk, i to sve se nakupi u jednu finu harmoniju.

Kada se podvuče crta, nažalost moram reći da je Stronghold: Warlords još jedna prolazna igra u serijalu koja će se brzo zaboraviti. Igra niti je uspela da pomeri serijal unapred i ponudi nešto uzbudljivo i novo, niti je oživela staru magiju zbog koje sam voleo serijal. Ima nekih „redeemable qualities“ zbog kojih bi preporučio fanovima serijala da je odigraju, nije da neće imati nekih kul momenata, ali nemojte da bude da vas nisam upozorio kada se neminovno razočarate.

Na kraju, treba reći da zasada developeri redovno izbacuju zakrpe i imaju kakav-takav plan za budući sadržaj, tako da je makar pozitivno to što ne žele još da dignu ruke od igre.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 64-bit
CPU: Intel Core i7-3770 3.4GHz
GPU: nVidia GeForce GTX 970 / AMD Radeon R9 290
RAM: 16 GB RAM
HDD: 6 GB

AUTOR JE IGRU KUPIO SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Firefly Studios

CENA: 34.99€

RAZVOJNI TIM: Firefly Studios

TESTIRANO NA: PC

OCENA 6.5

- ✓ Jugoistočna Azija je zanimljiva postavka.
- ✓ „Warlords“ kao glavna mehanika daje određenu dubinu
- ✗ Igra izgleda jako zastarelo.
- ✗ Generalni utisak neispeglanosti.
- ✗ Dosadna kampanja.

Autor: Nikola Savić

BACKLOG

Creaks

ŠTA TO ŠKRIPI U ĆOŠKU?

Od studija koji nam je, između mnogih drugih bisera, doneo trilogiju Samorost i Machinarium, stiže nam Creaks. Ljubiteljima studija Amanita Design i njihovog opusa ne treba posebno predstavljati njihov predašnji rad i verovatno već znaju šta mogu da očekuju.

Za one koji pak nisu upoznati, studio Amanita je svoj imidž izgradio na ljupko crtanim point and click avanturama koje su nas vodile u istraživanje raznih maštovitih svetova. Osim prepoznatljivog vizuelnog stila i specifičnog načina pripovedanja, njihove igre su poznate po sjajnim muzičkim podlogama koje čine suštinski deo celokupnog iskustva. I premda su poslednjih par godina malo eksperimentisali sa naslovima kao što su Pilgrims i CHUCHEL (obe sjajne igre), čini se da se sa Creaks vraćaju svojoj prepoznatljivoj formuli koja ih je proslavila među ljubiteljima avantura. To naravno ne znači da ovde nema nekih inovacija ili da je igra neoriginalna, au contraire.

Creaks nas smešta u ulogu mladića koga jedne večeri, dok sedi udubljen u knjigu u svom malom sobičku, počnu da nerviraju svakojako škripanje i pucketanja u zidu, praćena gašenjem sijalice. Ne dajući mu mira, naš protagonista rešava da ispita o čemu se tu radi i sledećeg trenutka u svom zidu otkriva tajni prolaz u ogromni podzemni svet ispod njegove sobe. I kada kažemo ogromni, odmah na početku igre ćete u jednom kadru videti koliko je to zapravo ogromna pećina u kojoj se nalazi čitav podzemni kompleks tunela u nekakvoj ogromnoj palati. Tu počinje naša avantura.

Vizuelno, Creaks izgleda jednostavno prelepo. I mada se isprva može činiti da će lokacije biti pomalo monotone jer je u suštini sve smešteno u jedan ogromni podzemni kompleks, u ovom vrtlogu tunela i holova vas očekuje obilje raznovrsnih prostorija ispunjenih knjigama, slikama, baštama, radionicama, svakojakim skalamerijama i ko zna čime sve još. Prepoznatljivi ručno crtani „drvene bojice“ stil ovde dolazi do punog izražaja, i svaki sledeći ekran ćete upijati dobrih par minuta pre nego što krenete da rešavate zagonetke. Animacije su minimalne, što je standardno za Amanita igre, ali su urađene taman kako treba da prenesu ono što je bitno.

Druga oblast gde Creak dominira jeste zvuk. Počev od samog dizajna zvuka preko muzike, jednostavno se vidi da iza ovog naslova stoje ljudi sa ogromnim iskustvom koji znaju šta rade. Muziku ove igre čine atmosferični i spori džez zvuci, koji se savršeno uklapaju u ambijent starinskog nameštaja i prigušenih lustera koji su deo gejmplej mehanika igre. Uz sve to, igra blago podiže ritam i bubnjevi počinju jače da udaraju svaki put kada biste rešili neki ključan momenat zagonetke, što dodatno doprinosi atmosferi i stvara osećaj zadovoljstva. Spremite se da spontano krenete da vrckate u stolici uz pojačani ritam koji označava da je zagonetka uspešno savladana.

Osim muzike, briljira i sam dizajn zvuka. Potpuno u duhu naslova igre, igrom dominiraju zvuci škripanja, pucketanja, šuškanja i hujanja, koji pomažu da doživite tu ogromnu strukturu smeštenu u još ogromnijoj pećini. Tek sada kada pišem ovaj tekst, par nedelja nakon prelaska igre, primećujem koliko su zapravo dobro osmišljeni neki zvučni elementi koji su mi se podsvesno urezali u sećanje a tiču se gejmpleja, što je još jedan znak odličnog dizajna igre koja nema nikakav dijalog niti tekst.

Za razliku od pomenutih Samorost i Machinarium igara, Creaks nije p&c avantura, već je čistokrvna avanturistička zagonetalica (puzzle adventure). Naš neimenovani junak će od prostorije do prostorije pokušati da pronađe način da nastavi dalje, a na tom putu prepeku će vam predstavljati raznorazni čudnovati neprijatelji koji neutralizuju svetlost lustera i lampi, vaše glavno oruđe za rešavanje zagonetki. Sam dizajn zagonetki je fenomenalan, ni u jednom trenutku se nisam osetio da su preteške ili prelake, nego baš onako kako treba da vas nateraju na razmišljanje i da imate one „EUREKA!“ momente kad shvatite šta treba da se uradi. Igra postepeno ubacuje nove elemente gejmpleja i uvek znate na čemu ste, a na vama je samo da vidite kako da izmanipulišete time da biste stvari postavili gde treba i omogućili napredak. Još jedan dokaz fantastičnog dizajna.

Osim tih glavnih „envajromentalnih“ zagonetki, Creaks poseduje i mini igre u vidu raznih sakrivenih slika u hodnicima koje možete pogledati i „odigrati“, poput onih mehaničkih igara na navijanje koje su bile popularne u Evropi 16. veka. I ovaj deo gejmpleja sam jako voleo, mada je umeo da bude trapav u nekim trenucima, ali mislim da je to urađeno namerno. Svaka od tih slika i „navijalica“ je prikazivala neku malu uvrnutu priču iz života stanara ovog bizarnog sveta i time dodatno bojila nadrealnu priču igre.

Pravi trenutak da pomenemo i priču, koja bi se jednostavno mogla opisati kao bajkovita i nadrealna, u klasičnom maniru tvorca igre. Čudnovata stvorenja, misteriozna ogromna struktura, ljupki ali bizarni „ptico-ljudi“ stanari. Iako sam bio jako fasciniran svetom igre i njenim stanarima do samog kraja, generalno nisam od onih koji vole previše apstraktne priče koje ne daju objašnjenja. Ne mislim da je to nužno loše, naprotiv, samo bih na kraju dana voleo da znam nešto više o likovima koje sam upoznao kroz priču i svemu onome što se dešavalo, ali možda je upravo i u tome poneta, jer je ovo igra o jednom imaginarnom svetu, i na našoj masti je kako ćemo da ga doživimo.

Na kraju, mogu samo da vam kažem da, ako volite zagonetke, ne propustite ovu igru. Uživaćete u par sati izvrsnog gejmpleja, intrigantom svetu, i prijatnoj muzici.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win 7
CPU: 2 GHz Intel i5
GPU: DirectX 11 kompatabilna
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

AUTOR JE IGRU KUPIO SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Amanita Design
CENA: 19.99 €
RAZVOJNI TIM: Amanita Design
TESTIRANO NA: PC

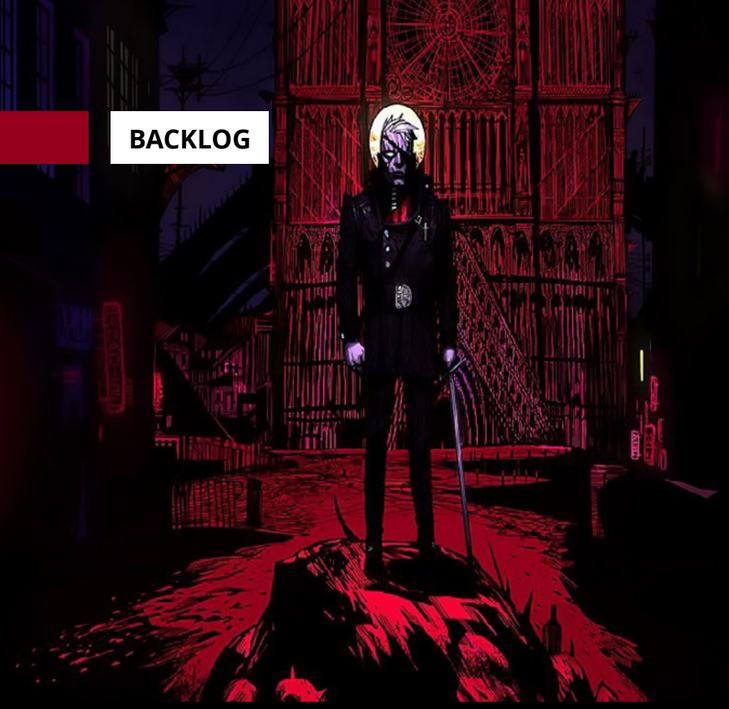
OCENA **8.5**

- ✓ Maštoviti svet.
- ✓ Odličan dizajn zvuka i muzike.
- ✓ Vrhunske zagonetke.
- ✗ Pomalo previše apstraktna priča.

Autor: Nikola Savić

BACKLOG

THE BLIND PROPHET



The Blind Prophet je jedna od onih igara koja nije nešto specijalno duga (oko ~12 sati igranja), a koju sam igrao bukvalno tri meseca. Sednem tako odigram sat-sat i po kad imam vremena, pa je ne igram nedelju-dve, pa opet odigram sat-dva, i tako nekoliko meseci.

Ne zato što je igra specifično loša ili zato što me smara, nego je prosto taj tip igre koji mi je dovoljno zanimljiv da hoću da je odigram do kraja, a ipak ne toliko primamljiv da joj posvetim vreme ispred nekih drugih stvari koje volim da radim, a u tim sam godinama kada je slobodno vreme jako dragoceno.

The Blind Prophet je klasična point and click avantura urađena u stripskom vizuelnom stilu, koja nas smešta u ulogu palog apostola Bartolomeja (Bartholomeus). Iako inspiraciju očigledno vuče po istoimenom Isusovom sledbeniku, ona se praktično završava već kod imena, jer je ovaj apostol Bartolomej „šmeker" promuklog glasa i sarkastičnog humora, koji sa mačem ide kroz milenijume i rešava muke sa demonima puštenim s lanaca. Ako to do sad nije jasno, priča igre je duboko zasnovana na hrišćanskim religijskim motivima, ali onom mračnijom stranom - demonskom.

Mali ribarski gradić Rotbork je nekada cvetao, ali je onda došlo do niza događaja koji su unesrećili stanovništvo i otvorili prostor za korupciju duha i potamnjenje uma. Svi mogući demoni su se sjatili u grad i pronašli slabe duše kojima mogu da manipulišu za svoje potrebe i seju otrov korupcije. Naravno, na Bartolomeju (odnosno na vama) je da grad izvuče iz ove propasti.

Narativ igre je mešavina film noar pripovedanja i tipične francuske škole stripa koja je lako prepoznatljiva čak i onima koji se samo površno razumeju u strip. Iako se kroz celu priču provlače veoma mračne i gnusne teme, igra ne beži od toga da nas gađa i određenim humorom, koji je manje ili više uspešan, ali rekao bih nikada loš.

Priča je generalno zanimljiva i intrigantna, i iako sve vreme igra na granici klišea i koristi uglavnom neke standardne trope, uvek ima dovoljno zanimljivih i autentičnih elemenata da vam drže pažnju do kraja, pre svega zahvaljujući odličnom vizuelnom dizajnu igre, interesantnim lokacijama, i šarenolikom skupu sporednih likova.

Iako igra u teoriji nudi potpuno otvoreni prostor grada za istraživanje, u praksi ćete morati da pratite određeni pravac razvoja narativa, te zapravo nećete imati mnogo slobode. Ovo može da bude frustrirajuće jer će u nekim trenucima ostaviti utisak ogromnog grada koji je potpuno prazan i u kome nema šta da se radi, jer ćete često morati da prelazite kroz ceo grad samo da biste išli od jedne do druge lokacije na kojoj u tom trenutku morate nešto da radite.

Gejmplej je klasičan point and click uz solidan broj raznolikih mini igara da razbiju monotoniju. Zagonetke su uglavnom zanimljive iako ponekada mogu da budu nelogične (dobra stara boljka p&c igara), mada će se uglavnom svoditi na to da koristite vaše „čulo" kako biste videli sa čime možete da imate interakciju i onda da testirate stvari. Zagonetke su uglavnom lepo inkorporisane u narativ igre, ali ponekada ćete se zapitati da li je stvarno to moralo baš tako.

Sa druge strane, neke zagonetke pate od generalno lošeg dizajna gde vam neće biti jasno ni šta zapravo treba da radite. Ne u smislu toga koje je rešenje, nego šta je uopšte mehanizam zagonetke. Dosta zagonetki koje imaju zaseban ekran rešavanja vam ne dozvoljavaju da izađete iz njih jednom kada krenete da ih rešavate (ne znam da li je ovo bag ili glupi dizajn), što mi je potpuno nerazuman dizajnerski potez jer bukvalno morate da ubijete igru ako hoćete da napustite zagonetku, nije vam dostupan čak ni meni!

Tu dolazimo do suštinski jedne od glavnih boljki ove igre, a to je generala „trapavost" koja se oseća na sve strane. Igra ostavlja utisak ozbiljne neispoliranosti sa dosta bagova i diskutabilnih dizajnerskih odluka. Korisnički interfejs igre, iako vizuelno jako lep, često ne radi kako treba. Imate osećaj kao da morate da klikćete na predmete i mapu pod određenim uglovima da bi se interakcija desila. Igra često zabaguje i zaboravi da

"THE BLIND PROPHET JE KLASIČNA POINT AND CLICK AVANTURA URAĐENA U STRIPSKOM VIZUELNOM STILU."

vam ponudi određene komande i ponekad morate da „lovite" stvari mišem po ekranu, što je za igru iz 2020. godine nedopustivo, pa valjda smo prošli pixel hunt vremena pre dve decenije?

Dosta elemenata igre zahteva od igrača da ponavljaju dijaloge sa nekim likovima sa kojima su već imali razgovor, odnosno mora da se prođe kroz ponovljenu sekvencu razgovora da bi se otključala nova. Ovo ne samo da ubija imerziju već je i jako naporno. Kada smo kod dijaloga, oni su uglavnom korektno napisani, ali se u vazduhu oseća čudan engleski sa nekim greškama tu i tamo. Inače se za potrebe prezentacije dijaloga koristi neki odvratan „pisani" font koji je na momente jedva čitljiv - još jedna u nizu loših odluka. Dijalozi u nekim trenucima mogu da zvuče pomalo neprirodno, ali to je više do stila celokupne priče koja ima te elemente naglašene dramatičnosti.

Glasovna gluma u igri ne postoji osim par fraza koje glavni lik vrti u krug i „mumla" neke zvuke koji zvuče kao da neko želi da bude Geralt iz The Witcher. Sa druge strane, muzika u igri je sjajna, elektronski urbani zvuk koji stvara mračnu atmosferu i uspešno spaja moderno okruženje sa mračnom biblijskom pričom.

Iako smo dosta kritikovali igru, studiju Ars Goetia se treba odati počast na urađenom. Glavna snaga igre je svakako njena vizuelna prezentacija, mračna atmosfera, te gomila zanimljivih lokacija i likova koji će vas držati da odigrate igru do kraja.

Imamo utisak da je samo falilo malo više iskustva i malo više vremena da se stvari srede i dovedu pod konac. Ovako kako je sada, bagovi i neke čudne odluke prosto kvare celokupan utisak, koji je sa moje strane mogao biti i mnogo bolji. Igru svakako preporučujem fanovima p&c avantura i stripa, nećete zažaliti ako je odigrate, samo ne očekujte remek-delo.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win 7, 8, 10, 32/64-bit
CPU: 2.8 Ghz Dual Core CPU
GPU: AMD R7 200 series, GeForce GTX 500 series
RAM: 4GB
HDD: 1500

AUTOR JE IGRU KUPIO SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Ars Goetia
CENA: 19.99 €
RAZVOJNI TIM: Ars Goetia
TESTIRANO NA: PC

OCENA 6.9

- ✔ Dizajn lokacija
- ✔ Odličan stripski vizuelni stil
- ✔ Odlična muzika
- ✘ Bagovi
- ✘ Generalna neispoliranost

Autor: Milan Janković

ANCESTORS LEGACY PEASANT EDITION

Strategija u realnom vremenu koja je i narod Slovena uvrstila kao rasu, Ancestors Legacy, pojavila se još pre par godina, sa prilično dobrim reakcijama kritike, ali na duže staze uspeh nije bio za pohvaliti se.

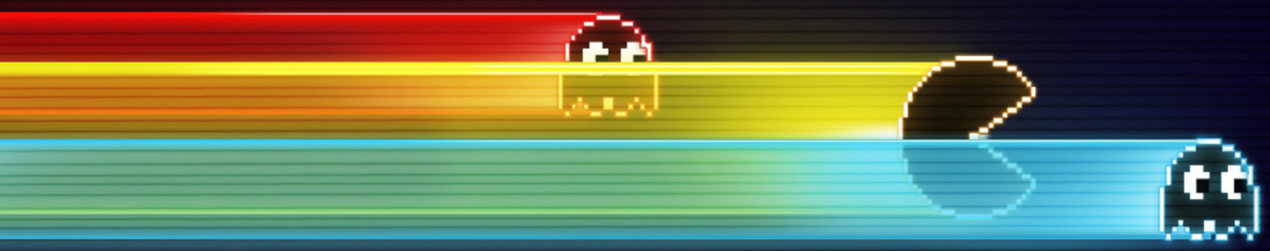
Sada, na treću godišnjicu od izlaska, studio 1C Entertainment rešio je da igračima koji ne mogu priuštiti igru pruži besplatnu verziju, takozvano izdanje "za sirotinju".

Nazvano Peasant Edition, ono pred igrače donosi delić iskustva iz Ancestors Legacy u vidu 4 singlplejer misija i 17 multiplejer mapa na kojima se mogu odigravati bitke za više igrača. Fokus je više na multiplejer elementu, koji je praktično u potpunosti otključan i omogućava igranje sa svim fakcijama.

Ovaj, takoreći, demo dobra je stvar za igrače koji nisu imali prilike da isprobaju Ancestors Legacy do sada, a ujedno će vratiti i starije igrače, pošto će multiplejer scena oživeta sa početkom održavanja turnira tokom marta.

RAZVOJNI TIM:
1C Entertainment

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/720380/Ancestors_Legacy_Free_Peasant_Edition/



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
King/Activision

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

CRASH BANDICOOT ON THE RUN

Čuveni junak Crash se vratio u naše živote. Sa dolaskom remastera originalne trilogije fanovi su se podestili odličnog gejmpleja, a izdavač Activision je rešio da taj zalet koristi nadalje. Jesenas smo dobili potpuno novi nastavak avantura, Crash Bandicoot 4, a sada je na mobilne telefone ovaj junak stigao sa igrom On the Run.

Kao što verovatno možete zaključiti iz naslova, radi se o igri u kojoj se beskrajno trči i koja će starim fanovima dati nalet nostalgije. Sve prepoznatljive karakteristike ovog junaka su tu i osećaju se prirodno u okruženju ekrana na dodir. Svi junaci, pokreti u vidu skakanja, spinovanja i sličnog pomažu da se napreduje sa svakim pokušajem što daljeg trčanja. Ono što nedostaje, i što ide na živce jeste prava količina izazova.

Crash On the Run je jednostavno prelaka igra. Nema one napetosti koja je prisutna kod ranijih igara, i od koje biste skoro zalupili kontroler o zid. Čak ni boss okršaji, koji su prisutni, nisu teški, već su bazirani na manje, više istoj formuli. Trčite do boss karaktera, razbijate kutije, uništavate neprijatelje , izbegavate napade i na kraju bacite specijalni predmet i to je to.

Dakle, nedostatak izazova i raznolikosti gejmpleja su glavni kamen spoticanja, ali verovatno samo za stare fanove. On the Run je napravljen kako bi se dopao generalnoj publici, pre svega i deci, tako da je normalno što je težina izostala. Jedini veći izazov se može pronaći kod Survival run moda, u kojem se tim od tri igrača istovremeno takmiči sa ostalim timovima za što više mesto na rang listi, i to prikupljanjem trofeja i što daljim trčanjem.

Generalno, On the Run je okej igra za zabavu bez opterećenja i ako obožavate Kreša i drugare. Svakako ne treba propustiti činjenicu da je ovaj junak konačno na telefonima.

GUITAR HERO®

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

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

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

rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787

Autor: Stefan Starović

Novi flagship kineske kompanije

Xiaomi kao kompanija je i dalje u ekspanziji na tržištu mobilnih telefona i gledajući njihove vodeće, takozvane flagship, modele u protekle dve godine mogli smo da pretpostavimo da će krenuti putem kojim je otišao Huwei na primer i podići cene svojih modela u nebesa. Srećom ove godine nam stiže Mi 11 kao najnoviji flagship koji ima praktično sve što vam treba dok cenu ipak drži u relativno razumnim okvirima u poređenju sa konkurentima kao što su Huawei, Samsung ili Apple.

Mi 11

Prva stvar na koju sam obratio pažnju prilikom preuzimanja kutije u kojoj se nalazio uređaj jeste dosta čudna – da li je dovoljno debela? Naime trend koji je pokrenuo Apple da izbaci punjač iz pakovanja najnovijeg iPhone 12 telefona, a zatim prihvatio i Samsung sa Galaxy S21 modelom sam u nekom momentu pročitao da će ispratiti i Xiaomi. Ipak ispostavilo se da se ta izjava odnosila samo na tržište Kine i nama je telefon na test stigao uredno sa punjačem. Deluje kao poprilično besmislena rasprava ali ja lično mislim da bi uređaj morao biti isporučen sa adekvatnim punjačem za svoje karakteristike bez obzira što kompanije tvrde da se na taj način zagađuje životna okolina kao jedno od obrazloženje toga što su punjači izbačeni a kasnije se naplaćuju papreno. Možda bih prihvatio da kupac prilikom kupovine ima opciju da se izjasni da neće punjač uz uređaj, ali mi taj trend koji su započeli Apple i Samsung zaista ide na nerve. I da krenemo odatle: u kutiji se osim telefona nalaze i USB-C kabl, igla za vađenje SIM kartice, silikonska futrola i punjač koji je deklarisan na snagu od čitavih 55W. To znači da će se telefon od 0 do 100% napuniti za 45 minuta po specifikaciji proizvođača a to je otprilike i rezultat koji smo postigli i mi na našem testu. Baterija je kapaciteta 4600 mAh što je negde srednjeg tipa ali će opušteno izdržati ceo dan vrlo aktivnog korišćenja sa svim mogućim potrošačima odvrnutim na maksimum. Postoji i opcija bežičnog punjenja snagom do 50W što znači da bi se prema specifikaciji proizvođača telefon napunio do kraja za 53 minuta ali to nismo proverili jer prosto nemamo tako jak bežični punjač. Sam uređaj ima i opciju reverzibilnog bežičnog punjenja gde on sam može da puni drugi telefon ili uređaj koji podržava bežični prenos struje ali je to samo do 10W tako da ne treba očekivati čuda.

Kada smo završili sa problematikom punjača i punjenja možemo da se posvetimo i samom telefonu – u pitanju je sada već standardni dizajn koji je sa staklom sa obe strane, naš primerak je bio u nekoj svetlo plavoj boji sa zadnje strane koja zaista izgleda vrlo interesantno. Modul za kamere nije prevelik niti štrči sa zadnje strane. Sa prednje strane naravno dominira fenomenalan AMOLED ekran koji je prekinut samo malom rupicom u ćošku gde se nalazi selfie kamera. Ekran je bukvalno među najboljima koje sam video u životu sa rezolucijom 1440x3200 piksela i osvežavanjem od 120Hz. Interesantno je primetiti da je Mi 11 zauzeo stav da još malo dodatno produži telefon u 20:9 odnosu stranica, skoro da se približavamo ultra-wide 21:9 standardu, tako da je ovaj model otprilike iste širine ali je zato duži od većine flagshipova iz prošlih godina, dok je ukupna dijagonala ekrana 6.81 inča. Moram priznati da mi je ovo u početku bilo malo čudno, ali se brzo čovek „razmazi“ na veći visinu pa kad vidite kako vam u nekoj aplikaciji za poruke stane i tastatura i smajliji i vidite još gomilu poruka iznad shvatite zašto je to urađeno. Malo je čudno doduše kada Youtube video razvučete da popuni ceo ekran (da nema crnih barova sa strane) onda dobijete utisak da je mnogo odsečen gore i dole, ali to je prosto bitka formata, ja bih rekao da je bolje gledati ga sa barovima sa strane, taman vam ni ne smeta punch-hole selfie kamera. Interesantno je primetiti i da vam telefon sugeriše da

ako ostane manje baterije smanjite rezoluciju ekrana na 1080x2400 piksela i osvežavanje na 60Hz. Iskren da budem smanjenje rezolucije u realnom radu nisam uopšte ni primetio, samo kad se baš zagledam, a smanjenje osvežavanja se primeti ali ne bih rekao da je bilo šta strašno. U svakom slučaju baterija je dovoljno jaka da može izdržati ceo dan korišćenja na maksimalnim podešavanjima ali ukoliko želite duže da se igrate na telefonu na primer možda ima smisla smanjiti makar rezoluciju jer nećete primetiti nikakvu razliku a potrošnja energije će biti značajno manja. Mi 11 ima i ugrađen čitač otiska prsta ispod ekrana u skladu sa svim modernim tendencijama što je opet jedna od stvari koja mi se ne sviđa – ne samo na ovom telefonu, praktično nisam naišao ni na jednom flagship modelu čitač otiska prsta ispod ekrana koji mi radi jednako dobro kao odvojen fizički senzor. Moguće da je samo do mene ali prosto neke tendencije u modernim telefonima mogu i da se zaobiđu ponekad.

Kada govorimo o performansama Mi 11 ne pravi bukvalno nikakve kompromise – telefon je predstavljen sa najnovijim Snapdragon 888 osmojezgarnim procesorom koji je izrađen u fantastičnoj 5nm tehnologiji (poređenja radi najnapredniji desktop PC procesori su tek na 7nm tehnologiji). To je u ovom trenutku najjači procesor koji možete imati u telefonu, za sve one kojima je to bitno. Mnogi će više ceniti čak 8GB RAM memorije i 128GB prostora za smeštanje podataka koliko je imao naš telefon na testu, iako postoji i verzija sa većim smeštajnim kapacitetom. Bitno je naglasiti da smeštajni prostor nije moguće proširiti memorijskom karticom ali deluje i da nije ni potrebno.

Kada pogledamo šta ovom telefonu fali tu je standardno nedostatak 3.5mm konektora za slušalice (mada za one koji su ga pre-orderovali je tu bio poklon u vidu bežičnih Mi slušalica), ali od bitnijih stvari tu je nedostatak bilo kakve IP sertifikacije otpornosti na prašinu ili vodu. Svakako mu neće ništa smetati ako se malo pokvasi ili zaprlja, ali je činjenica da se drugi flagshipovi trude da ovde ispoštuju neke međunarodne standarde. Ako ste neko kome često telefon ispada u vodu, mada ne znam nikoga kome se to dešava, to je nešto na šta treba obratiti pažnju.

Konačno dolazimo i do modula kamera, ako krenemo od prednje, selfie, kamere ona je rezolucije 20MP a može da snima video u 1080p u 30 ili 60 frejmova u sekundi ili 720p u 120 fps (mada ostaje još bolje pitanje a šta će nekome usporeni selfie video...). Sa zadnje strane se nalazi glavni senzor rezolucije 108MP, kao dodatni ultra-wide i macro objektivi. Bitno je naglasiti da telefon zapravo ne snima slike u rezoluciji 108MP jer bi to bilo besmisleno, dobili biste prosto ogroman fajl u rezoluciji pet puta većoj nego na profesionalnom foto aparatu. Umeto toga se ta rezolucija smanjuje četiri puta kako biste dobili više detalja na slici i onda zapravo dobijate 27MP slike sa glavnog senzora i 5MP rezoluciju slike sa selfie kamere, i više nego dovoljno. Kada je snimanje videa u pitanju to je jedna od glavnih karakteristika koju Xiaomi potencira gde u 1080p rezoluciji možete snimati video sa stabilizacijom slike u do čak 240fps što je odlično za usporene snimke, dok sa druge strane možete snimati u 8k rezoluciji u 24 ili 30fps. Sve je to lepo, ali se postavlja pitanje šta će prosečnom korisniku 8k video kad je i 4k uglavnom više nego dovoljno, čak i za profesionalne primene. Osim ako niste neki filmograf koji je odlučio da pravu kameru zameni telefonom teško je ovo protumačiti kao bilo šta osim marketinškog poteza. Same fotografije su jako dobrog kvaliteta bez obzira u kom modu snimate i definitivno su u samom vrhu kamera na telefonu.

Bitno je napomenuti i da Xiaomi na svojim telefonima koristi svoj poseban MIUI softver koji mnogi obožavaju ali dosta korisnika i ne voli. Iskren da budem već godinama koristim Xiaomi telefon i svakim sledećim korakom vidim sve veća unapređenja čak i na telefonu koji je star bar tri generacije tako da bih rekao da je ovaj proizvođač poprilično napredovao u ovom smislu.

Zaključak

Mi 11 je flagship telefon u svakom smislu osim u jednom relativno bitnom, pogotovu za naše tržište – njegova cena je dobrano ispod neke psihološke granice od oko 1.000 evra i trenutno iznosi 95.000 dinara, odnosno oko 800 evra u zvaničnim prodavnicama. Mnogi će reći da je to i dalje mnogo za jedan Xiaomi telefon, jer nije isto kada na sto u kafiću stavite Xiaomi, koliko god lepo da izgledao, ili jedan Samsung ili Apple. Međutim sa druge strane trenutno zbog epidemije kafići i ne rade pa to verovatno nije baš toliko problem...

Drugi problem koji ima Xiaomi je konkurencija koju da kažemo pravi samome sebi – u njihovoj ponudi ima telefona koji koštaju i do četiri puta manje a koji bar u 70-80% vrše potpuno istu funkciju kao i Mi 11. Kamera možda neće biti baš tako dobra, ekran ne tako savršen, ali će sve to lepo raditi posao a uštedećete poprilično novca. Sa druge strane ja već nekoliko godina unazad koristim Mi 8 i baš mi je bilo interesantno da uporedim razlike i koliko bi mi se recimo bila dobra opcija da pređem na noviji model i zaključio da mi se ne bi nikako isplatilo jer moj telefon i dalje radi najveći broj funkcija sasvim zadovoljavajuće, čak je i softver sa poslednjim ažuriranjem praktično identičan. Međutim ako zaista želite da imate najbolje i najjače od telefona trenutno a ne želite da platite „ime“ drugih proizvođača Xiaomi Mi 11 je definitivno odlična ponuda.

Autor: Stefan Starović

AMD RADEON 6700 XT

Grafika namenjena za 1440p gejming

AMD definitivno pokušava na velika vrata da se vrati na tržište i grafičkih kartica kao što su to uradili i sa procesorima i došlo je vreme da predstave ono što bi sada već bio čip iz neke srednje klase u 6000 seriji – 6700 XT. Mi smo na test dobili ne referentnu već karticu u praktično najboljem mogućem izdanju, Nitro+ seriju od Sapphire.

Sapphire Nitro+ Radeon 6700XT

U prethodnim brojevima smo imali prilike da se susretnemo sa višom klasom AMD Radeon grafičkih kartica u različitim konfiguracijama uključujući 6800, 6800 XT pa čak i 6900 model, ali su to bile sve referentne kartice. Sada imamo mali obrt gde smo 6700 XT dobili u varijanti proizvođača koji ekskluzivno radi samo AMD čipove i to u baš najjačoj izvedbi pod nazivom Nitro+. Sve počev od kutije „vrišti“ da se radi o izuzetnom gejming proizvodu – interesantno je da na kutiji čak ni nema slike kartice već je u pitanju vrlo dinamičan vizual koji svakako privlači pažnju. Još je veće oduševljenje kad se kutija otvori, osim same

kartice nema praktično ničega drugog ali je ovaj Radeon 6700 XT svakako jedan poseban prizor. Hladnjak je izuzetno masivan, mada moram priznati da je sama grafika lakša nego što deluje, ako je to uopšte bitno zbog nečega, sve je vrlo precizno izrađeno i odaje utisak zaista vrhunske izvedbe.

Hlađenje je rešeno sa tri velika ventilatora koji odvode toplotu sa hladnjaka a zanimljivo je da onaj u sredini ima nešto drugačiji oblik lopatica od dva sa strane. Svakako je hlađenje na Nitro+ modelima iz serije 6000 dodatno unapređeno u odnosu na ranije modele tako da je verovatno to nešto što su inženjeri predvideli za bolji protok vazduha. Sa zadnje strane se nalazi veliki back plate koji štiti vašu karticu, a uopšte kad se pogleda deluje da je hladnjak bar 50% veći u odnosu na samu štampanu ploču kartice.

Uređaj je dosta veliki pa ne bih očekivao da može da stane u neka mala, ne baš dobro projektovana, kućišta tako da to imajte u vidu ako planirate neki upgrade postojećeg računara.

Za one kojima je to bitno tu je i RGB LED osvetljenje kao što je sada već i običaj kod grafičkih kartica više klase i ono je po mom mišljenju atraktivno ali ne preterano, taman kako treba. Kartica se napaja sa jednim 8-pin i jednim 6-pin konektorom a Sapphire je ovu karticu deklarisao na TDP od 260W, što je nešto više u odnosu na referentni model koji je deklarisan na 230W. Sa zadnje strane se nalaze tri DisplayPort 1.4 izlaza kao i jedan HDMI koji je po standardu 2.1.

Kada govorimo o samom Radeon 6700 XT čipu treba primetiti da on ima 2560 Stream procesora koliko je imao i njegov prethodnik Radeon 5700 XT. Međutim zahvaljujući drugačijoj arhitekturi, kao i povećanju game clocka čipa sa 1755 na čak 2424MHz, dok je boost clock skočio sa 1905MHz na čitavih 2581MHz. Kada na to dodamo i da sada kartica ima 12 umesto 8 GB GDDR6 memorije jasno je da 6700 XT nudi i bolje performanse i više mogućnosti da podrži igre i u budućnosti.

> “KARTICA DOLAZI SA 12GB GDDR6 MEMORIJE”

Utisci o radu i performanse

Generalno je utisak u radu o ovoj kartici izuzetno pozitivan – čak i pri najvećim opterećenjima nismo uspeli da dobijemo neku značajnu buku od strane kulera što je vrlo pozitivno. Treba naglasiti i da kartica ima takozvani Dual BIOS ali koji može da se menja čak i fizičkim pomeranjem prekidača na kartici – jedna pozicija je takozvani Performance mode gde dobijate maksimum iz uređaja, druga je Quiet mode gde ga praktično nećete ni čuti uz relativno minoran pad performansi. Meni, kao nekome ko inače kućište drži ispod stola i nemam preteranu želju da ga stalno gledam, se ipak najviše svideo treći položaj koji omogućava da ove parametre menjate iz Sapphire Trixx programa na računaru, definitivno najbolje rešenje. I zaista se primećuje da je sistem hlađenja napredniji jer kartica duže može izdržati veći boost clock a da pri tome je zapravo nešto tiša u radu. Nije da su referentne kartice iz serije 6000 baš nešto bučne bile po dosadašnjim iskustvima ali je ovo definitivno još jedan stepenik više.

Suštinski gledano ovo je kartica koja je namenjena igranju u 1440p rezoluciji praktično svih trenutno aktuelnih igara ili eventualno nekih vrlo visokih osvežavanja u 1080p modu. Na samom sajtu proizvođača stoji da se neke igre mogu igrati i u 4K i to je verovatno i tačno, ali sa druge strane to znači neke kompromise po pitanju smanjivanja kvaliteta detalja i slično, u 1440p je to sve glatko na maksimumu, što pokazuju i rezultati naših testova.

Zaključak

Radeon 6700 XT je svakako vrlo interesantna grafička kartica, idealna za 1440p gejming u kome se snalazi odlično i po performansama i po predviđenoj ceni bi trebalo da bude solidno konkurentna u odnosu na ostatak ponude na tržištu. U Sapphire Nitro+ izvedbi to se postavlja na još jedan viši nivo pre svega po pitanju hlađenja ali će ova gra-

“POSTOJI FIZIČKI PREKIDAČ NA KARTICI KOJIM MOŽETE MENJATI BIOS PODEŠAVANJA”

fička kartica svakako biti solidno skuplja od ekvivalentnog referentnog modela. Iskren da budem jedva čekam da vidim i kada će AMD predstaviti modele koji će biti namenjeni igračima koji se fokusiraju i dalje na 1080p rezoluciju jer tu treba očekivati pristupačnije modele sa solidnim performansama.

Međutim glavni problem Radeona 6700 XT nisu niti njegove performanse niti kakvo mu je hlađenje već koliko ga ima na tržištu. Situacija vezana za pandemiju korona virusa pospešena vrtoglavim rastom cena kriptovaluta i kupovinom grafičkih kartica za njihovo rudarenje je napravila opšti haos na tržištu za igrače koji žele da unaprede svoj računar. U tom smislu porediti preporučene maloprodajne cene AMD i Nvidia grafičkih kartica je besmisleno – trenutno su te cene samo pusti snovi i kod jednih i kod drugih. Interesantno je primetiti da se na nekim sajtovima pojavila informacija da Radeon 6700 XT ima lošije performanse u „rudarenju“ od 5700 XT, informacija koju mi baš i ne želimo da testiramo ali može zapravo biti vrlo pozitivna u smislu mogućnosti nabav-

ke kartica ukoliko se dugoročno ispostavi tačnom. Dok se situacija u tom domenu malo ne popravi jedini savet za kupovinu grafičke kartice može biti kupite onu koju nađete ukoliko imate dovoljno para da platite koliko se za nju u tom trenutku traži, ali možda treba ostaviti novac sa strane ako vam baš nije hitno dok se cene ne vrate u neki koliko-toliko normalan nivo.

Karakteristike:

Igra (average FPS) max/ultra settings	2560x1440
Witcher 3	115.6
Battlefield V	153.1
Assassin's Creed Valhalla	66.3
Shadow of the Tomb Raider	123.7

Autor: Stefan Starović

TRUST BLIZZ 7.1

Pristupačne surround slušalice

Kompanija Trust se trudi da gejmerima periferije po povoljnim cenama pa je to slučaj i sa slušalicama koje su nam stigle na test – pristupačan model 7.1 surround zvuka sa sve EGB osvetljenjem.

Trust Blizz 7.1

Interesantno je primetiti kako se svi proizvođači sada međusobno kopiraju pa samim tim moraju imati i neke interesantne doskočice i izjave već i na samoj kutiji proizvoda – u ovom slučaju je to hešteg #buildingchampions. Međutim moram priznati da mi se sam hešteg svideo jer je realno da je ovo ulazni nivo gejming periferija i možda će neki budući šampioni baš sa ovakvim uređajima krenuti putevima slave. Ako ništa bar nije nadobudno i pretenciozno kao neki koji to posle i ne mogu baš da potkrepe kvalitetom. Sam uređaj je relativno lagan, izrađen je pre svega od plastike ali ona deluje solidno izdržljivo. Odmah upada u oči poprilično debeo končani kabl za koji je potrebno malo navikavanja jer je malo teži i glomazniji nego što je to inače slučaj. Na njegovom središnjem delu se nalazi poveći kontroler svih funkcija, a pored regulisanja jačine zvuka i mutiranja mikrofona tu je i dugme da u potpunosti mutirate i zvuk na slušalicama, kao i mogućnost da isključite RGB osvetljenje na uređaju. Na računar se povezuje isključivo preko USB porta tako da neće biti moguće koristiti ih sa drugim uređajima.

> “HEADBAND KORISTI TRAKU ZA PODEŠAVANJE VELIČINE”

> “RGB OSVETLJENJE JE VRLO LEPO IZVEDENO”

Same slušalice se donekle rotiraju, tako da će se sasvim lepo prilagoditi obliku vaše glave ali sa druge strane ih nije moguće zarotirati dovoljno da bi ceo uređaj legao na sto ili drugu površinu. Interesantno je rešenje headbanda, odnosno njegovog podešavanja po veličini – iskorišćen je sistem lastiša koji je moguće podešavati. Vrlo dobro rešenje koje smo videli i kod drugih proizvođača, iako ovde deluje da je lastiš malo jeftinije izvedbe svakako posao radi solidno i pohvale u tom domenu. Same naušnice su obložene eko kožom koja ne spada u rang najboljih koje smo videli ali radi posao, rekao bih dobija prelaznu ocenu. Mikrofon se ne može izvaditi ali je savitljivog tipa pa se tako može skloniti kada se ne koristi a na njegovom vrhu se dobija i sunđer koji služi za eliminisanje šumova. Interesantno je pak da je na vrhu mikrofona ugrađena i LED dioda koja vrlo interesantno probija svetlo kroz taj sunđer. Kada smo već na temi RGB osvetljenja ono se ne može dodatno podešavati već ste osuđeni na prelivanje duginih boja na stranama slušalica. S tim da je to urađeno vrlo lepo i sa ukusom pa se čak i meni koji generalno ne volim previše šljašteće periferije dosta sviđa.

Kvalitet zvuka

Slušalice imaju drajvere prečnika 40mm koji daju sasvim solidan zvuk za ovu klasu uređaja, nije to ništa preterano i basevi su malo prenaglašeni ali je sam kvalitet zvuka prihvatljiv. I pozicioniranje u 7.1 sistemu je sasvim pristojno kada se uzme u obzir cenovni rang. Mala zamerka ide na to što je nekako po automatizmu jačina zvuka podešena dosta jače nego što bih očekivao i nego što je slučaj sa mnogim drugim slušalicama koje koristim na istom računaru. Tako da sam, bez podešavanja u samom operativnom sistemu, ove slušalice praktično uvek držao na nekom minimalnom podešavanju. Na ovo posebno treba obratiti pažnju ukoliko uređaj kupujete za neku mlađu osobu kako ne bi previše pojačali zvuk i na taj način eventualno ugrozili svoj sluh. Mikrofon je sasvim solidnog kvaliteta i obezbediće adekvatnu komunikaciju kako u igrama tako i eventualno za neki od sada popularnih poslovnih sastanaka i virtuelnih viđanja sa prijateljima.

> “ZVUK I MIKROFON SU SOLIDNOG KVALITETA”

Zaključak

Glavni argument u prilog ovog uređaja je njegova cena – zavisno od akcije se na našem tržištu mogu naći i za ispod 50ak evra, a za te pare dobijate sve što prosečnom gejmeru, pogotovu početniku treba – 7.1 surround zvuk, RGB osvetljenje, solidan mikrofon, kontrole na daljinskom. Naravno neki kompromisi su morali da budu napravljeni ali je po mom mišljenju ovo sasvim solidan uređaj za ulazak u svet gejminga.

Karakteristike:

Model	Trust GXT 450 Blizz 7.1
Tip	7.1 surround slušalice
Dodatno	USB povezivanje, RGB osvetljenje, kontrola jačine zvuka na kablu, jastučići od eko kože, headband sa trakom

Autor: Stefan Starović

RODILA ME MAJKA ZA STRIMERA!

Avermedia LiveStreamer Cam 313 i Mic 133

Svedoci smo enormnog rasta tržišta kreiranja video materijala i strimovanja – praktično svako danas može biti Youtuber, strimer, komentator, davati svoje mišljenje o bilo čemu od igara ili sporta pa do nekih životnih pitanja. Ono što se pak malo ređe zapitamo jeste „a šta je meni to potrebno da budem strimer video igara?“ i to je nešto što pokušavamo da odgovorimo u ovom tekstu. Od onih najosnovnijih elemenata kao što su računar pa do periferija za koje bi imalo smisla izdvojiti nešto novca kako bi kvalitet sadržaja bio značajno bolji.

Računar

Ono što bi trebalo da se nekako podrazumeva jeste da imate dovoljno dobar računar da možete istovremeno da igrate trenutno aktuelne igre i strimujete ili snimate video klipove u iole prihvatljivom kvalitetu. Praktično skoro pa svaki računar na kome valjano rade igre može ispuniti ove uslove, ali ćete sa slabijim računarom moći da strimujete samo u nižoj rezoluciji, dešavaće vam se ispušteni frejmovi i slično. U tom smislu preporuka ako sada uzimate računar i želite da strimujete ili snimate video klipove to bude neki barem sa Intel i5 ili AMD Ryzen 5 procesorom novije generacije, gde bismo čak prednost dali više AMD rešenju jer često za isti novac nude više jezgara koja će vam značiti prilikom strimovanja. Što naravno ne znači da ne možete uzeti i neki Ryzen 9 procesor – svakako će od njega biti koristi pogotovu ukoliko želite da montirate video klipove jer će to raditi mnogo bolje i brže, ali za sada gledamo da to bude neki minimum koji neće previše oštetiti kućni budžet. Dobro bi bilo obezbediti se i sa bar 16GB RAM memorije, poželjno i više, kao i što bržim i što većim SSD uređajem – idealno nekim u m.2 izvedbi, ali ako vam budžet to ne dozvoljava i SATA disk će raditi posao. Pritom ukoliko uzimate i dodatni hard disk možda možete uštedeti na kapacitetu SSD-a a klipove kasnije samo prebacivati na sporiji hard disk kada sa njime završite. Ono što je zanimljivo da u ovom smislu sama grafička kartica nije krucijalan deo računara – bitno je da bude ona koja će aktuelne i neke buduće igre bez problema poterati u rezoluciji u kojoj planirate da strimujete ili snimate video klipove. S tim u vezi je preporuka da vaša ciljana rezolucija bude 1080p odnosno Full HD, to je i dalje rezolucija najvećeg broja korisnika a za sve više, kao što je 1440p ili 2160p (4K) će vam trebati značajno jači računar a nećete videti neke prednosti u startu. Još treba razmisliti o brzini vašeg interneta gde je ključni faktor upload – ukoliko želite da strimujete u 1080p u 60 frejmova u sekundi treba vam upload brzina tipično između 6 i 7mbit/s, naravno opet i ovde važi da je to minimum a sve preko je svakako bolje, pogotovu ako planirate i da uploadujete video klipove na YouTube jer će vreme potrebno za njihov upload direktno zavisiti od brzine vašeg interneta. Konačno možda nije loše ukoliko želite da se bavite live streamingom da nabavite još jedan monitor na kome biste mogli da pratite chat i druge parametre

> “ZA STRIMOVANJE VIDEO IGARA VAM JE POTREBAN RAČUNAR SOLIDNE JAČINE”

strima – to ne treba biti ništa specijalno, možete čak uzeti i neki polovan.

Avermedia LiveStreamer Cam 313

Dolazimo i prvog bitnog elementa koji je namenjen pre svega strimovanju – web kamera. Iako je njena uloga nekada bila pre svega da omogući lakšu komunikaciju sa prijateljima, rodbinom i poslovnim partnerima, a tokom protekle godine postala praktično neizostavni deo svakog računara, ona je svakako vrlo bitna za strimovanje. Zašto je to tako? Vi naravno možete strimovati i bez web kamere gde biste samo davali komentar uz vašu igru, ali gledaoci to najčešće doživljavaju bezlično i prosto teško takvi strimovi i video klipovi prolaze dobro kod publike. Na kraju krajeva i sam prezenter je vrlo bitan za uspešnost strima – neki kao što je Ninja su na globalnom nivou to pretvorili u vrlo ozbiljan posao.

U tom smislu da biste došli do izražaja vam svakako treba web kamera dobrog kvaliteta a ne neka koju ste kupili na oglasima stara više od 10 godina. Avermedia LiveStreamer Cam 313 upravo spada u jednu od onih koja bi u tom smislu mogla da vam odlično odradi posao. Kamera snima u 1080p rezoluciji u 30 sličica u sekundi i to je sasvim dovoljno čak i za veće rezolucije jer vam najčešće snimak sa kamere i ne prekriva ceo ekran. Slika koju daje je izuzetno čista i tečna s tim da treba obratiti pažnju i da prostorija u kojoj snimate bude ravnomerno osvetljena i po mogućstvu bez nekih čudnih stvari u pozadini. Zanimljivo je primetiti da kamera ima i fizički „privacy filter“ odnosno parče plastike koje se navuče preko sočiva u slučaju da se plašite da će vam neko hakovati računar pa dobiti pristup kameri. Meni lično malo odvraća pažnju veliki Avermedia logo spreda, mogao je biti i manji, ali to se ako ništa uvek može i prelepiti izolir

> “I TE KAKO SE ISPLATI INVESTICIJA U OZBILJAN MIKROFON”

trakom a pretpostavljam i da se čovek navikne posle određenog vremena.

Kamera ima ugrađen i mono mikrofon koji će poslužiti za poneki konferencijski poziv ali ga ne bih preporučio za ozbiljne strimove što nas dovodi i do sledećeg uređaja.

Avermedia LiveStreamer Mic 133

Napomena da za početak uvek možete koristiti recimo mikrofon na slušalicama, pogotovu ako imate neki kvalitetniji model koji ima i aktivno poništavanje okolne buke. Međutim ukoliko želite ozbiljno da se bavite strimovanjem svakako se mora investirati u neki ozbiljniji mikrofon. LiveStreamer Mic 133 u tom smislu nije baš sasvim idealan samo ukoliko ćete sedeti ispred računara i strimovati igre. Naime on svakako može poslužiti i za to, uz njega se dobija postolje na koje ga postavite i koristite njegove mogućnosti, ali ima većih i ozbiljnijih mikrofona za tu namenu koje lakše možete prilagoditi vašem okruženju i poziciji. LiveStreamer Mic 133 ipak ima mnoge druge prednosti a pre svega u domenu toga da ga koristite za neke vlogove kada se šetate napolju, prisustvujete nekom događaju (kojih je nažalost trenutno i dalje dosta malo) ili prosto želite da promenite lokaciju. On se u tom smislu može povezati sa različitim uređajima, od telefona preko profesionalnih foto-aparata pa sve do pravih video kamera. U tom smislu je Mic 133 odličan višenamenski mikrofon koji možete koristiti u svakom okruženju. U pakovanju se čak dobija i torbica za nošenje kao i pufnasta navlaka koja će biti od neprocenjive važnosti ukoliko snimate napolju u nekim vetrovitim uslovima. Mnogi ljudi misle da im je dovoljan mikrofon na telefonu ili onaj ugrađen u neku kameru GoPro tipa ali kada shvatite da vam je skoro pa ceo vlog propao zato što se ne čuje lepo šta ste imali da kažete shvatite da se investiranje u nešto poput Mic 133 itekako ima smisla.

Zaključak

To bi u najkraćem bile neke osnove za ono što vam treba za strimovanje – solidan računar, dobra web kamera i solidan mikrofon. Sve ostalo poput gejmerske stolice ili nekih detalja za okruženje i modnih detalja realno može da se koristi a i ne mora – najbitnije je da publika jasno može da vidi vašu igru, vas i da jasno može da čuje šta želite da im kažete. Još jedan interesantan aspekt je mogućnost strimovanja video igara sa igračke konzole, ali ćemo to pokriti u narednom broju!igračke konzole, ali ćemo to pokriti u narednom broju!

play
zine