play!

br.150 | Jul/Avgust 2021.

NAJAVE MESECA:

TOP 10 IGARA OVOG LETA

REVIEW:

CHIVALRY 2

REVIEW:

MARIO GOLF: SUPER RUSH

IGRA MESECA

RATCHET & CLANK™ RIFT APART

HARDWARE:

AOC C27G2AE

INTERVJU:

2 DOMAĆA STUDIJA

DOBRODOŠLI

BROJ 150 – JUL/AVGUST 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

Polako smo prošli i u drugo poluvreme ove 2021. godine, a sa njim dolazi i letnji dvobroj vašem omiljenog magazina Play!

Kako vam ne bismo preterano nedostajali dok smo na letnjem raspustu, za vas smo spremili pregršt recenzija, tekstova i intervjua sa domaćim developerima.
Od recenzija možete pronaći svašta od AAA izdanja do simpatičnih mini-igara kojima se može prekratiti vreme do zalaska vrelog sunca.

Jun za nama je bio poseban mesec, jer smo imali E3 događaj sa velikim najavama novih igara, a neke koje su poodavno najavljene, poput Starfield i Elden Ring su konačno dobile svojih 5 minuta, što nas je sve valjano obradovalo.

Domaća gejming scena nam je uvek privlačna, otuda čak dva intervjua i dve domaće igre u letnjem dvobroju, a tokom narednih nedelja možete očekivati još zanimljivih priča sa naše scene.

Uživajte u letu, a mi se vraćamo u septembru. Do tada pratite naš sajt play.co.rs

Captured on PS5

Sadržaj

40 IGRA MESECA: RATCHET CLANK RIFT APART

34 REVIEW: NINJA GAIDEN MASTER COLLECTION

88 HARDWARE: RAZER BASILISK ULTIMATE

FLASH VESTI 6

PATREON STRANA 16

PLAYCON REPORTAŽA: Sol Invictus i Munzesky – 6 meseci kasnije 18

NAJAVE MESECA: Top igre leta 20

EDITORIJAL: E3 2021 recap 24

STEAM EARLY ACCESS: Going Medieval 26
STEAM EARLY ACCESS: Hand of Merlin 28

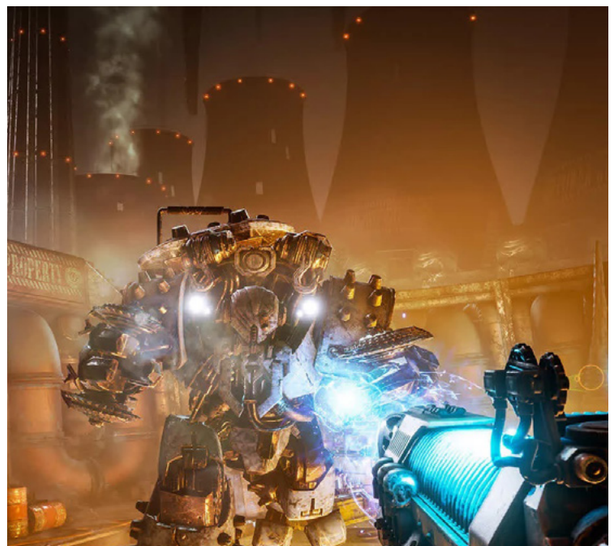
EARLY ACCESS: Zoundark 30
INTERVJU: Thunder Strike Games Studio 31

Minute of Islands 32
Ninja Gaiden - Master Collection 34
Wonder Boy Asha in Monster World 38
Ratchet Clank Rift Apart 40
Alex Kidd in Miracle World DX 46
Mario Golf Super Rush 50
Red Solstice 2 Survivors 52
Disgaea 6 Defiance of Destiny 54
Dying Light Platinum Edition 56
Chivalry 2 58
Final Fantasy VII Remake Intergrade 60
Grindstone 64
Guilty Gear - Strive 66
Necromunda Hired Gun 70
Solasta Crown of the Magister 74
Spellcaster University 76

REINSTALACIJA: Severance - Blade of Darkness 78

BESPLATNI KUTAK 82
U POKRETU 84

HARDWARE: AOC C27G2AE 86
HARDWARE: Razer Basilisk Ultimate 88
HARDWARE: Bang Olufsen Beosound Explore 90
HARDWARE: Fractal Design Celsius+ S28 Prisma 92



70 REVIEW: NECROMUNDA HIRED GUN

60 REVIEW: FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

24 EDITORIJAL: E3 2021 RECAP

26 STEAM EARLY ACCESS: GOING MEDIEVAL

GOD OF WAR: RAGNAROK ODLOŽEN ZA 2022. GODINU, DOLAZI NA PS4

God of War: Ragnarok, ili kako se igra već bude zvala na kraju, ipak neće ugledati svetlost dana, saopštio je Sony.

Igra je odložena za narednu godinu, pošto je Santa Monica studiju potrebno dodatno vreme kako bi se posvetili razvoju igre, a da se pritom sačuva zdravlje zaposlenih, što zbog pandemije korona virusa, što zbog izbegavanja crunch faza. Uz objavu o odlaganju otkriveno je da Rangarok neće biti samo PS5 naslov, već će se pojaviti i na vremešnijoj Playstation 4 konzoli, čime desetine miliona fanova nisu izostavljeni. Sa druge strane, pokreće se pitanje vezano za next-gen grafiku i kvalitet iste, zbog hardverskih ograničenja koja PS4 poseduje u odnosu na PS5, što tek treba biti razjašnjeno.

U neku ruku odlaganje za novi God of War i ne čudi. Igra je najavljena prošle godine kratkim tizerom koji je pokazao samo izgled logoa, što je samo po sebi uputilo na to da se radi o ranoj fazi razvoja. U međuvremenu nismo dobili nikakve zvanične detalje vezane za samu igru, tako da se ponovo moramo prepustiti čekanju do nekog narednog State of Play dešavanja..

Dobar broj Playstation ekskluziva je dobio odlaganje u prethodnim mesecima, pa se tako God of War: Ragnarok pridružio nadolazećoj trkačini Gran Turismo 7 sa datumom izlaska u 2022. godini.

TAKE-TWO KUPIO DOMAĆEG DEVELOPERA NORDEUS ZA 378 MILIONA DOLARA

Vest koja je pogodila čitav region, i to u pozitivnom smislu, je ta da je domaći studio Nordeus, prepoznatljiv po Top Eleven fudbalskoj simulaciji otišao u ruke gigantu gejming industrije Take-Two.

Ova strana kompanija u svom vlasništvu ima kreatore GTA serijala, Rockstar Games, NBA 2K franšizu, Bioshock serijal i brojne druge igre, a sa Nordeusom je pojačan sastav developera mobilnih igara.

Ovaj srpski developer je u vlasništvo Take-Two otišao za ogromnu svotu novca, čak 378 miliona dolara. Od toga, 228 miliona će biti isplaćeno unapred kroz deonice i slično, a do 378 miliona bi se moglo stići ako developeri postignu određene ciljeve.

Na čelu studija Nordeus nema promene, Branko Milutinović ostaje direktor, a na vrhu su i Milan Jovović, Ivan Stojisavljević i Tomislav Mihajlović.

Take-Two je postao zainteresovan za Nordeus još pre nekoliko godina, kada je Top ELeven bio izuzetno popularan, a ostaje da se vidi kako će franšiza, kao i sam Nordeus uznapredovati od ovog dogovora, najvećeg do sada na našim prostorima.

LOGO I NAZIV ZA CALL OF DUTY 2021 OSVANULI NA BATTLE.NET PLATFORMI

Najave ni na vidiku što se tiče Call of Duty naslova za ovu godinu, ali zato glasina nikada dosta.

Nakon glasina vezanih za sam naziv i tematiku ove nadolazeće igre, sada je na Battle.net platformi kompanije Activision osvanuo logo koji otkriva potencijalni naziv. Kredibilni izvor glasina, Tom Henderson, otkrio je na Battle.netu, listing za ovu igru i logo u tvitu ispod.

Prema ovom otkriću, nova igra u popularnoj franšizi će se zvati Call of Duty: Slipstream, a sam "starinski" izgled logoa povezuje se sa starijim glasinama da je radnja smeštena u Drugom svetskom ratu.

Nažalost, listing ne otkriva ništa drugo, pa čak ni da li je ovo stvarno finalni naziv ili radna verzija, tako da ipak moramo sačekati nešto zvanično.

Activision će se u narednim mesecima oglasiti sa detaljima za Call of Duty 2021, i to najverovatnije krajem avgusta kroz Warzone, ako planira da prati kampanju koju je organizovao prošle godine sa Call of Duty: Black Ops Cold War.

CAPCOM "KRAO" FOTOGRAFIJE ZA RESIDENT EVIL – TUŽEN ZA 12 MILIONA DOLARA

Zbog prošlogodišnjeg napada hakera koji je otkrio gomilu privatnih podataka i internih planova, Capcom se još jednom našao u neobranom grožđu.

Među fajlovima koje su hakeri otkrili, našli su se i fajlovi korišćeni u Resident Evil i Devil May Cry igrama koji sačinjavaju određene nelicencirane fotografije. Upotreba tih fotografija, njih 80, otkrivena je od strane osobe koja ih je kreirala još davne 1996. godine.

Fotografije kreatora Džudi Džuracek su objavljene u knjizi zvanoj Surfaces i predstavljaju teksture koje su namenjene za upotrebu u igrama, ali uz posebnu dozvolu. Sada je pokrenut sudski proces u kojem kreator traži nadoknadu novčane štete od čak 12 miliona dolara. U dokumentima se navodi da je Capcom fotografije koristio u različitim igrama, prvenstveno Resident Evil 4, i to oko preko 200 puta.

Takođe se navodi da se Capcom nije ni trudio da sakrije upotrebu nelicenciranih fotografija, pošto fajlovi koji su procureli zahvaljujući hakerima nose isti naziv kao i same fotografije iz objavljene knjige. Uz 12 miliona, traži se dodatna odšteta od 2.500 do 25.000 dolara u zavisnosti od fotografije, pošto su određene teksture čak korišćene i za kreiranje logoa kultne Resident Evil 4.

Tužba je tek na začetku i još uvek se čeka na odgovor kompanije Capcom.

BATTLECAT JE MEŠAVINA SPLINTER CELL, DIVISION I GHOST RECON IGARA

Dok je i dalje pitanje šta će Ubisoft sve prikazati, a šta neće, tokom predstojeće Ubisoft Forward prezentacije, na internetu je osvanula zanimljiva igra naziva BattleCat.

Korisnik Twitter a Zer0Bytes je objavio niz fotografija, vezanih za interni marketinški dokument, na kojima se može videti nadolazeća multiplejer pucačina iz provg lica.

Prema procurelim podacima, BattleCat je kombinacija Splinter Cell, Ghost Recon i The Division igara, sa prepoznatljivim karakterima i osobinama iz ovih franšiza. Opisana su dva moda igranja, Escort sa zadatkom prenosa paketa do zone za isporuku, dok druga strana to mora sprečiti, a drugi mod, Ringleader, zahteva sakupljanje "prstenova" od palih boraca.

Takođe se spominje da ovaj naslov neće biti prisutan na Ubisoft Forward pošto se radi o prilično ranoj fazi produkcije. Ostaje da se vidi kakvog će tipa biti BattleCat, ali sve upućuje na to da se radi o besplatnoj igri(free2play) što ide u skladu sa novom politikom kompanije Ubisoft.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE PONOVO ODLOŽEN, IZLAZI 2022. GODINE

Nažalost, o Prince of Persia: The Sands of Time rimejku sada slušamo samo kroz objave o odlaganju. Igra je već pretrpela nekoliko odlaganja od najave sredinom prošle godine, a sada je datum izlaska ponovo pomeren.

Umesto za 2021. godinu, Ubisoft je sada odlučio da ovu Prince of Persia igru izda 2022. godine. Tačan razlog nije obrazložen, ali je jasno da je negativna reakcija publike na kvalitet grafike značajno uticala na to da se developer okrene ka poboljšanju iste.

Zajedno sa odlaganjem za 2022. godinu, otkriveno je i da Ubisoft nema šta novo da podeli vezano za Prince of Persia: The Sands of Time na predstojećem Forward događaju, već će nove informacije biti otkrivene kada sve bude bilo spremno.

I pored toga što PoP rimejk neće biti deo E3 2021 spektakla, Ubisoft ima dobru listu igara koje će predstaviti, na čelu sa Far Cry 6.

PS4 VERZIJA IGRE HORIZON FORBIDDEN WEST NIJE UTICALA NA NEXT-GEN KVALITET, TVRDI DEVELOPER

Razvoj igara u jeku tranzicije na novu generaciju konzola je mač sa dve oštrice za brojne developere, pogotovu one koji stoje iza tih konzola. Ako se kreira igra samo za next-gen konzole, onda milioni igrača iz prošle generacije ostaju uskraćeni, a kada se igra razvija za obe generacije onda je tu bojazan da kvalitet neće biti na nivou.

Upravo ovo drugo tišti fanove koji čekaju Horizon Forbidden West, najnovije AAA ostvarenje koje dolazi iz Playstation Studios grupe. Nedavno je prikazano 14 minuta gejmpleja iz ovog naslova, kada se dodatno potvrdilo da će pored Playstation 5 verzije izaći i ona za Playstation 4 konzole.

Pošto PS4 sa sobom nosi 7-8 godina staru tehnologiju, strah da će igra biti ograničenog grafičkog kvaliteta i naprednih mehanika je opravdan, ali to ne treba da brine fanove. Producent iza Horizon Zero Dawn, Matis de Jonge, je u intervjuu za Hardware Zone otkrio da PS4 verzija nije ograničavala viziju za igru.

Developer je naveo da nisu ni obraćali pažnju na ograničenja u hardveru i da su veliki broj odličnih ideja uključili u Forbidden West, tako da će sve igrače na PS4 i PS5 sistemima očekivati jedinstveno iskustvo.

Napomenuto je da će PS5 verzija biti grafički superiornija u odnosu na verziju igre za prošlu generaciju, sa visokim brojem sitnih detalja i sitnih čestica, i bliskosti fotorealizmu, što je za očekivati.

Horizon Forbidden West za sada još uvek nema datum izlaska, ali je lepo znati da publika neće biti uskraćena, bez obzira na hardver.

ACTIVISION RADI NA JOŠ JEDNOJ AAA CALL OF DUTY IGRI ZA MOBILNE TELEFONE

Tržište video igara za mobilne uređaje se pokazalo kao prilično lukrativno za brojne developere, pogotovu one koji svoje ultra popularne franšize sa konzola i računara donose na smartfone.

Activision je poznat po ovoj praksi, a zlatnu žilu je pogodio 2019. godine kada je na Android i iOS doveo Call of Duty Mobile. Ovo ostvarenje je prikupilo na desetine miliona igrača širom sveta i pritom je donelo ogroman profit izdavaču.

Call of Duty Mobile je i dalje aktuelan, sa velikom publikom i redovnim dodavanjem noviteta, ali će se Activision ujedno oprobati sa novim Call of Duty naslovom za mobilne. Kompanija je nedavno otvorila novi studio koji je u potpunosti posvećen radu na AAA igrama za mobile telefone, čiji će prvenac biti iz Call of Duty franšize.

Studio još uvek nije ozvaničen, već se do informacije došlo kroz listing za posao na sajtu izdavača.

Nažalost, drugih detalja o novoj Call of Duty igri za mobilne nema detalja.

DOMAĆA IGRA GOING MEDIEVAL POSTALA PRAVI HIT NA STEAMU, PRODATO PREKO 175.000 PRIMERAKA

Steam platforma je puna skrivenih aduta, a odnedavno se na njoj našla i igra domaćih developera iz studija Foxy Voxel.

Reč je o survival strategiji Going Medieval koja je postala dostupna kroz Steam Early Access. Igru počinje skromno, sa praznim poljem, osnovnim potrepštinama i tri doseljenika, svaki jedinstven na svoj način. Sa njima se kreće u gradnju kolonije, kroz prikupljanje resursa, stvaranje novih i ostale elemente koji prate žanr strategija ovog tipa.

Naravno, Going Medieval odstupa po nekim stvarima, recimo karakteri u igri imaju svoje ljudske potrebe, poput gladi, lekova i odmora, a pritom im ne sme biti dosadno.

Dodatak je i borba sa protivnicima koji žele da sruše vašu koloniju. Ona se odvija u RTS stilu i prilično je detaljno odrađena.

Pored toga što dolazi iz domaćeg studija, Going Medieval nam se dopao i zbog raznolikosti gejmpleja i užitka koji pruža, a isto tako se dopao i ogromnoj publici na Steamu.

Going Medieval se ubrzo našao na Top Sellers listi na Steamu, i trenutno je na četvrtom mestu, u rangu sa GTA 5, ARK, i sličnim naslovima. Sem prodaje, o kvalitetu igre govori i Very Positive status na glavnoj stranici sa 91% pozitivnih ocena.

Going Medieval takođe beleži visoku aktivnost igrača. Prema SteamDB platformi, u igri se nađe preko 10.000 istovremeno aktivnih igrača u određenom momentu svakoga dana, a tokom vikenda je postavljen rekord sa 14.676 istovremeno aktivnih igrača.

Broj prodatih primeraka nije tačno poznat, ali prema SteamSpy platformi, procenjuje se da je do sada prodato između 100 i 200 hiljada kopija, što je odličan broj za potpuno novu igru na Steamu.

Mi Going Medieval igramo i uskoro možete očekivati naše utiske, zajedno sa intervjuom, a mi vam preporučujemo da i sami isprobate igru. Nećete se pokajati.

OVERWATCH 2 MAPE ĆE IMATI DINAMIČNE PROMENE, POPUT SMENJIVIH VREMENSKIH USLOVA

Kao što je obično slučaj sa nastavcima, developeri se trude da nova igra iz istog serijala nadmaši original u svakom pogledu, a pogotovu u onom tehničkom.

Fanovi očekuju da će to biti slučaj sa Overwatch 2, a Blizzard svakako radi na tome. Pored isključenja jednog tenka iz timova, radi se na tome da mape imaju bolju vizuelnu prezentaciju i smenjive događaje.

Nedavno je prikazana nova tehnologija osvetljenja koja omogućava Blizzardu da se pozabavi izgledom koji mape pružaju. Tehnologija će pre svega omogućiti da se doba dana menja tokom samog trajanja meča, čime igrači primetiti kako smrkava ili sviće, ili jednostavno pomeranje senki drveća i zgrada kako vreme bude odmicalo.

Takođe, tehnologija će dozvoliti postojanje smenjivih vremenskih uslova. Tu spada sporadično javljanje peščanih oluja na mapama sa tom tematikom, poput Necropolis mape. Peščana oluja, koja je navedena kao primer, će značajno smanjiti vidljivost i otežaće rešavanje misija ili slično.

Ovo je prilično dobra ideja koju će Blizzard implementirati, pošto sve više developera naginje ka tome da mape izgledaju življe i da igrači steknu utisak proticanja vremena dok se nalaze u nekom meču.

BATTLEFIELD 2042 ZVANIČNO PREDSTAVLJEN – FUTURIZAM, 128 IGRAČA, NEMA SINGLPLEJERA

Electronic Arts je konačno, nakon salve procurelih informacija, zvanično predstavio novo izdanje u svom popularnom serijalu pucačina, koje nosi naziv Battlefield 2042, a ne Battlefield 6 kao što se prvobitno očekivalo.

Battlefield 2024 se vraća korenima. To je prva stvar koja se da primetiti na osnovu predstavljanja. Ratovanje u bliskoj budućnosti bilo je ustaljena tematika sve do Battlefield 4, a potom je sa BF 1 i BFV načinjena promena odlaskom u periode Svetskih ratova.

Sa novim Battlefield naslovom stižu ogromne promene za čitav serijal. Limit broja igrača po meču je dupliran sa 64 igrača na 128 igrača, što donosi mape dosta većih razmera podeljene na sektore sa tačkama od interesa. Karakteri u igri će biti bazirani na klasnom sistemu, po uzoru na one iz R6 Siege, pošto će svaki imati svoju priču i svojstveni gedžet, poput senzora za kretanje, oružja za oživljavanje i slično.

Velika dodatna promena je odsustvo singlplejer kampanje, ali to ne znači da kampanje neće biti. već će ona biti u multiplejer maniru. Što se tiče stvari kojih nedostaje, tu spada i Battle Royale mod, na opšte iznenađenje, ali zato postoje modovi koji podsećaju na ovaj stil borbe. Od modova igranja poznati su oni već ustaljeni u serijalu, a očekuju se i novi koji još uvek nisu detaljno prikazani- Futurizam će biti glavna komponenta gejmpleja i događanja u igri, tako da očekujte neke novitete, poput robotskih pasa i gedžeta u takvom stilu. Šta se takođe uklapa u futurizam jesu tornada koja uzimaju igrače i vozila, peščane oluje i slična dešavanja.

Dodatne detalje možemo očekivati u nedeljama pred nama, na E3 sajmu gde ćemo videti gejmplej, a još toga će biti otkriveno na EA Play događaju u junu.

Battlefield 2042 izlazi 22. oktobra za PC, PS4, PS5, Xbox One i Xbox Series konzole.

RESIDENT EVIL VILLAGE JE NAJPREUZIMANIJA IGRA SA PLAYSTATION STORE U MAJU

Jedna od naznaka uspeha igara jeste njihova popularnost na određenim prodajnim mestima, prvenstveno digitalnim.

Playstation Store se tu ubraja, a nedavno je objavljena lista igara koje su bile najpreuzimanije u mesecu za nama.

Resident Evil Village, najnovija igra u renomiranom horor serijalu, našla se na prvom mestu po preuzimanjima na Playstation prodavnici za PS5 na tržištu SAD i Evrope. Što se tiče PS4 platforme Village je bio najpreuzimanija igra u Evropi, dok je preko okeana veće interesovanje bilo za Rust.

Zanimljivo je da je Resident Evil Village čak bio iznad Returnal, nove Sonijeve ekskluzive koja se pojavila baš pred početak maja. Ovo samo po sebi govori koliko je Resident Evil serijal ustaljen kod fanova, a o tome smo već pisali sa brojem prodatih primeraka ubrzo nakon izlaska.

THE ELDER SCROLLS 6 DATUM IZLASKA JE I DALJE DALEKO, NALAZI SE U FAZI DIZAJNIRANJA

Oko tri godine nakon što je The Elder Scrolls VI zvanično najavljen od strane Bethesda, dobili smo neki novi detalj vezan za napredak razvoja, ali nažalost to nije ono što fanovi žele da čuju.

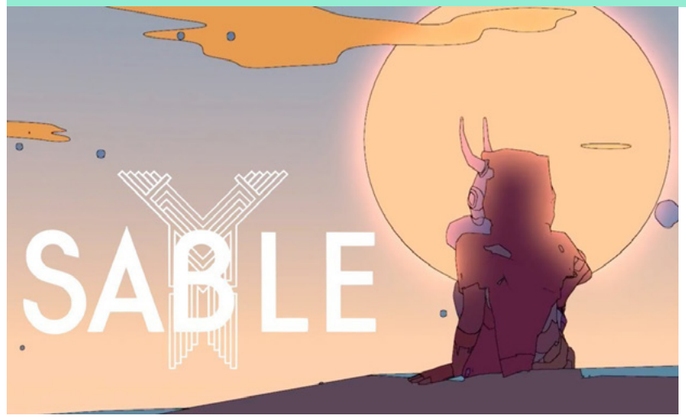
The Elder Scrolls 6 je tek u fazi dizajniranja, što je praktično jedna od početnih faza razvoja u produkciji video igara. Tod Hauard, šef Bethesda studija, otkrio je ovaj detalj i samim tim dodao da je The Elder Scrolls 6 datum izlaska i dalje dosta daleko.

Uz ovu, generalno razočaravajuću vest, dolazi i ohrabrenje po pitanju tehnologije koja će pokretati TES 6. Igra će koristiti Creation Engine 2, sa novinama koje su kreirane za Starfield, sci-fi ostvarenje kompanije Bethesda koje je nedavno dobilo datum izlaska.

Nova tehnologija će omogućiti da The Elder Scrolls 6 bude u skladu sa ambicijama developera, ali za to treba vremena.

I sam Starfield je prilično daleko, pošto izlazi tek u novembru 2022. godine, a kako stvari stoje sa TES 6, izgleda da su glasine o izlasku ove igre 2026. godine realnije nego što smo mislili.

PREDIVNO INDIE OSTVARENJE SABLE IZLAZI U SEPTEMBRU



Jedna od indie igara čiji razvoj pratimo sa dosta pažnje konačno je dobila datum izlaska.

To je predivno animirana avantura Sable u kojoj istražujemo pustinjsko okruženje kao istoimeni karakter, gde ćemo nailaziti na različite likove sa razgovorima koji će uticati na sam tok priče.

Kao deo letnjeg festivala igara i zagrevanja za E3, developer Shedworks podelio je čak 13 minuta novog gejmpleja i ujedno je otkrio da Sable izlazi 23. septembra za PC i Xbox konzole, dok se verzija za Playstation ne spominje.

U 13 minuta je moguće videti veći deo mehanika koje igra ima da ponudi, a mi moramo priznati da su animacije dosta prijatne za oči, kao i sama paleta boja.

OVO SU STALKER 2 SISTEMSKI ZAHTEVI – SPREMITE 150 GB PROSTORA I TO NA SSD-U

Ovogodišnji E3 sajam je doneo dosta toga za radovanje ljubiteljima video igara, pogotovu delu publike koji sa nestrpljenjem čeka povratak u zonu.

Stalker 2 je dobio poprilično detaljan gejmplej trejler a saznali smo i datum izlaska – 28. april naredne godine. Prilično solidan datum, sa malo potencijala za odlaganjem, pošto se radi o razmaku od 10 meseci.

Ovo nije jedini detalj koji je iznedrio za Stalker 2, pošto je ubrzo nakon E3 najave na Steamu osvanula lista sa minimalnim i preporučenim sistemskim zahtevima.

Minimalni sistemski zahtevi generalno nisu preterano strašni, ne kao anomalije u igri, pošto će vam trebati 8GB RAM-a i GTX 1060 grafička kartica. Kod preporučenih je priča nešto drugačija za 16 giga memorije i RTX grafikom tipa 2070 SUPER.
Ono karakteristično za obe liste sistemskih zahteva je da će vam trebati čak 150GB slobodnog mesta za smeštanje igre na disk. I to ne običnog hard diska, već je preporučena upotreba SSD-a.

Minimalni sistemski zahtevi:

- Procesor: AMD Ryzen 5 1600X / Intel Core i5-7600K
- Grafička kartica: AMD Radeon RX 580 8GB / NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB
- RAM: 8GB
- Prostor na disku: 150GB SSD

Preporučeni sistemski zahtevi:

- Procesor: AMD Ryzen 7 3700X / Intel Core i7-9700K
- Grafička kartica: AMD Radeon RX 5700 XT 8GB / NVIDIA GeForce RTX 2070 SUPER 8GB / NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti 11GB
- RAM: 16GB
- Prostor na disku: 150GB SSD

Da li je vaš računar spreman za STALKER 2?

HELLBLADE 2 I DALJE U RANOJ FAZI RAZVOJA

Nastavak Ninja Theory naslova Hellblade: Senua's Sacrifice nije prikazan na Xbox/Bethesda E3 događaju, ali je developer sinoć sklopio kratku prezentaciju u kojoj su nas obavestili šta se dešava sa Senua's Saga: Hellblade 2.

Kreativni direktor studija je u obraćanju rekao da tim trenutno radi na velikom delu igre, pre nego što se prebace na punu produkciju i kreiraju ostatak. Ninja Theory nije želeo da napravi čist nastavak, već da urade nešto specijalno, tako da su odlučili da maksimalno zakomplikuju njihove živote.

Hellblade 2 će biti smešten u deveti vek na Islandu, a studio je poslao fotografe i umetnički sektor na lokaciju da bi skupili što više materijala i okruženja koje će koristiti za igru. Tim pravi i kostime koji se onda skeniraju i prebacuju u digitalni oblik. Glavna glumica Melina je čak dve godine trenirala borilačke veštine kako bi se pripremila za ulogu. Prezentacija se završava kolažom snimaka koji pokazuju na čemu Ninja Theory radi.

DŽORDŽ MARTIN JE JOŠ PRE NEKOLIKO GODINA ZAVRŠIO RAD NA ELDEN RING

Može se slobodno reći da na Elden Ring čekamo već godinama, a tome će uskoro doći kraj pošto je kao deo početka Summer Game festivala prikazan novi trejler sa sve datumom izlaska.

Igra je poprilično dugo bila u razvoju, a uzbuđenje fanova nije jenjavalo tokom prethodnih meseci, pogotovu zahvaljujući konstantnim glasinama. Još jedan faktor bilo je i prisustvo čuvenog kreatora Game of Thrones sage, Džordža R. R. Martina, kao pisca iza Elden Ring.

U nedavnom intervjuu, Džordž je otkrio da je on svoj deo posla na igri Elden Ring završio još pre nekoliko godina, ali da razume dugi proces razvoja igara koji je sličan filmovima. Uz ovaj detalj, otkriveno je i da je Martin bio zadužen za kreiranje sveta igre, ne samo karaktera i zapleta, već kompletnog sveta u kojem će se igrači naći i sretati razna čudovišta i likove.

The Elden Ring će izaći 21. januara 2022. godine, kada ćemo konačno videti šta je sve Džordž R. R. Martin uradio zajedno sa developerima iz From Software studija.

TWITCH BANOVAO STRIMERKE ZBOG SIMULIRANJA LIZANJA UŠIJU U HELANKAMA

Iskreno, nisam ni sanjao da bih ikada u svojoj karijeri gejming novinara skovati ovaj naslov, ali eto. Sada kada je i ovo iza mene, da nastavim.

Twitch platforma je poslednjih godina i meseci rešila da postane stroža po pitanju toga šta se sme, a šta ne tokom strima, ali opet sa raznim izuzecima i popuštanjem koje može čak ličiti i na favorizam. Prvobitno smo imali rast strimova "iz kade" gde su se razne persone, uglavnom ženskog pola, okupljale u dosta drugačijem okruženju u odnosu na standardni računarski sto.

Twitch je na taj trend odgovorio prihvatljivo i čak je kreirao specijalnu kategoriju kako bi se publika lakše snašla u onome za čim traga, iako je u početku demonetizovao određene strimere. Međutim, taj tretman nije pružen novom trendu koji je nedavno iznikao na Twitchu, pošto su strimerke Amouranth i Indiefoxx banovane zbog njega.

Radi se o novom ASMR trendu, koji sada uključuje simulaciju lizanja ušiju i upražnjavanja te radnje u helankama. Ban će trajati na neodređeno u oba slučajeva, a dok se banovane strimerke bune na ovu reakciju Twitch moderatora, sa druge strane imaju prilično dobar priliv fanova na OnlyFans platformi, koju je danas sasvim normalno imati.

Kao da se kompas malo pobrkao, ali vreme će pokazati da li će lizanje mikrofona u helankama ostati zabranjeno na Twitchu, ili će kroz par dana postati opšte prihvaćeno sa osnivanjem zasebne kategorije. Do sada smo videli da se dešava uglavnom ovo drugo.

PES 2022 DEMO MOŽETE ISPROBATI VEĆ SADA!

Fanovi uvek sa nestrpljenjem očekuju da delić neke nadolazeće igre isprobaju kroz demo verziju, stoga nas čudi zašto je Konami PES 2022 demo lansirao potpuno tiho.

Demo za PES 2022 je ima prilično dugi naziv "New Football Game Online Performance Test", ali zato ograničeno vreme trajanja, Najnoviju iteraciju u Pro Evolution Soccer serijalu mogu isprobati svi igrači do 8. jula na PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S konzolama i pritom nije potrebno imati aktivnu PS Plus ili Live Gold pretplatu.

Demo služi za inicijalno testiranje onlajn mečmejkinga i stabilnosti servera. što je možda razlog za tiho lansiranje i izbegavanje PC platforme.

Uz demo, pojavio se i gejmplej snimak na kojem je prikazan meč između Bajerna iz Minhena i Mančester Junajteda. Na osnovu gejmpleja nije moguće zaključiti šta su sve inovacije u odnosu na prethodnu igru iz serijala, sem toga da je sada igra napravljena u Unreal endžinu. Novine svakako možemo očekivati, pošto je Konami to obećao prošle godine.

GUERRILLA, STUDIO IZA HORIZON ZERO DAWN, VEĆ TRI GODINE RADI NA MISTERIOZNOJ IGRI

Zanimljivo je šta sve možete u zadnje vreme otkriti na LinkedIn profilima. Uzmite u obzir, na primer, profil Sajmona Laruša. Veteran gejming industrije koji je radio na Watch Dogs, Splinter Cell i Killzone igrama, se 2018. godine vratio u Guerrilla studio kao direktor još nenajavljene igre.

Ovo potvrđuje glasine da je holandski studio prešao na paralelni razvoj dva projekta. Guerrilla trenutno završava Horizon Forbidden West za izlazak na PS4 i PS5 konzolama, ali možda i najava za drugu igru nije daleko? Ipak studio radi tri godine na njenom razvoju. I pored toga, i dalje nemamo nikakve indikacije o kakvom naslovu se zapravo radi.

Još jedna zanimljiva činjenica je da je Laruš radio na multiplejeru igre Guardians of the Galaxy, ali je ta opcija izbačena jer je Square Enix zvanično objavio da će igra biti singlplejer. Kružile su glasine da je Guardians of the Galaxy bio "live service" igra, ali se to promenilo u nekom trenutku. Slično se desilo i Dragon Age 4 igri, koja je svojevremeno opisivana kao Anthem (a joj) sa zmajevima, ali razvojni tim sada pravi kampanju za jednog igrača.

WINDOWS 11 STIŽE KRAJEM GODINE, BETA POČINJE NAREDNE NEDELJE

Nakon fine doze procurelih informacije u ranijim nedeljama, Microsoft je na svom specijalnom događaju obelodanio novu generaciju Windows operativnog sistema, i ovoga puta je ostao skladan sa numeracijom.

Predstavljen je Windows 11, novo poglavlje za sve korisnike, sa ogromnim izmenama korisničkog interfejsa, koji na prvi pogled dosta podseća na dizajn sa mobilnih telefona, a ono što očima nećemo videti jesu brojna poboljšanja i stabilnost radi boljeg iskustva. Windows Store dobija preko potrebno ažuriranje i poboljšanje, i to ne samo za Windows 11, već i za korisnike "desetke", što raduje svakog ko je barem jednom probao kupiti nešto sa ovom mesta.

Zajedno sa predstavljanjem otkriveno je i da Windows 11 nije godinama daleko, već stiže krajem godine, pred ili tokom praznične sezone. Ukus budućnosti moćiće da se isproba već naredne nedelje, kada beta program bude postao dostupan Windows testerima.

Slično kao što je bilo tokom prelaska na aktuelni OS, i prelazak na Windows 11 će biti besplatan za sve koji imaju aktivnu Win 10 licencu.

TEAM FORTRESS 2 I DALJE VEOMA ŽIVAHAN – OBOREN REKORD U BROJU IGRAČA

I nakon 14 godina popularnost igre koja je lansirala žanr timskih pucačina se ne stišava. Team Fortress 2 je oborio sopstveni rekord u istovremenom broju igrača koji se nalazili u igri. Prošlog petka na Steam platformi zabeleženo je 151,253 igrača. Prethodni rekord je postavljen prošlog decembra kada je na Steam-u bilo 147,360 igrača.

Kako je uopšte moguće, da nakon svih ovih godina, Team Fortress 2 i dalje ima veoma solidnu populaciju? Prošle nedelje igra je ažurirana i ubačene su nove kozmetike za leto 2021, u kojima se nalazi 18 predmeta kojima je doprinela zajednica i šest vizuelnih efekata koje su napravili igrači. Snakewater maps je dorađena kako bi se poboljšalo kretanje. Ažuriranje će popraviti i ponašanje botova.

Pored toga što su Counter-Strike: Global Offensive i Dota 2 najuspešnije igre Valve-a, izuzetan je poduhvat da igra stara 14 godina i dalje uspeva da se takmiči sa modernijim igrama.

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

Autor: Milan Janković

SOL INVICTUS I MUNZESKY

6 MESECI KASNIJE

Prošlo je 6 meseci od decembarskog Play!Cona, a ekipa Munzesky studija nastavila je da radi punom parom na svojoj point-and-click avanturi Sol Invictus. Zato hajde da bacimo pogled iza kulisa i proverimo šta se sve izdešavalo u proteklih 180 i kusur dana.

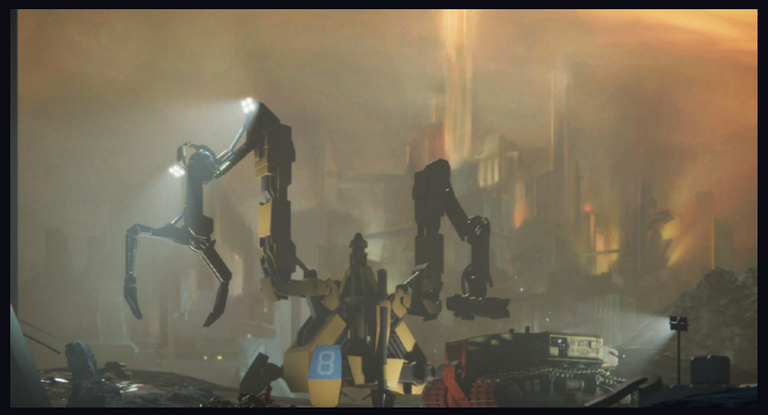
Munzesky Studio trenutno privodi kraju rad na demo verziji igre, nakon prebacivanja projekta u Unity engine, o čemu je bilo reči prethodno. Cilj ovog demoa je da projekat prezentuje potencijalnim izdavačima i investitorima. Gotovo svi elementi demo verzije igre su već završeni i tim polako ulazi u period doterivanja i poliranja kako bi prezentacija bila na zadovoljavajućem nivou.

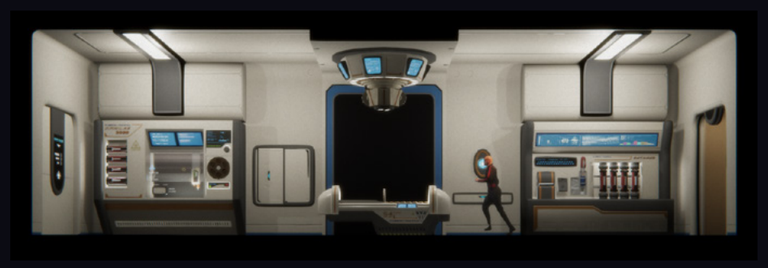
Potraga za izdavačem je prilično zahtevan posao, zbog čega je tim i posvetio dobar deo vremena razvoju demo verzije. Postizanje dogovora sa izdavačima je upravo ono što će timu omogućiti da se u potpunosti posveti završavanju Sol Invictus projekta. Ipak, nemojte misliti da sam projekat na bilo koji način trpi usled rada na demou. Demo verzija je zapravo uvod u kompletnu igru, a lokacije i aseti koji su napravljeni ovde koristiće se kroz celo prvo poglavlje. Mimo ovoga, nastavljen je i rad na sređivanju 3D animacija, kao i filmskih međuscena kako bi sama prezentacija ostavila bolji utisak, a deluje da nam da se priprema i novi trailer.

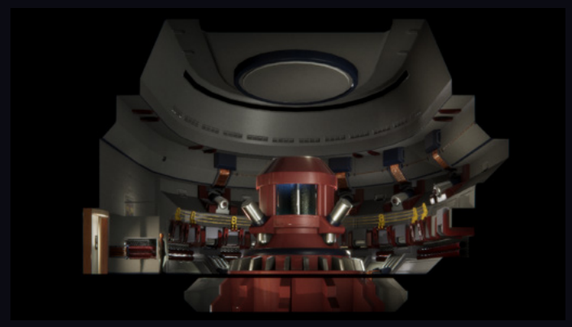
Van samog razvoja igre desile su i neke druge interesantne stvari u proteklih 6 meseci, za početak Munzesky već nekih mesec dana radi iz kancelarije. Ekipa je u nov prostor ušla pojačana opremom koju su im obezbedili sponzori PlayCon događaja Lenovo i Intel. Tim je sada ponovo na jednom mestu što naravno dovodi do veće produktivnosti i bolje komunikacije, a ne treba ni pominjati prednosti koje im pruža nova oprema, koja Stiki i Leki omogućava da kompleksnije i zahtevnije poslove završe u znatno kraćem periodu.

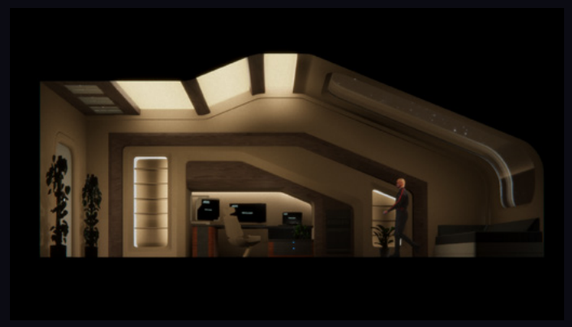
Stišavanje pandemije izazvane virusom COVID-19 pomoglo je timu da se odluči na prelazak u kancelariju ali taj put ipak nije prošao bez poteškoća. Studio je nakratko ostao bez programera, koji je usled zdravstvenih tegoba završio u bolnici ali se na svu sreću oporavio, tako da se rad na projektu nastavlja.

Kao što možete videti poslednjih 6 meseci bili su prilično interesantni za Munzesky Studio, a mi sa nestrpljenjem iščekujemo sledeći milestone u Sol Invictus projektu.









Autor: Milan Janković

TOP IGRE LETA

MONSTER HUNTER STORIES 2: WINGS OF RUIN

Monster Hunter brend nastavlja da raste putem raznih ostvarenja sa kojima se slika franšize dodatno upotpunjuje. Najnovije ostvarenje je spin-off Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin. Priča počinje sa masovnim nestankom Rathalos vrste čudovišta u svetu i svega jednim preostalim pripadnikom vrste, koji navodno naslućuje propast sveta.

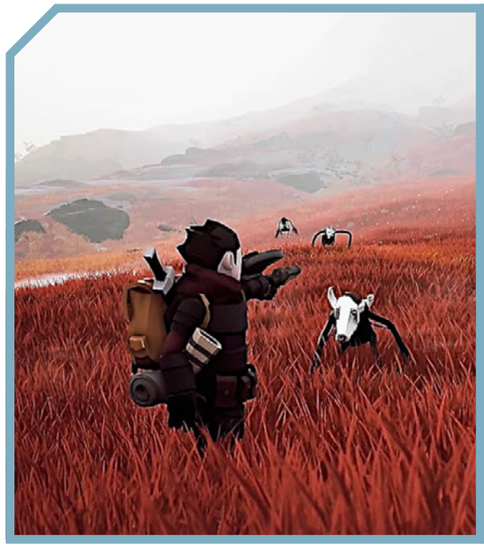
Igra ostaje bliska svom izvornom materijalu u svakom smislu i neće biti čista Switch ekskluziva, već izlazi i za PC.

9. JUL - PC, NINTENDO SWITCH

F1 2021

Ovo leto ne može proći bez vrelih guma velike Formule 1. Iza F1 2021, kao i ranijih igara, stoji Codemasters, ali pod okriljem novog vlasnika, Electronic Artsa.
F1 2021 donosi unapređenja u odnosu na ostvarenje iz prethodne sezone sa poboljšanom grafikom, dodatnim vozilima i stazama. Što se ponude modova tiče, tu je Formula 2 mod za vežbanje, Braking Point iskustvo sa skroz novom pričom, opcija igranja Karijere za dva igrača i mogućnost igranja My Team moda kroz multiplejer i deljeni ekran.
Ovogodišnje F1 izdanje se širi i u pogledu priče i ponude modova igranja, što svakako može budu primamljivo novoj publici.

16. JUL - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



LITTLE DEVIL INSIDE

Sa Little Devil Inside smo se upoznali na početku skromne Kickstarter kampanje, ali je igra evoluirala u nešto dosta zanimljivije kao deo PS5 prezentacije prošle godine. Igra vodi u period nalik Viktorijanskom, s tim što su ovde prisutna razna čudovišta i čudnovati oblici života. Zadatak igrača biće istraživanje kroz rizične i opasne misije koje će se baviti izvorom paranormalnih aktivnosti, ali i preživljavanjem u lošim uslovima.

Studio Neostream je objavio da Little Devil Inside donosi tokom jula, ali ćemo datum tek dobiti.

JUL TBD - PC, PS4, PS5

THE ASCENT

Sve je više kooperativnih igara sa opcijom za solo igranje, ako neko ne želi da mu drugi kvare ugođaj. Listi se pridružuje The Ascent izometrična akciona pucačina sa RPG elementima. Smeštena u dalekoj budućnosti, gde dolazi do sunovrata mega korporacije koja poseduje praktično sve, potrebno je preživeti u novonastaloj situaciji. Igra se u kao običan radnik naoružan raznim oružjima sa opcijom nadogradnje, uz mogućnost kastomizacije tehnologije poenima i levelovanjem dodataka zarad lakšeg sukobljavanja sa novim neprijateljima.

The Ascent odgovara cyberpunk žanru igara, sa solidnom paletom boja, tako da ako vam Cyberpunk 2077 nije dovoljan, ili vas je razočarao, onda čekajte 29. jul.

29. JUL - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

HUMANKIND

Da li će Civilizacija konačno dobiti dostojnog rivala koji će uzdrmati dugogodišnju dominaciju. Humankind je strategija bazirana na istorijskim događajima, ali sa opcijom novog kazivanja ljudskog putovanja kroz vreme i kreiranja jedinstvene civilizacije.

Ljudski rod će biti predstavlje u vidu 60 kultura vođenih kroz drevno doba pa do modernog. Svaka od tih kultura će doneti nešto novo u pogledu gejmpleja, što znači da igrače očekuje obilje varijacija tokom igranja.

Svaka borba i susret u Humankind daje igraču slobodu da tok istorije iskuju prema svojoj volji, a oni odlučniji se mogu opredeliti i za multiplejer za do 8 igrača.

17. AVGUST - PC

12 MINUTES

Slobodno ću reći da je ovo najiščekivanija igra leta, i pored toga što se do kraja avgusta nalazi još hitova. U skladu sa nazivom, igra 12 Minutes igrače smešta u vremensku petlju koja traje 12 minuta, period tokom kojeg se igra kao suprug čija je žena osumnjičena za ubistvo. Svakih 12 minuta donosi neku novu situaciju i priliku da se isproba neki drugačiji način kojim bi se supruga spasila i razbio horor boravka u vremenskoj petlji.

12 Minutes nosi nešto sasvim svoje, zbog čega i izgleda dosta privlačno, a ako ste fan filmova The Shining, Memento i sličnih, onda je ovo igra koju ne smete zaobići.

19. AVGUST - PC, XBOX ONE

KING'S BOUNTY 2

Pored noviteta ovog leta nas očekuje i nekoliko nastavaka dobro utemeljenih naslova u istoriji video igara, jedan od njih biće King's Bounty 2. Tama, zavere i sabotaže dolaze u svet Nostrije. Nastavak je kreiran na temeljima originalne turn-based strategije sa RPG elementima, ali uz novu priču, neprijatelje, frakcije i gejmplej elemente. Borbena polja su proširena, i taktika je više nego ikad uključena sa različitim terenima koji doprinose tome da je svaka bitka jedinstvena na svoj način.

Priču možete voditi kao jedan od tri glavna heroja, sa sopstevnim ambicijama u životu, ali će svaka odluka biti skupocena po pitanju krajnjeg ishoda.

24. AVGUST - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH

PSYCHONAUTS 2

Originalni Psychonauts iz 2005. godine već poodavno ima kultni status među gejmerskom publikom, sa svojim zabavnim i kreativnim gejmplejom, zbog čega je čekati na nastavak bilo prilično teško. Psychonauts 2 je odlagan baš dosta puta, i sada će se konačno pojaviti sa novim avanturama poznatih junaka.
Studio Double Fine, koji se valjano potrudio oko nastavka, obećava još više zanimljivih prostranstava za istraživanje sa Rezom i njegovim zadacima koji će biti prilično uvrnuti na momente.

25. AVGUST - PC, PS4, XBOX ONE

KENA BRIDGE OF SPIRITS

Ember Lab donosi novu avanturu pred Playstation i PC korisnike, sa mladim vodičem duhova, Kenom, u glavnoj ulozi. Devojčica se odazvala svom pozivu i kreće u avanturu pronalaska planinskog svetilišta u kojem se nalaze zarobljene duše. Kena: Bridge of Spirits poseduje privlačan vizuelni stil, sa ne preterano nasilnim gejmplej mehanikama i poseduje dosta šarma. Najprivlačniji element je Rot, stalni saputnik koji će pomagati tokom trajanja igre i donositi raznu pomoć u vidu pojačanja.

28. AVGUST - PC, PS4, PS5

NEW WORLD MMO

Amazon i dalje treba da donese igru koja će ostvariti određeni uspeh, a ne završiti na groblju igara par meseci nakon izlaska. Pošto se odustalo od Lord of the Rings naslova, sada je sve usmereno ka New World MMO ostvarenju, koje je prethodnih godina uporno odlagano zbog potrebe za dodatnim radom.

Sa New World, Amazon želi da pruži realistični gejmplej sa mehanikama tradicionalnih MMO ostvarenja. Igrače očekuje otvoreni svet sa natprirodnim silama, PvP i PvE mehanikama u vidu manjih ili masovnih bitaka. Iako se drži prepoznatljive formule mačeva, vatrenog oružja i magije, New World deluje obećavajuće, tako da ćemo svakako isprobati igru pri pojavljivanju, ako se slučajno ne odloži opet.

31. AVGUST - PC

E3 2021 RECAP

Za razliku od prošle godine, kada je svet bio u haosu oko pandemije korona virusa, ovog juna smo imali E3 događaj, doduše izmenjenog formata u odnosu na tradicionalne norme. E3 2021 je bio potpuno digitalni događaj, ali i pored toga to nije omelo developere i velike izdavače da predstoječe igre predstave u najboljem svetlu i ogromnoj publici koja je sve pratila iz udobnosti svojih fotelja.

Raspored je bio prilično gust, sa velikim brojem izdavača prijavljenih za učešće, ali su opet neka velika imena izostala. Sony se već godinama izdvaja sa svojim specijalnim događajem, a ovoga puta je Electronic Arts rešio da svoj događaj ne održi u sklopu E3, već mesec dana kasnije.

Evo koje su najave nas najviše oduševile.

Summer Games Fest

Dan pred početak E3 2021, održan je Summer Game Fest, na kojem je i te kako bilo velikih najava igara. Elden Ring je svakako najbitniji deo tog događaja, pošto je FromSoftware konačno rešio da igru izvede iz medijskog mraka. Dobili smo novi trejler, pregršt detalja i datum izlaska zakazan za 21. januar 2022. godine.

Na istom događaju izdvojile su se najave Jurassic World Evolution 2, četvrta Call of Duty sezona, kao i režisersko izdanje za Death Stranding.

Ubisoft

Francuski izdavač je dosta igara unapred otpisao sa prisustva ne E3 prezentaciji, ali je i pored toga bilo zanimljivih najava. Dobili smo novu Avatar igru koja će ići uz nadolazeće filmove Džejmsa Kamerona ali sa zasebnom pričom i likovima. Nekoliko puta odlagani i preimenovani R6 Extraction je dobio datum izlaska sa sve trejlerom, a Mario i Rabbidsi dobijaju skroz novu avanturu. Pošto je Ubisoft unapred otkrio sve vezano za Far Cry 6, ova igra nije dobila nikakav specijalni tretman na E3, ali smo videli Battle Pass, prvenac u serijalu, koji će omogućiti da igramo kao antagonisti iz franšize.

Gearbox

Od nove igre u glavnom Borderlands serijalu nije bilo spomena, ali smo zato dobili spin-off – Tiny Tina's Wonderlands. Igra će se baviti jednim od najboljih sporednih kvestova iz Borderlands 2 sa titularnim karakterom i malo otkačenijim elementima.

Ovaj izdavač se nije preterano pokazao sa drugim objavama, sem potvrde da Godfall dolazi na PS4 i najava Homeworld 3 i Tribes of Midgard.

Microsoft i Bethesda

Najizdašniji sa najavama je naravno bio Microsoft, čija je prezentacija sada bila iskombinovana sa onom kompanije Bethesda. Velikih najave je bilo sa obe strane, pogotovu premijernog prikazivanja igre Starfield, koja je dobila 11. novembar naredne godine kao datum izlaska. Bethesda je najavila još igara i sadržaja za već postojeće, a publiku je najviše zainteresovala igra Redfall, na kojoj radi Arkane Austin.

Halo Infinite je dobio praznični datum izlaska, Stalker 2 dolazi 28. aprila, Forza Horizon 5 smeštena u Meksiku je takođe dobila premijernu najavu i oktobarski datum pojavljivanja.

Sve ove igre će biti Xbox ekskluzive, a pored njih Microsoft je predstavio i detalje vezane za igre drugih izdavača, poput fantastičnog gejmplej trejlera za Battlefield 2042.

Square Enix

Square Enix se nije preterano eksponirao, jer smo iskreno očekivali neku najavu vezanu za godišnjicu Tomb Raider serijala. Nje nije bilo, a sama prezentacija je bila najviše posvećena Final Fantasy i Marvel igrama. Pixel remaster Final Fantasy igara uskoro stižu na mobilne i Steam, a spin-off naslov Stranger of Paradise je najavljen sa nadolazećim PS5 demoom.

Što se tiče Marvelovih igara, za Marvel's Avenger je najavljen Black Panther DLC a dobili smo i prikaz Guardians of the Galaxy ostvarenje, koje će biti čisto singlplejer iskustvo i izlazi 26. oktobra.

Capcom

Najvažnija najava sa Capcomove prezentacije tiče se igre koja je već objavljena. Japanski izdavač je potvrdio da se radi na DLC-u za Resident Evil Village zahvaljujući visokom interesovanju fanova.

Monster Hunter Stories 2 je dobio novi trejler sa 9. julom kao datumom izlaska, a izdvojili bismo i The Great Ace Attorney Chronicles sa raznim inovacijama.

Nintendo

Nintendo se ni ove godine nije nešto izdvajao, tako da smo opet imali unapred snimljenu Direct prezentaciju na kojoj smo konačno dobili novi trejler vezan za Breath of the Wild nastavak. Uz trejler koji je otkrio neke inovacije, saznali smo da je planiran izlazak 2022. godine.

Od novina imamo dolazak Kazuye u Super Smash Bros, najavu Metroid Dread igre, dolazak Shin Megami Tensei V ekskluzivno na Switch i potpuno novu WarioWare igru koja u poznatu formulu unosi i multiplejer.

Takođe, gomila drugih igara se zaputila na Nintendo Switch konzolu, od kojih će se najbolje uklopiti Worms Rumble, kao i Guardians of the Galaxy igra, inače neočekivana za Switch.

Autor: Predrag Ciganović

STEAM EARLY ACCESS

Going Medieval

SIMS NA SREDNJOVEKOVNI NAČIN

U poslednje vreme sam imao priliku da isprobam nekoliko Early Access igara, ali jedina za koju mogu reći sa sigurnošću da ću nastaviti da je igram i nakon recenzije je Going Medieval. Čuo sam kako dosta ljudi poredi ovu igru sa Rimworldom, ali kao neko ko nikada nije isprobao taj naslov, to nije poređenje koje ću moći da napravim.

Going Medieval je na neki način building simulator, ali je istovremeno i mnogo više od toga. Fokus ove igre nije samo na tome šta, kako i gde sagraditi, već je takođe neophodno paziti i na vaše ljude, koji kao i svi drugi ljudi moraju da jedu, piju, rade, zabavljaju se, pa čak i povremeno pomole. Ukoliko ne budete radili na tome da oni budu srećni i zadovoljni, nećete se najbolje provesti.

Igra vam u startu daje tri opcije, što je po meni vrlo dobro vest s obzirom da se radi o Early Access-u. Imate izbor između tri Scenarija: Standard, Peaceful i Survival. Sve je vrlo samoobjašnjivo. Standard je ono što ćete najverovatnije prvo želeti da isprobate, Peaceful je za igrače koji žele da grade i da ne brinu da će ih neko napasti, dok je Survival za one hardcore igrače, koji obožavaju velike izazove. Pored te tri opcije, takođe možete izabrati i težinu, koja će dodatno olakšati ili otežati igru u zavisnosti od vaše želje.

Zatim vam se ponovo otvaraju nove opcije, koje su vezane za početak vaše priče. A New Life vam daje standardno iskustvo, gde počinjete sa tri čoveka, dok kroz Lone Wolf opciju kako i samo ime kaže krećete samo sa jednim karakterom. Krenuti sa jednim čovekom naravno dodatno otežava situaciju, a postoji i Add New, gde možete sami da iscenirate vaš početak.

> “NE USKRAĆUJTE RELIGIJSKE POTREBE VAŠIM LJUDIMA”

Nisam bio oduševljen time što ne možemo sami da napravimo likove, ali mi to nije napravilo veliki problem, jer smatram da bi to moglo da se zloupotrebi. Onda opet, jednostavnim restrikcijama, taj problem bi lako mogao da se reši. Smatram da bi igrači mogli više da se povežu sa svojim likovima ako bi mogli da ih naprave onako kako žele. Takođe mi se ne dopada to što likovima možemo izmeniti ime, ali ne i prezime. Čini mi se da je to još jedan minimalan problem za developere koji bih voleo da isprave. Svi likovi su posebni na svoj način i vaš zadatak je da njihove vrline iskoristite na najbolji način.

vaku igru krećete sa određenim resursima i na vama je kako želite da živite, tj. preživite. Na vama je u potpunosti da li želite da izgradite raskošni zamak, ili malu kolibu. Ipak, pošto je cilj da preživite, valjalo bi uslove života učiniti što boljim možete za kraj 14. veka u kojem se radnja i odigrava. Na početku, nemate na raspolaganju previše opcija kada je u pitanju izgradnja, zbog čega ćete želeti da se fokusirate i na Research, koji će vam omogućiti da otkrivate nove mogućnosti kroz nove “tehnologije”. Postepeno ćete učiti da održavate farmu, pravite oružje, pa čak i nameštaj.

> “NE MORATE SVIMA DA DAJETE ISTO RADNO VREME”

IGRU USTUPIO:
FOXY VOXEL

Ono što me je najviše oduševilo oko ove igre jeste sistem preko kojeg zapošljavate vaše ljude. Toliko je jednostavna, a onda opet, toliko dobro osmišljena opcija. Bez ikakvih problema možete unapred da napravite listu zadataka za vaše ljude, tako što ćete po satima odrediti kada spavaju, rade, igraju se, ili jednostavno odmaraju. Uglavnom im je oko 6 sati dovoljno za odmor, ali po potrebi to lako možete povećati. Veći deo dana svakako treba da rade, ali ne treba preterivati. Takođe postoji opcija pomoću koje vašim junacima izabrati prioritete. Mahom želite da se fokusiraju na one zadatke koje najbolje znaju, jer će tako biti najefikasniji.

Mislim da igra može biti stvarno posebna u svom žanru, jer igračima budi maštu i daje toliko mogućnosti. A onda opet, ta izgradnja nije sve, jer istovremeno želite da vaši likovi prežive što duže i što bolje mogu, što donosi neki poseban šarm. Igru sam igrao nekoliko dana, ali mogu reći da sam tek počeo, jer ima toliko toga još da se istraži, a još uvek nisam iskopao ni prvi tunel.

Kao i gotovo svaki Early Access, igra ima svoje probleme. Nekoliko puta mi se dešavalo da mi igra crashuje, zbog čega sam ostao bez celog dana. Mislim da bi bilo važno da se malo doradi sistem kreiranja likova, jer mi se čini da ima veliki potencijal. Još jedan veliki plus za developere je Road Map koji je vidljiv svim igračima. Drago mi je što možemo da vidimo šta im je sve u planu, pa zbog toga mogu da kažem da sam vrlo optimističan kada je u pitanju budućnost ovog naslova.

Na neki način mi je žao što se radi o igri koja još uvek nije gotova, jer bih voleo da joj dam visoku ocenu, ali sa druge strane smatram da je to i odlična vest, jer ima potencijal da postane još mnogo bolja. Sve pohvale koje je ova igra dobila u poslednjih nekoliko dana su apsolutno zaslužene, te se nadam da neće sve u jednom trenutku krenuti nizbrdo, kao što se to povremeno dešava.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7
CPU: AMD or Intel, 3.3 GHz
GPU: AMD/NVIDIA dedicated GPU, 2GB
RAM:8 GB
HDD:1 GB

RAZVOJNI TIM
Foxy Voxel

CENA
22.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2022.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/1029780/Going_Medieval/

- ✔ Beskrajne mogućnosti kada je izgradnja u pitanju
- ✔ Simpatični karakteri i njihove osobine
- ✔ Dobro osmišljen Roadmap
- ✘ Nedostatak opcija u Character Selection delu
- ✘ Crashovanje

Autor: Predrag Ciganović

Hand of Merlin

OTKAD MERLINA NEMA, MIŠEVI KOLO VODE

Ne postoji osoba na ovom svetu koja nije čula za legendu o kralju Arturu i vitezovima okruglog stola. Čuvenom kralju Brita, koji je zajedno sa čarobnjakom Merlinom i Ekskaliburom pokorio sve napadače, sve dok jednog dana i on sam nije izgubio život. Igra Hand of Merlin nas baš i stavlja u taj period, jedno mračno vreme nakon smrti kralja Artura, zbog čega je Merlin baš nama poverio jedan veoma važan zadatak - da odnesemo sveti gral do Jerusalima.

Merlin je davno predvideo da će se u budućnosti desiti velika katastrofa koja će razoriti ceo svet, koji bi samo moć svetog grala mogla da zaustavi. Iako je prvobitno verovao da će Artur biti taj koji bi mogao to da spreči, kralj je svoj život završio prerano, a čarobnjak je morao da pronađe nove junake. Tu stupate na scenu vi kao igrač, predvodeći grupu od tri ratnika, čiji će zadatak biti da spasu svet od zlih sila. Kad kažemo zlih sila, ne mislimo samo na protivničke armije i ljude, već i razna čudovišta, zbog čega i možemo reći da se u igri nalazi mešavina Arturijanske legende i spodoba kakve smo viđali u Lavkraftovim hororima.

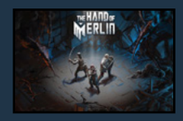
Na samom početku na vama je da izaberete likove sa kojima ćete započeti priču. Nažalost, prvi put kada igrate igru, samo tri lika su otvorena, dok bi preostalih 6 morali da otključate kroz rešavanje određenih misija u igri. Tada vas igra odvodi na veliku mapu gde možemo videti veliki broj različitih zona, tačnije node-ova. Svaka tačka je povezana sa nekoliko drugih i svaka od njih donosi potpuno nove izazove, prepreke ili priče. Svaki put kada stanete sa grupom na novi node, otvara vam se random generisan tekstualni rpg događaj.

Neki od ovih izazova mogu biti veoma jednostavni, pa vas samo par klikova može deliti od dodatnog novca ili hrane, dok vas pogrešni odgovori mogu odvesti u neprijatne borbe. Vaš cilj je naravno stići do poslednje tačke pre nego što se kletva ne raširi po celom svetu, zbog čega je takođe važno znati da je nemoguće preći svaki deo, jer ste vremenski ograničeni.Kada stignete do kraja prve mape, čeka vas veliki boss okršaj, gde bi eventualnom pobedom obezbedili prolaz na sledeću mapu od ukupno tri.

Borba u Hand of Merlinu je smeštena na tactical turn-based polje. Za razliku od nekih drugih igara sa ovakvim mehanikama gde svaki karakter igra poseban potez, u ovoj igri se vaš potez završava kada odigrate sa celom grupom. Vaši junaci mogu da se kreću ili napadaju, pa tek onda u akciju stupaju vaši protivnici. Svi likovi startuju sa dve obične magije, ali kako se budete levelovali, te iste magije će postati bolje, a ponekada ćete dobiti i potpuno nove. Kao i dosta toga u ovoj igri, progresija vaših sposobnosti i magija će biti potpuno nasumična, što znači da nećete unapred moći da planirate budućnost vaših likova. Možda bih voleo da sam imao malo veću kontrolu oko samih sposobnosti, ali je sa jedne strane bilo zabavno izvući najbolje iz nekih loših pozicija. Merlin možda nije fizički tu sa vama, ali će vam kroz igru pomagati dodatnim magijama, što u određenim situacijama može biti od velike važnosti.

Pored toga, naše likove možemo unaprediti i tako što ćemo im poboljšati opremu. Na tom polju nema nekih novih mehanika sa kakvim se ranije nismo upoznali, zbog čega im neću posvetiti previše vremena. Sa vremena na vreme ćete naleteti na kovače ili različite prodavce, kod kojih ćete moći da nabavite bolje oružje ili oklop. Postoje i određeni relici koji vas dodatno pojačavaju.

Iako igra ima interesantnih elemenata i zabavnu priču, trenutno postoji mnogo problema koji bi vrlo lako mogli da se isprave do kraja Early Access faze. Kad kažem mogli, morali bi da se isprave kako bi učinili igru dosta boljom. Ne



IGRU USTUPIO:
PLAN OF ATTACK

mogu reći da je ovo zamerka, ali težina same igre se vrlo lako zaobiđe save opcijom, koju možete iskoristite pred svaku borbu i na taj način negirati opasnost da vaša družina nastrada.

Druga zamerka po meni je vezana baš za Merlinove magije koje smo pomenuli malopre. Ovo su ubedljivo najbolje i najzabavnije magije u igri, ali nažalost, mana koja je potrebna za njih tek počne da se nabavlja u kasnijim fazama meča, zbog čega vam bude bar malo žao što ih niste više koristili.

Ne želim previše da kritikujem igru sada pred kraj, ali možda i najveći trn u oku su mi likovi. Na početku imate samo tri lika koje možete da igrate, zbog čega imate želju da otključate nove i da ponovo odigrate kampanju. Nažalost, ti likovi su gotovo isti kao i oni prvobitni. Osim par brojki, njihove magije i klase su iste, što nekako umanjuje uzbuđenje kada ih otključate.

Sa druge strane, moram da pohvalim to što Hand of Merlin ima više različitih krajeva. To je posebno važno za ovakav tip igre, koja vas zove da je pređete više puta. Borba je dosta dobro odrađena, magije su lepo osmišljene, a protivnici nisu glupi, što će vas često naterati da dobro razmislite o vašim potezima.

Rekao bih da je igra evidentno u Early Access fazi i da mora dosta toga da se uradi pre nego što postane spremna za pun izlazak. Uz dosta rada ima potencijal da postane jedan solidan naslov, ali jedan od onih koji će vrlo verovatno biti privlačan samo određenoj publici. Za sada mi ne deluje da je vredan 25 dolara i ne bih smeo da ga preporučim nekome pre nego što bude zvanično gotov, osim ako se ne nađe na nekom lepom sniženju.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 10
CPU: 3.0 GHz Quad Core
GPU: Nvidia GeForce GTX 1080, AMD Radeon RX Vega 64
RAM: 8GB
HDD: 5 GB

RAZVOJNI TIM
Room-C Games, Croteam

CENA
22.49€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
Kraj 2021. godine

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/600610/The_Hand_of_Merlin/

- ✔ Zabavna i izazovna borba
- ✔ Multiple endings
- ✔ Mogućnost ponovnog igranja
- ✘ Nedostatak razlika između karaktera
- ✘ Manjak kontrole nad magijama

Autor: Milan Janković

EARLY ACCESS

Zoundark

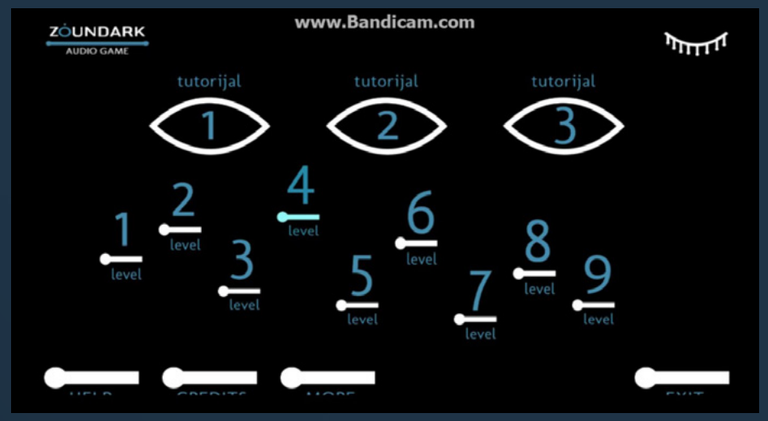
IGRAJTE SLUHOM

Nastojanje da se igre načine što pristupačnijim različitim igračkim grupama, pre svega ljudima sa posebnim potrebama, postaje sve zastupljenije kako godine prolaze, što je više nego odlična stvar. Razne kompanije, na čelu sa Microsoftom, kreirale su specijalne kontrolere koji poseduju veliku slobodu prilagođavanja i izmena tako da igrači sa posebnim potrebama mogu uživati u igrama.

Šta je sa igrama napravljenim za posebnu grupu ljudi? Takvih igara ima, a na jednoj radi i domaći razvojni tim Thunder Strike Games, sačinjen od mladih developera sa zanimljivom ambicijom. Ovaj tim developera radi na igra zvanoj Zoundark, audio avanturi, namenjenoj pre svega slepim i slabovidim osobama, a može je igrati svako.

Glavni akcenat igre Zoundark je na gejmpleju. Kako bi se napredovalo kroz igru, potrebno je maksimalno koristiti sluh radi orijentacije u prostoru i rešavanja zadataka ili sličnog. Naravno, ovde moram napomenuti da je upotreba slušalica obavezna kako bi se igra iskusila na valjan način. Pred igračima je set nivoa, između kojih se odigrava narativ. Glavni protagonista je naučnik koji nakon nezgode u laboratoriji ostaje bez vida i mora se privići na novi život. Priča deluje prilično zanimljivo i nudi novu perspektivu iz ugla osobe koja je naprasno ostala bez jednog od najvažnijih čula.

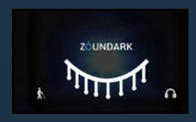
Gejmplej se odigrava tako što igrač sluša zvuk, u ovom slučaju audio naznaku ka kojoj se karakter treba kretati koristeći strelice na tastaturi. Kako bi se nivo kompletirao potrebno je stići do izvora zvuka, koji će postajati sve glasniji kako karakter bude bio bliži. Isto tako, jačina će slabiti kako se karakter bude udaljavao. Sa nivoima će rasti i težina igranja, u smislu postojanja mnoštva drugih zvukova, recimo atmosfere džungle u kojoj je potrebno pronaći stvorenje koje se oglašava specifičnim zvukom.



Igranje zatvorenih očiju je potpuno novi način za iskusiti sadržaj kao što je video igra. Zoundark je pristupačno kreiran od samog početnog ekrana pa do kraja igranja. Za sve postoji glasovno predstavljanje, tako da nema problema u snalaženju.

Igra se trenutno nalazi u ranoj fazi testiranja, i ta verzija je potpuno besplatna. Vaš autor tokom probe nije naišao na nikakve probleme, što je za svaku pohvalu.

Zoundark svakako vredi isprobati, pošto zaista nudi jedinstveno iskustvo.



IGRU USTUPIO:
THUNDER STRIKE GAMES

RAZVOJNI TIM
Thunder Strike Games

LINK
https://thunderstrikegames.com/zoundark/

CENA
19,99€

- ✔ Odlična ideja
- ✔ Gejmplej zahteva da igrate zatvorenih očiju

INTERVJU SA DOMAĆIM DEVELOPERIMA THUNDER STRIKE GAMES STUDIO

Kako nas je Zoundark u potpunosti zasenio, odlučili smo da zavirimo u kreativni um tima koji ga trenutno razvija - Thunder Strike Games Studio.

Play!Zine: Zdravo svima! Hajde najpre da krenemo od nekih osnova. Šta je zapravo Zoundark?

Thunder Strike Games Studio: Zoundark je avanturistička audio igra posvećena osobama sa oštećenim vidom koja pruža jedinstven doživljaj i gejmplej koji se potpuno bazira na zvuku, tako da je mogu potpuno ravnopravno igrati i osobe sa oštećenim vidom ali i svi gejmeri koji igraju AAA igre na dnevnoj bazi.

Play!Zine: Kako se rodila ideja zvana Zoundark?

Thunder Strike Games Studio: Sve je počelo pre 4 godine, kao ideja Đorđa i mene (u to vreme 2 studenta) da napravimo igru koja će realistično simulirati zvuk u prostoru. Inicijalni cilj projekta bio je da Đorđe upiše master studije na Fakultetu Dramskih Umetnosti, a meni je pružena prilika da naučim više o zvuku i iskoristim svoje predašnje iskustvo u razvoju igara da stvorim unikatan projekat od koga ću mnogo naučiti. Uprkos inovativnosti ideje, Đorde sa projektom nije bio primljen na master studije i to smo obojica doživeli kao lični poraz. Ipak, osetili smo potrebu da podelimo sa ljudima šta smo uradili pa smo na okupljanju game developera predstavili naš projekat.

Iako je u ono vreme igra još bila na samom početku razvoja sa malo sadržaja i puno bagova, ljudima su se svidele ideje za gejmplej i koncept. Jedan od ljudi koji je testirao igru nam je prišao i rekao kako smatra da igra može da bude idealna za osobe sa oštećenim vidom. To nas je navelo da istražimo postojeće igre na tržištu i ustanovimo da ih zaista nema u velikom broju, a da je naša igra u određenim segmentima već u toj fazi bila bolja od postojećih. Zato smo došli na ideju da projekat prilagodimo njima tako što ćemo gejmplej AAA igara preneti uz pomoć zvuka.

Play!Zine: Da li vas je inspirisao neki od pomenutih naslova?

Thunder Strike Games Studio: Ispratili smo šta rade druge igre kao što su A Blind Legend i BlindSight, jer su najviše ličile na Zoundark. Uz to smo dosta eksperimentisali sa različitim mehanikama i zvučnim atmosferama. Sve u svemu, gledali smo da mehanike koje volimo iz igara koje smo i sami igrali prilagodimo na zvuk, što je izazov s obzirom na činjenicu da je potrebno zameniti vizualni aspekt gejmpleja zvučnim.

Glavni razlozi sto nema više sličnih projekata u svetu su savremeni industrijski trendovi koji podrazumevaju daleko veća ulaganja u vizuale, što ostavlja dosta prostora za napredak zvuka u igrama, ali i činjenica da je potrebno dosta vremena da se prevaziđu tehnološka ograničenja potrebna za razvoj ovakvog tipa projekta.

Play!Zine: Igra je trenutno dostupna u svojoj ranoj verziji i potpuno je besplatna, da li će takva i ostati?

Thunder Strike Games Studio: Želeli smo da omogućimo našim early adopterima da besplatno skinu probnu verziju igre i prenesu nam svoje utiske, što smo i ostvarili. Naš sledeći cilj je da na bazi prikupljenog feedback-a unapredimo igru i razvijemo dodatne nivoe koji ce kompletirati priču.

U planu je da se ponude 2 verzije igre, free verzija koja će svakom igraču omogućiti da isproba iskustvo igranja naše igre, i full verzija koja će sadržati dodatne nivoe koje planiramo da razvijemo i koja će moći da se kupi preko najpoznatijih platformi za distribuciju video igara. Prikupljena sredstva bismo potom iskoristili za razvoj drugih audio igara koje bi se bazirale na istoj tehnologiji koju smo razvili za potrebe ove igre. Full verzija igre će takođe biti potpuno besplatno ponuđena organizacijama koje pomažu osobama sa oštećenim vidom.

Play!Zine: Da li to znači da ćemo igru jednog dana videti na Steam-u?

Thunder Strike Games Studio: Zoundark za početak želimo da plasiramo na Steam marketu a potom i na mobilnim platformama, odnosno App Store i Google Play prodavnicama. U zavisnosti od prilika na tržištu i potreba naših korisnika, spremni smo da igru ponudimo i na drugim platformama.

Play!Zine: Da li je razvoj igara za osobe sa oštećenim vidom veliki izazov?

Thunder Strike Games Studio: Osnovni problem je to što ne postoje nikakva pisana pravila kako se ovakav projekat radi i šta je sve potrebno, tako da smo većinu stvari bili prinuđeni da saznajemo u hodu i kroz brojna testiranja koja smo morali da sprovedemo na najvećim sajmovima igara u Srbiji i regionu. Proces stvaranja zvuka takođe podrazumeva implementaciju zvučnih zapisa koje smo sami snimili, kombinaciju postojećih zvučnih i foli efekata kako bi se što realističnije dočaralo okruženje. Najteži zadatak od svih je naravno otkloniti sve experience spoilere, odnosno elemente koje kvare iskustvo igrača, i istovremeno se postarati da je igra i dalje pristupačna osobama sa oštećenim vidom.

Play!Zine: Da li ćete ostati nezavisni ili ćete tražiti podršku izdavača?

Thunder Strike Games Studio: Trenutno pregovaramo sa jednim izdavačem iz SAD-a o mogućoj saradnji. Najbitnija podrška u ovom trenutku nam je marketinška kako bi igra stigla do većeg broja igrača i kako bi se naš projekat plasirao na najveća tržišta za video igre i tako bio dostupan velikom broju korisnika. Naravno, svi koji smatraju da mogu pomoći našem projektu nas mogu kontaktirati putem e-maila contact@thunderstikegames.com i zapratiti zvanične Instagram i Facebook profile Thunder Strike games studija.

Play!Zine: Hvala vam na intervjuu! Srećno u daljem razvoju Zoundark projekta!

Autor: Milan Živković

REVIEW

PREPORUČENA DNEVNA DOZA OSTRVA

Za razliku od muzike, knjiga ili filmova, video igre su prema mom mišljenju najekspresivniji oblik umetnosti. U svojoj celini, one ne samo da sadrže i muziku i priču i pripovedanje, već nam dopuštaju da svime manipulišemo, ili bar budemo obmanuti pomišlju da imamo kontrolu nad serviranim dešavanjima.

Ovo na momente ide tako daleko, da igre u pojedinim slučajevima prestaju čak i da budu ono što jesu. Umesto igara, svedočimo iluziji koja nam se predstavlja onako kako umetnik koji stoji iza nje izabere. Svedočimo viziji tvorca koju naposletku interpretiramo baš onako kako želimo. Navodi na razmišljanje, zar ne?

Minute of Islands je naravno jedno takvo delo. Pa niste valjda pomislili da bih se usudio da vam traćim vreme filozofskom uvertirom, a da nema nikakve veze sa naslovom pred nama? Umetnički pristup prezentaciji, pripovedanju i samoj priči, krase ovu igru u najboljem smislu te reči.

Do sada sam igre poredio sa svim i svačim, pa čak i sa lepo ukoričenim slikovnicama. Ali ako za jednu igru moram da izaberem da je veća slikovnica od svih, to je ova. Zapravo, ne slikovnica koliko već obojena bojanka. Crtež karakterišu linije jednake debljine i jednostavnost. U kombinaciji sa pastelnom paletom boja, ceo vizuelni utisak odiše originalnošću a opet jasnoćom u kojoj nećete mnogo morati da zamarate oči da biste razumeli šta se dešava na ekranu.

Crtež, iako jednostavan opet oslikava krajnje uvrnut svet. Gomile mrtvih telesina morskih stvorenja, davno nasukanih na puste obale, deluju kao da je neko želeo da oslika Death Stranding u "Where's Waldo" stilu. Svet koji kao da je sačinjen od dasaka oronulih čamaca i velikih komada šarene krede, nepogrešivo postavljaju pozornicu za bizarnu priču koja sledi.

Dok o njemu ženski glas pripoveda, narativ u celosti odiše mistikom. Svet u kojem obitava protagonistkinja Mo, očigledno je postapokaliptični morski pejzaž protkan ostrvima kroz koja nepobitno morate proći u svom naumu da spasite šta se spasti može. Ali priča kao što to nekad biva, ide znatno dublje od i ovako dovoljno duboke površinske fabule. Minute of Islands je priča o depresiji, međuljudskim odnosima, izolaciji i svim onim osećanjima koja često ne želimo da prihvatimo, a bez kojih ne možemo da živimo. Da li sam pomenuo da je igra filozofska?

U pogledu samog igranja, Minite of Islands odbija da hoda tradicionalnim okvirima jedne video igre, pa više odlazi u smeru "simulacije hodanja". Igra je izuzetno linearna a zagonetke joj se svode na pronalazak kojim putem ići dalje. Dok ovo može odbiti igrače koji traže izazov, svako ga može pronaći na drugom i manje očekivanom mestu - razumevanju priče, koja ukoliko izuzmemo sve zaključke i pouke, za cilj ima jedino da nam pruži jedno drugačije iskustvo.

I dok ni nakon prelaska nisam sasvim pronikao u naslov igre, na čijim ostrvima ćete svakako provoditi više od jednog minuta, zasigurno sam bio progutan emocijama i atmosferom koja je bez sumnje najsnažniji adut ovog naslova. Ukoliko ste možda odrastali uz "point and click" naslove iz devedesetih godina, moglo bi se reći da se tračak atmosfere na neki način ponovo rodio u ovoj igri. Osećaj samoće i intrige kakvu je najbolje gustirati uz kafu nakon napornog dana na poslu, svojevrstan je vid najintenzivnije igračke gastronomije. U tom pogledu, Minute of Islands pogađa sve mete.

No, bez obzira na sve njene snage i slabosti, pa i činjenicu da je umetnička sloboda nešto što ću uvek braniti i zastupati, naročito kada su igre u pitanju - sudu i o ovoj igri moramo pristupiti krajnje profesionalno. A sud je objektivan i sirov prosek koji za svoju ciljnu publiku ima sve igrače, a ne samo odabranu manjinu koja će u njemu uživati. U tom smislu, Minute of Islands je daleko od savršenog naslova.

Izuzetno spor tok, naročito u deonicama između ostrva, za cilj ima da igrače nametne svoj tempo i bolje ga uživi, ali mnogima neće prijati. Groteskni prizori, teški ishodi, manjak kontrole, izazova i tradicionalnih elemenata video igara, bez sumnje čine ovaj naslov težim za preporučiti. Ali ukoliko vas je ono što ste do sada pročitali zaintrigiralo, pa i najmanje, nema potrebe mnogo da se premišljate o tome da li je ovo igra za vas.

Video igre se menjaju, evoluiraju, ali i ostaju verne svojim osnovnim odlikama. Nekada ih je možda i previše teško pa i nemoguće definisati, ali u vidu preporuke, bar je gotovo uvek moguće izvući jasnu definiciju. Želite drugačije, slojevito iskustvo i razlog za razmišljanje? Posvetite onda ostrvima ove igre, bar po neki minut svog vremena.

"CRTEŽ KARAKTERIŠU LINIJE JEDNAKE DEBLJINE I JEDNOSTAVNOST"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: 64-bit
GPU: Geforce GTX 970 (AMD R9290)
RAM: 16GB
HDD: 4GB

IGRU USTUPIO:
MIXTVISION

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

IZDAVAČ:
Mixtvision

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Studio Fizbin

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Dopadljiv vizuelni stil
- ✓ Intrigantna priča
- ✓ Kvalitetna atmosfera
- ✗ Nametnut spor tempo
- ✗ Premalo "igračkih" elemenata

Autor: Milan Živković

REVIEW

VRATIĆE SE NINDŽE...

Ko misli da su današnje video igre teške, nesumnjivo nije igrao originalni Ninja Gaiden. Naslov koji se pojavio krajem osamdesetih godina prošlog veka, jedan je od prvih koji mi padnu na pamet kada pomislim na teške igre. Mislim, ko bi još rekao da je za ulogu nindže u jednoj igri, potrebna preciznost oštrice samurajskog mača? Igra je toliko teška u nastojanju da vam dočara kako je to biti nindža, da skoro da mogu da je nazovem simulacijom!

Bilo je potrebno skoro 15 godina kako bi ovaj kultni serijal vaskrsao u 3D okruženju, izrodivši trilogiju koja je postala novi standard za igre ovog tipa. Pa i pored svog kvaliteta, svaki od delova nove trilogije je doživeo bar po jednu dobrušenu iteraciju, bilo kao Sigma izdanje ili kada je u pitanju treći deo - Razor's Edge.

Dugo je vremena prošlo od poslednje Ninja Gaiden igre, a razvojni tim izgleda želi da opipa puls svoje publike lansirajući kolekciju koja sadrži sve tri igre, na apsolutno svaku platformu koja vam može pasti na pamet (bez next-gen izdanja, doduše). Rezultati prodaje, nesumnjivo će razotkriti isplativost kreiranja nastavka na tržištu koje za sada kao da ne pokazuje žeđ za ovakvim naslovima. Dobro, bazu okorelih fanova ne možemo da računamo, kako bi svaki od njih kupio po tri kopije igre samo da se novi naslov pojavi.

Iako se često originalni Ninja Gaiden 3D naslovi smatraju najboljim, prema rečima tvoraca nije bilo moguće spasiti izvorni kod igara, tako da u ovom paketu dobijamo Sigma edicije prve dve igre i Razor's Edge verziju trećeg dela. I dok ovo naravno podrazumeva i nekolicinu promena u odnosu na original, mogućnost da ovu trilogiju zaigramo u visokoj rezoluciji, ili u pokretu kada je Switch izdanje u pitanju, ne može a da ne izmami osmeh svakom poštovaocu serijala.

> "KAKO IZVORNI KOD PRVOBITNIH IGARA NIJE BILO MOGUĆE "SPASITI", U OVOM PAKETU IMAMO SAMO SIGMA IZDANJA KAO I RAZOR'S EDGE"

Pre kupovine, mislim da je važno upoznati se sa nekolicinom specifičnih razlika Sigma igara u odnosu na originale, jer one mogu poprilično promeniti celo iskustvo. Prvi Sigma deo menja protivnike, zagonetke pa čak i kompletne nivoe u odnosu na prvobitnu igru, ali i dodaje više mesta na kom je moguće sačuvati napredak što je dosta olakšava.

Sigma 2 na drugi način rebalansira težinu, smanjujući broj protivnika ali povećavajući njihovu izdržljivost. Uzevši u obzir haos koji je umeo da vlada originalom kada horde protivnika počnu neumorno da sipaju po protagonisti, ovo je promena koju sam oduvek cenio jer igru čini znatno... pa, elegantnijom. Sa druge strane, promenu koja se tiče smanjenja celokupnog nasilja, nikada nisam niti ću pozdravljati. Nema nindži slave, kad ne lete glave...

Razor's Edge ispravlja treći deo koji su mnogi smatrali najslabijim, dodajući nekolicinu važnih elemenata. Tako u ovom izdanju imamo i bolju mehaniku kontranapada, više oružja kao i bolji balans po pitanju borbe, bar ako mene pitate kada je kompletno iskustvo u pitanju.

Iz ugla objedinjene trilogije, ukoliko ste bili ljubitelji originala ili reizdanja, znate tačno šta možete da očekujete. No ipak, ukoliko se sada prvi put srećete sa serijalom, sve ove promene su vam apsolutno nevažne. Možete biti jedino sigurni da igrate jednu od verzija renomirane trilogije, sa svim njenim prednostima i manama u odnosu na druga izdanja.

Sa grafičke tačke gledišta, sve tri igre na Switch konzoli rade u 720p rezoluciji, ali i jako stabilnih 60 frejmova u sekundi. Niža rezolucija je svakako bila jasan izbor kako bi se dostigao viši frejmrejt, što je za Ninja Gaiden igre apsolutno esencijalna stvar. Mada izgleda kao da je za treći deo ovo bilo još teže postići, pa rezolucija dinamički ide i is-

pod ove gornje granice u scenama ispunjenim akcijom.

Dok na televizoru u ovom smislu sve može delovati vremešno, na ekranu same Switch konzole budite sigurni da ćete imati i te kako kvalitetno iskustvo. Jedino što mi je zaista smetalo jeste svetlina trećeg dela, koji mi je delovao previše mračno, čak i više nego što se toga od ranije sećam. Bez obzira na promenu opcija na televizoru ili u samoj igri, nisam uspeo da postignem u potpunosti zadovoljavajuć efekat. S tim na umu, izgleda da je igru najbolje igrati u prenosivom režimu, u krevetu pred spavanje, sa svim pogašenim svetlima.

I ako ste pročitali ovaj kompletan tekst u nadi da ćete saznati šta je to tačno Ninja Gaiden, moguće je da sam vas iznenerio. Zato za kraj hajde da rezimiramo.

Ninja Gaiden su užasno brze, hack'n'slash igre koje od igrača iziskuju vrhunske reflekse i koordinaciju. Zamislite Devil May Cry ali sa daleko linearnijim pokretima i potezima koji prosto asociraju na preciznost jednog smrtonosnog nindže.

I dok će priča zadovoljiti svakog ljubitelja prenaglašenih, akcionih filmova iz osamdesetih, prava draž igre se krije u njenoj težini i stilskoj borbi. Mada dok sada igram igru, deluje mi da je za nekoliko stepeni lakša u odnosu na originale. Bar kada je u pitanju najniži odabir težine, što je svakako preporuka manje iskusnim igračima koji i dalje žele da osete na tren kako je to biti legendarni nindža Rju Hajabusa.

Ukoliko želite da probate čuvenu trilogiju na modernim platformama, ili podržite razvojni tim u nastojanju da kreiraju nastavak, nikako ne propustite priliku da nabavite ovu kolekciju. Možda svaka od igara više ne sija modernim sjajem kakav je imala po izlasku, ali su i dalje u pitanju igre koje se odlično drže uprkos surovom zubu vremena. Baš kao i onaj prvi, originalni naslov koji bez obzira na moje igračko iskustvo, šira shvatanja i bolju koordinaciju pokreta, nikako da postane ni za trunku lakši...

Težak je život nas nindži.

> "SVE TRI IGRE NA SWITCH KONZOLI RADE U 720P REZOLUCIJI, ALI I JAKO STABILNIH 60 FREJMOVA U SEKUNDI."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5 4460 ili jače
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060
VRAM 6GB ili jače
RAM: 8GB
HDD: 20GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
KOEI TECMO

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Team Ninja

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8.1

- ✓ Odličan paket tri klasika
- ✓ Akcija se za svoje godine odlično drži
- ✓ Stabilnih 60 frejmova u sekundi
- ✗ Switch verzija na TV-u izgleda znatno lošije
- ✗ Mane originala još uvek prisutne

TIPS & TRIKS
GAMING KANAL
KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!
/TIPSANDTRIKS
POWERED BY TRIK

Autor: Milan Živković

REVIEW

WONDER BOY Asha in Monster World

KADA JE RETRO PREVIŠE RETRO?

Neke igre imaju tu sreću da budu vanvremenske kada je gejmplej u pitanju, ali ostare vizuelno. Neke pak bezvremeno ostaju lepe na oko, ali im svaki zabavni faktor pregazi vreme, kao da nikada nije postojao. Šesta igra u Wonder Boy serijalu - Monster World IV, nažalost ne spada ni u jednu od dve pomenute kategorije.

I to nije ništa neobično, jer mnoge igre prosto zastare u svakom pogledu. Ali kako smo ih voleli i želimo ponovo da ih iskusimo, tako se one povremeno vrate u obliku remasterizovanog izdanja ili čak potpunog rimejka. I dok Monster World IV u suštini i dalje izgleda simpatično svojom Sega Mega Drive verzijom iz 1994. godine, niko ne može osporiti njeno pravo na remasterizovanje. Tako i nastade Wonder Boy: Asha in Monster World.

Dva su dakle najbitnija segmenta na koje se uvek moramo osvrnuti, kada je remaster bilo koje igre u pitanju - grafika i gejmplej.

Vizuelno, igra više nije jedno šesnaestobitno ostvarenje. Nivoi su trodimenzionalno modelirani a likovi, iako vidljivo 3D modeli, dizajnirani su da i dalje podsećaju na crtež. U pitanju je svakako neka vrsta cell shading-a i ruku na srce izgleda zadovoljavajuće.

Lokacije i likovi su isti kao i u originalu, samo ih sada možemo videti u više detalja. Mada iako sve ne deluje loše, ne mogu a da budem u potpunosti zadovoljan jer bi moglo izgledati i daleko bolje. Linije koje definišu konture karaktera, nekad su previše debele a nekad previše tanke, pa se i gubi na nekim detaljima koji bi trebalo da dođu do izražaja, barem kada su igre u visokoj rezoluciji u pitanju.

Pa ni paleta boja nije najsrećnija jer često deluje napadno za oči što ide do te mere da sam u jednom momentu smanjio boje na televizoru kako ne bih postao daltonista nakon što igru završim i vratim se u stvarnost. A pored svega pomenutog, umesto da igra radi apsolutno glatko, na Switch-u bez obzira da li se igrate ne televizoru ili prenosivom režimu, frejmrejt će povremeno padati na jako niske grane.

Na svu sreću, ovo se uglavnom dešava u trenucima gde neće puno smetati. Da se dešava u nekim presudnim momentima i borbama, bio bi u pitanju mnogo veći minus.

Ono što promenu nije pretrpelo, jeste upravo drugi segment odnosno gejmplej. Ma kako igra sada izgledala, u pitanju je apsolutno preslikan original kada gejmped uzmete u ruke. I jasno je to kada bezvremenu dopadljivost originala želite da očuvate u potpunosti za nova pokolenja, ali igra na ovom polju nije dovoljno lepo ostarila da bi se bilo šta po pitanju akcije toliko dobro čuvalo.

> "MA KAKO IGRA SADA IZGLEDALA, U PITANJU JE APSOLUTNO PRESLIKAN ORIGINAL"

Od početka do kraja, Aša će linearnim i dobro poznatim putem prolaziti kroz ponuđene nivoe i tamaniti protivnike baš onako kako je to i nekada radila. Da budem iskren, mislim da nisam skoro zaigrao igru koja je ovoliko retro pod palčevima, a izgleda iole moderno. I to će neko uzeti kao apsolutni plus, braneći original kao ja svoju simpatiju onomad u četvrtom razredu kada sam popio strašne batine - ali avaj, ova igra je tako prostrano groblje propuštenih prilika.

Ne samo na kontrolama, odzivu pokreta i linearnosti. Ovde se moglo poraditi i na novim sposobnostima, lokacijama i modernim rešenjima kada su neke jako važne stvari u pitanju. Na moju veliku žalost, od modernizacije na svim tim poljima, imamo samo najosnovnije promene menija i nekih manje važnih opcija.

Zapravo, promena koju nisam očekivao i za koju ne znam ni zašto se dogodila, tiče se dijaloga koji i dalje vode u istu suštinu, ali su često u celosti promenjeni. Povrh svega toga, polovina rečenica zvuči kao da ih je sa kineskog jezika prevodio student druge godine filološkog fakulteta kom je kineski drugi izborni predmet. Neretko su urnebesni - od dijaloga pa do naziva likova.

I na kraju svega rečenog, lagao bih kada bih rekao da se nisam zabavio uz ovu igru. Ali ovo je pre svega zahvaljujući činjenici da je u pitanju remaster jedne inače odlične igre. Da, Aša je videla bolje dane u vremenu kada je bila ostvarenje u vrhu sličnih naslova, ali ni pored oštrog zuba vremena nije izgubila kompletno na svojoj dopadljivosti. Možda nije u pitanju gejmplej koji ne stari, a grafika nije remasterizovana kako dolikuje i kako je to dobio na primer The Dragon's Trap, ali u pitanju je još uvek zabavan naslov osvežen tek toliko da opravda reizdanje i novu cenu.

A ne, ne, ne! Cenu ipak ne opravdava nikako! Tražiti novac koji traži pa i da je na dan izlaska u godini posvećenoj serijalu, previše je. Dok na prodavnici ne osvane barem jedan moćni tridesetoprocentni popust, više vam se isplati da zaigrate original. Osim grafike i osvežene muzike, nećete osetiti bukvalno nikakvu razliku.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: 7. generacija core-i procesora
GPU: NVIDIA GTX 1060
RAM: 8GB
HDD: 7GB

IGRU USTUPIO:
PR HOUND

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
ININ Games & G Choice

CENA:
34.99€

RAZVOJNI TIM:
Studio Artdink

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 6.9

- ✔ Simpatično osvežena grafika
- ✔ Još uvek zabavna akcija
- ✔ I priča
- ✘ Prenapadna paleta boja
- ✘ Dosta propuštenih prilika za poboljšanje
- ✘ Dijalozi često čudno prevedeni

Autor: Milan Živković

REVIEW

play! GAME OF THE MONTH 1

RATCHET & CLANK™ RIFT APART

PROLAZ U NEXT GEN DIMENZIJU

“OVO JE JEDNA PRELEPA, ATRAKTIVNA, ZABAVNA, BOŽANSTVENA, ZARAZNA, ODUŠEVLJAVAJUĆA POSLASTICA”

Kako bi samo divno bilo da ovaj tekst mogu da započnem sa deset uzastopnih, velikih slova “A” i tri uzvičnika, a da i dalje zvučim iole profesionalno. Zato ću se latiti standardno ozbiljnog formata, a vi slobodno zamišljajte kako vrištim od uzbuđenja na igru o kojoj ću vam reći nešto više u narednim redovima.

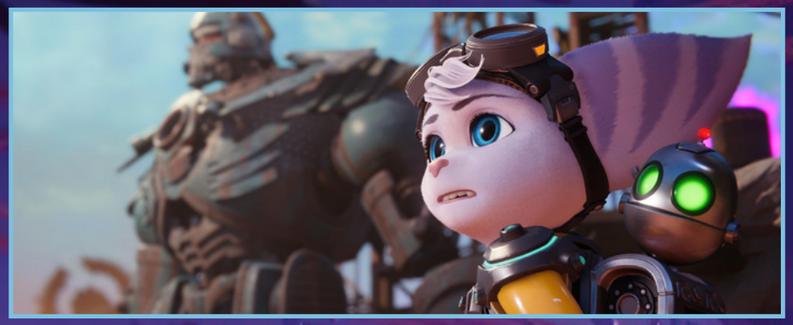
Ratchet & Clank serijal je impresivan iz više razloga. U pitanju je avanturistička 3D platforma koja se održala još od PlayStation 2 ere i svakim svojim nastavkom pomerala granice u prezentaciji, nekada minimalno a nekada zaista revolucionarno.

Čak i danas kada se osvrnem na PS2 Ratchet & Clank naslove, deluju odlično za vreme kada su izašli. A tek kada je igra sletela na PlayStation 3 platformu, mislio sam da je u pitanju vrhunac od kog igra neće mnogo dalje odmaći. Za mene, Ratchet & Clank je već izgledao kao neki Piksarov film. Zamislite tek onda koliko me je naredni naslov na PlayStationu 4 raspametio...

Da li je sada u pitanju prelazak na novu generaciju konzola sa kojom se konačno propisno upoznajem kroz ovu igru, zaista ne znam. Jedino što znam je da Rift Apart može da se uvrsti u one igre koje su u mojoj igračkoj istoriji, uspele da me razdrmaju do te mere da sam ponovo osetio delić one čarolije koju samo kao deca možemo da doživimo. Osetio sam iskreno, naivno i prepušteno oduševljenje.

Ratchet & Clank igre su naslovi u kojima može da uživa bilo ko. Uvek dobro izgledaju, prepuni su akcije, detalja i sadržaja, tako da grabe pažnju dok odmaraju mozak. Pa ni ova nije ništa drugačija. Ali kako obično recenzije započinjem nabrajanjem dobrih stvari u vezi naslova pa tek onda loših, ovaj put ću ići obrnutim redosledom. Zašto? Jer što pre želim da završim sa manama i pređem na zanimljiviji deo! Uostalom, mana je tako malo da neće dugo trajati.

Prvi nedostatak ove igre može se pripisati kompletnom serijalu, a to je činjenica da nije u pitanju nikakvo remek-delo po pitanju priče. Scenario nije pisao Šekspir, a rečenice koje izgovaraju karakteri, često zvuče otrcano ili pak tupavo. Možda nije u pitanju zamerka za koju bi se moglo reći da je na mestu, naročito kada uzme-



“GRAFIKA JE VEROVATNO NEŠTO NAJLEPŠE OVOG TIPA ŠTO SAM U ŽIVOTU VIDEO”

mo u obzir kompletni naivni i bezbrižni duh ovih igara, ali bolja priča i narativ svakako ne bi škodili serijalu da se na njima malo više poradi. Hej, bar je likove lako zavoleti, kako god da su napisani!

Druga zamerka koju bih imao, nije nešto sa čime sam se često sretao u serijalu. U pitanju je neobična bagovitost. Često bih se zaglavio u neki predmet ili zapeo u mestu bez vidljive prepreke. Neki od karaktera neophodnih za dalji napredak priče bi prosto nestali ili se zaglupeli, što je iziskivalo restart od poslednjeg čekpointa. Na svu sreću, ma kako ove situacije bile česte, čekpointi su još češći, a njihovo učitavanje traje svega nekoliko sekundi, zahvaljujući brzom SSD hard disku PlayStation petice.

I to bi bilo to što se nedostataka tiče. Da, zaista. Jer ostatak igre je jedna prelepa, atraktivna, zabavna, božanstvena, zarazna, oduševljavajuća poslastica i razlog zašto me posle više godina ponovo boli glava od previše zurenja u ekran. Rift Apart je fantastična igra!

Počnimo od grafike koja je verovatno nešto najlepše ovog tipa što sam u životu video. U 4K rezoluciji, sa Ray tracing efektima, prelepim osvetljenjem, brojnim detaljima, izuzetno oštrim teksturama, otvorenim prostranstvima, česticama, sjajnim modelima likova i živopisnim svetovima, Rift Apart je najlepši mogući način da se uplovi u narednu generaciju igara koju nudi PlayStation 5.

Pa čak i sa ovako sjajnom grafikom, igra radi u neverovatno glatkih i stabilnih 30 frejmova u sekundi. No i pored ovoga, na raspolaganju postoje još dva režima za igranje - jedan koji smanjuje rezoluciju i detalje a ubrzava izvođenje na 60 frejmova, kao i opcija za gašenje Ray tracing efekata što takođe podiže frejmrejt na 60. I dok sasvim razumem ljubav prema 60+ frejmova u sekundi, da sve igre sveta mogu da rade u ovako glatkih i stabilnih 30, ne bih se uopšte bunio.

A šta da kažem osim da sam uredniku poslao 135 sličica iz igre, ne mogavši da se odlučim za samo nekoliko najboljih. Skoro svaki kadar mi je plenio pažnju i terao me da pritiskam dugme za slikanje kao razdragani paparaco na Beverli Hilsu. Uz to sam sasvim nesvesno sve više prilazio ekranu dok sam se igrao, kao da sam želeo da još dublje utonem u ovaj neoprostivo upijajući, nepogrešivo uverljivi svet.

Kompletnoj imerziji doprinosio je i DualSense kontroler koji je svojim vibracijama i trigerima koji pružaju otpor podigao iskustvo na još viši nivo. Svaki korak, udarac, pad, eksploziju pa i zvuk, vibracije su verno prenosile na moje ša-

ke. A trzaj oružja pri pucanju sa sve otporom koji pruža okidač dok ga pritiskate, skoro da je učinio da nikad više ne poželim da uzmem običan džojstik u ruke. Naročito impresivna bila je scena ulaska u klub u kom trešti elektronska muzika sa pojačanim basovima. Čak i kada sam ugasio zvuk na televizoru, kontroler je tako verno dočarao vibracije da sam kroz njih gotovo još uvek mogao da čujem muziku. Ne kroz zvučnik kontrolera, već baš kroz neverovatan "haptic feedback".

Kao da ni to nije bilo dovoljno, a celu priču zaokružio je neverovatan audio doživljaj. Ne kroz slušalice već najobičniji zvučnik televizora, zvuk je prosto neverovatan. U zavisnosti od položaja, daljine i mesta izvora zvuka, ono što čujete je dočarano toliko verno da ide uz rame sa ostatkom gutajuće atmosfere.

Podjednako impresivan aspekt tiče se i tehničke strane koja odličnom sinergijom PS5 snage i dizajna igre, dolazi do neverovatnog izražaja. Ovo prvenstveno znači da u igri ne postoje nikakva učitavanja, već u nju uskačete za samo nekoliko sekundi. Promene iz jednog nivoa u drugi, traju podjednako kratko, a skakanje kroz svetove što je i glavna tema igre, odvija se u treptaju oka. Neverovatno je koliko je lako razmaziti se, jer verujem da ću posle ovoga još više da se mrštim na svaki ekran za učitavanje - bilo čega!

I dok sav hvalospev do sada kao da se tiče tehničke strane, ne zaboravimo da su Ratchet & Clank generalno jako zabavne igre ispunjene akcijom. Rift Apart nije izuzetak i svaki momenat će samo pleniti vašu pažnju. Brdo atraktivne akcije, pregršt neverovatno dizajniranih, velikih, raznolikih nivoa i mnoštvo originalnog oružja koje je zabavno unapređivati, a još zabavnije koristiti. Bez sumnje je u pitanju onaj najbazičniji oblik zabave koji je toliko dobro izveden, da je prosto nemoguće da vas bude sramota što uživate u nečemu tako - pa, plitkom! Možda plitkom, ali i užasno pitkom. Rift Apart prosto klizi, u svakom smislu te reči.

Jedino što igru na momente usporava, jesu logičke deonice gde rešavate obavezne zagonetke. Na svu sreću, ovi momenti su retki, ne traju dugo a i nisu baš sasvim dosadni jer su zagonetke dovoljno lake da ne zamaraju, a dovoljno zanimljive da pružaju neophodni osećaj satisfakcije.

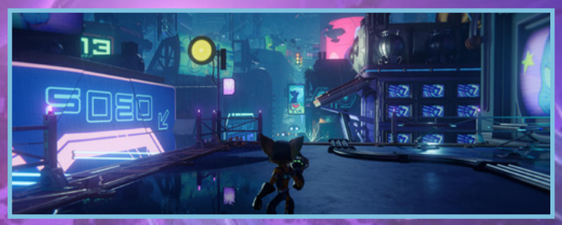
U vremenu kada su avanturističke 3D platforme ređe nego ikad, jedan ovako dobar naslov blješti poput sunca. Neverovatna prezentacija, grafika, zvuk, gejmplej i ogromne količine za mozak lagane zabave, čine Ratchet & Clank: Rift Apart možda i najboljom polaznom tačkom za ulazak u novu generaciju video igara. Bez obzira u kakav se profil igrača uklapate, teško da vas barem neki od aspekata ovog naslova neće impresionirati.

Svakako ne besprekorna igra, ali po pitanju onoga što želi da bude - teško da se trenutno bilo šta može sa njom meriti.

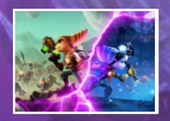
U stvari, kad bolje razmislim, zašto da ne... AAAAAAAAAA!!!

Vredelo je.

"KOMPLETNOJ IMERZIJI DOPRINEO JE I DUALSENSE KONTROLER KOJI JE SVOJIM VIBRACIJAMA I TRIGERIMA PODIGAO ISKUSTVO NA JOŠ VIŠI NIVO"



"AAAAAAAAAA!!!"



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PS5

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
79.99€

RAZVOJNI TIM:
Insomniac Games

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 9.5

- ✔ Sjajan dizajn svetova i akcije
- ✔ Apsolutno prelepa grafika
- ✔ Neverovatna imerzija kroz kontroler i zvuk
- ✘ Iznenađujući bagovi
- ✘ Dijalozi su mogli biti malo bolji

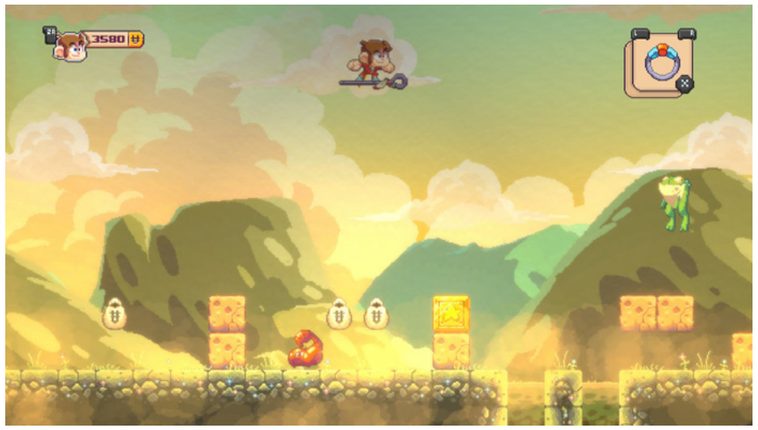
Autor: Milan Živković

REVIEW

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD DX

ŽONGLIRANJE FABERŽEOVIM JAJIMA

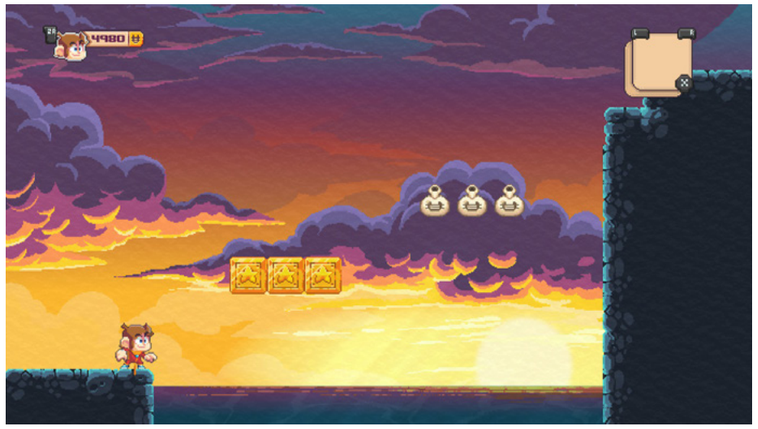
Prošlo je već oko četvrtinu veka otkad je izgrađen i za najmoderniji beogradski tržni centar smatran takozvani “Siti Pasaž” na Obilićevom vencu. Kao klinca, svakako me nije interesovao lanac prodavnica posvećen odeći i ostalim dosadnim tričarijama. Ali na spratu ovog trgovinskog zdanja, iza staklenog izloga krila se unutrašnjost lokala koji je bio uređen tako da izgleda kao da je sačinjen od kamena. Ovaj lokal bio je jedini razlog zašto bih posle škole jurio u tržni centar a zvao se tako jednostavno a čarobno - “Sega Pećina”.



Kao što već možete da pretpostavite, u pitanju je bila prodavnica Seginih konzola, opreme i video igara. Opet, možete se zapitati šta bi jedan dečak koji od džeparca nije mogao da kupi ni tri viršle, mogao da traži na ovakvom mestu skoro svaki dan? Istina, u sam lokal nisam kročio mnogo puta, jer “samo razgledam” nije fraza koju od nekog klinca želi da čuje bilo koji prodavac. Ali meni je, ma koliko to tužno zvučalo, tada i taj izlog bio dovoljan. Jer bio je apsolutno magičan!

Okružene stalaktitima i optočene u kamenu, nalazile su se tri konzole i dva televizora, na čijim ekranima se vrteo gejmplej pažljivo odabranih igara. Bila je tu Sega Mega Drive 2 u svoj svojoj veličanstvenosti, neverovatno maleni i prenosivi Game Gear i Master System koji se još uvek odlično držao za svoje godine. A na njemu, odigravala se demonstracija igre čiji remaster je tema ove recenzije. Alex Kidd je ponosno zauzimao pozornicu i plenio moju pažnju.

I za sve ove godine, verovali ili ne, ja igru nisam ni jednom zaigrao. Prilika je svakako bilo mnogo, ali osim tih dugih “seansi” posmatranja gejmplej demoa kroz izlog “Sega Pećine”, nikada nisam iskusio ovu igru u pravom smislu. Mogu slobodno reći da je zaigrati ovaj remaster trideset i pet godina stare igre, bio poprilično uzbudljiv momenat za mene. Pa i bez obzira što sam igru prešao oko dva i po sata nakon što sam je pokrenuo, stihija utisaka nije mogla da me spreči u tome da se raspišem o nostalgičnom momentu koji pomen ove igre kod mene izaziva...



> “BEZ OBZIRA ŠTO JE PRIKAZ PRILAGOĐEN MODERNIM EKRANIMA, IGRA U RETRO REŽIMU IZGLEDA TOLIKO SMEŠNO DA SAM SE ISKRENO NASMEJAO NEKOLIKO PUTA”

Alex Kidd in Miracle World DX je čist remaster igre u najužem mogućem smislu i to sa sobom povlači sve one prednosti i mane o kojima uvek govorim kada su ove situacije u pitanju. Upravo tako, sve slabosti i mane igre se preslikavaju na modernije audio-vizuelno iskustvo. I to su trenuci kada prođa igre u potpunosti zavisi od toga koliko dobro je mehanika originala ostarila naspram današnjih standarda.

Po pitanju ovog remastera, sve mane i vrline su izuzetno lako uočljive. A kako su vrline ono prvo što me je obgrlilo kada sam igru pokrenuo, krenuo bih od njih.

Po pitanju grafike, igra ne samo da izgleda bolje (što bi bilo teško ne postići naspram 35 godina stare igre), već izgleda odlično. Paleta boja je perfektno odabrana a sve je ocrtano odličnom srazmerom piksela, tako da podseća na HD crtež koji je zaoštren “pikselizacijom”. I dok ovaj opis možda zvuči neobično, biće vam potrebno da bacite oko svega par sekundi na slike iz igre, kako biste razumeli vizuelni kvalitet kojim je blagoslovena.

Povrh toga, animacije likova su odlične a dizajn zasnovan na originalnim saborcima i protivnicima, takođe nema gotovo nikakvu izraženu manu. Grafički, igra izgleda sjajno.

Isto se može reći i za celu audio podlogu koja je obogaćena osveženim zvučnim efektima ali i muzikom koja je takođe urađena od nule. Iako su rađene ispočetka, sve teme su prenete iz originala i odlično se pronalaze u modernom okruženju. Svemu najbolje možemo posvedočiti pritiskom desnog okidača na kontroleru, čime se prezentacija pretvara u originalnu verziju igre. Bez obzira što je prikaz prilagođen modernim ekranima, igra u retro režimu izgleda toliko smešno da sam se iskreno nasmejao nekoliko puta, u neverici iznova pritiskajući dugme za promenu grafike.

Tipično za vreme kada je igra nastala, Alex Kidd je skrolujuća platforma koja poput Super Marija poteže priču o kraljevstvima i plemićima, pa se na sličan način i kontroliše - gde se ekran kreće samo u jednom smeru i nemoguće je vratiti se natrag. Međutim, za razliku od Super Mario Bros-a kog i dan danas možemo da pokrenemo kao neprolazni klasik, Alex Kidd u ovaj remaster dovlači i apsolutno sve svoje zastarele mehanike.

Alex je princ koji podseća na majmunče, što bi bilo apsolutno sjajno, da ga protivnici ne mogu ubiti jednim udarcem. Što bi bilo odlično, da mu jedino oružje nije udarac koji ima domet koliko i kanarinac kroz zatvoren prozor. Što bi bilo dobro da kretanje nema zadršku, pa funkcioniše po pitanju ubrzanja gde je kratak pritisak dugmeta premalo a nešto duži već preterivanje. Što bi bilo prihvatljivo, da je dizajn nivoa bar trunku bolji za prolazak ovog trapavog majmunčeta. Što bi moglo da ima prolaznu ocenu, da Alex nema svega tri života, koje kad izgubite, nivo krećete ispočetka!

Ovde u spas za prolaznu ocenu, uskače nova opcija gde možete odabrati da imate neograničeno mnogo života. S

> “DA NEMA OPCIJU ZA BESKONAČNO ŽIVOTA, IGRA BI BILA TOLIKO FRUSTRIRAJUĆA DA BI JE MOGLI KORISTITI KAO METODU ZA MUČENJE”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 1.80GHz ili jače
GPU: Intel HD Graphics 4000-5000
RAM:4GB
HDD:1GB

obzirom na to koliko puta sam poginuo, siguran sam da bi mi trebalo oko tri godine da pređem igru, bez ove mogućnosti.

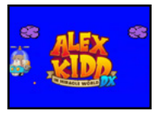
A i za prelazak sa beskonačno života, igra je od mene iziskivala tako mnogo navikavanja. Kao da sam iznova počeo da učim da vozim bicikl. Kontrole pipave kao da žongliram sa jajima iznad predsedničke lože usred izvođenja nacionalne himne, bile su trening živaca kakav skoro nisam morao da prolazim. I sada kada sam igru nekako uspeo da pređem, osećam se gotovo prosvetljeno... kao pregaženi tvor usred pustare. Možda ne mrdam, ali kao da više nemam nijednu brigu na svetu.

Nakon prelaska igre, otključavaju se dve dodatne opcije i to klasični mod, gde je igra u celosti rekreirani original sa nižom rezolucijom, prvobitnim menijima i bez čuvanja statusa, kao i “boss rush” u kom u cugu morate preći sve boss likove iz igre. A ako uzmemo u obzir da su ovi okršaji jako loše balansirani, gde prvi protivnik briše pod sa vama a drugi pada kao sveća očas posla, tu opciju sam pokrenuo svega dva puta i nikad više i neću.

Ovu igru mogu preporučiti samo jednoj grupi ljudi. Obožavaocima originala koji su taj bicikl još odavno naučili da voze i sada samo žele da ga vide u svežijem ruhu. Ako volite taj retro, teški i rasklimani gejmplej sa zastarelim dizajnom nivoa, ova igra je apsolutna perfekcija za vas.

Ukoliko ste se nadali nekom dubljem osveženju ovog kultnog klasika, bojim se da ćete više zabave pronaći i u poljskom bioskopu nego ovde. Igra odlično izgleda i još bolje zvuči, ali po pitanju svoje srži odnosno samog igranja, ostarila je dobro koliko i litar pažljivo odabranog i visokokvalitetnog - kravljeg mleka.

Pažljivo konzumirati.



IGRU USTUPIO:
TERMINALS.IO

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

IZDAVAČ:
Merge Games

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Janken Team

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 5.7

- ✔ Sjajan vizuelni preporod
- ✔ Besprekorna i očuvana audio podloga
- ✔ Mogućnost promene u retro stil pritiskom dugmeta
- ✘ Užasno zastarela mehanika i dizajn
- ✘ Frustrirajuće teško
- ✘ Nimalo unapređen gejmplej

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

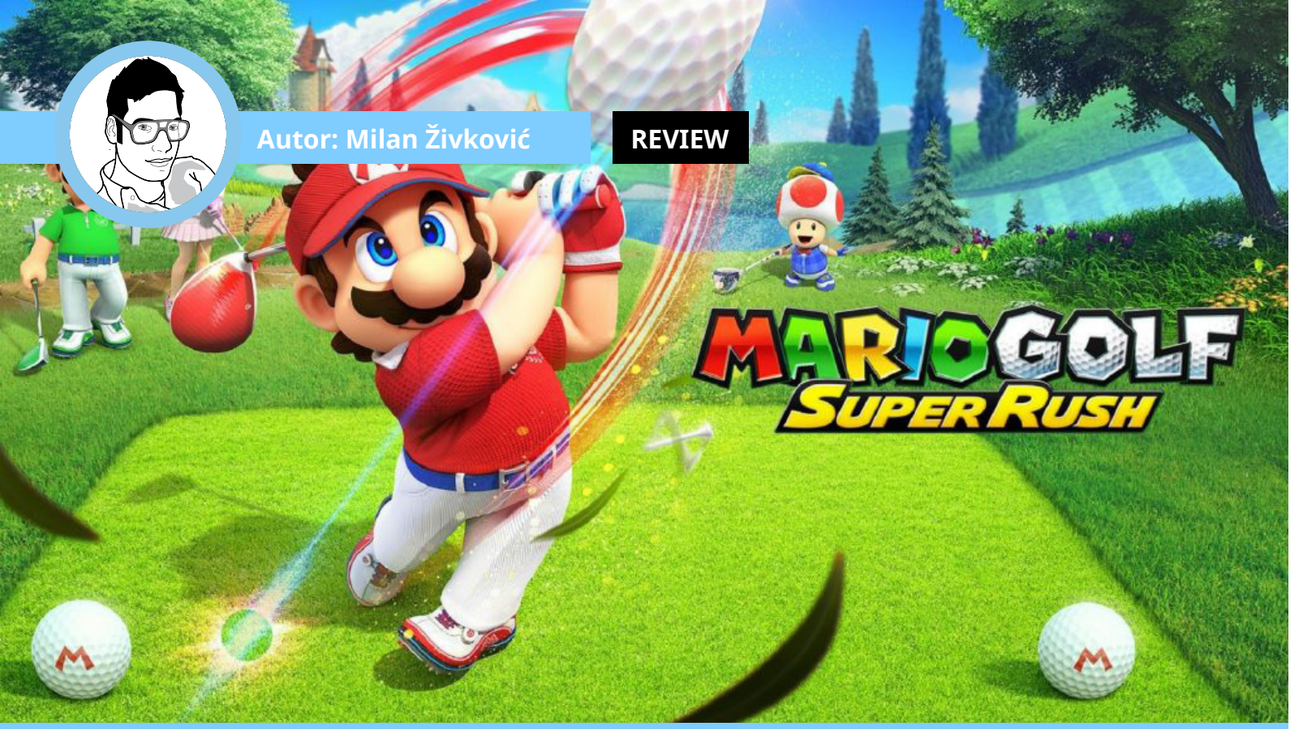
ŽELELI STE DA POMOGNETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU I BESPLATNOM ČASOPISU ALI NISTE ZNALI KAKO?

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 Živković

REVIEW

GOLF TROJKA

Ukoliko sportova se do sada oprobao Super Mario? Kratak odgovor bi bio - u svim. A duži odgovor bi bio previše opširan i nepotreban, s obzirom da već imate kraći i efikasniji.

Kombinovanje Nintendovog recepta inovativne i jednostavne zabave sa nekim sportom, stvarno nije novina. Ovo je recept koji se već decenijama pokazuje kao poprilično uspešna formula, jer iteracije se samo nižu a sve bolje prodaju. Tako recimo Marija u službi golf igrača imamo u preko deset naslova, počevši od prve igre, objavljene davne 1999. godine za Nintendo 64.

Dugo je vremena prošlo od kako sam zaigrao neku Mario Golf igru po poslednji put. Čak ni Wiimote-om uz Wii Sports već duže vreme nisam zavitlao, pa se u ovu igru odmah nostalgično uključih sa kontrolama osetljivim na pokret. Sigurno vam je poznato to iskustvo opasno po televizor, dok ispred njega zamahujete u nesrećnom mu smeru, simulirajući udarac loptice palicom za golf.

Poznati osećaj me je momentalno spucao već pri prvom udarcu. Znate ono, kako se vožnja bicikla nikada ne zaboravlja? E tako je i ovde. Drugim rečima, jedino što sam zaboravio je da nikada i nisam bio vešt u vitlanju kontrolerima... Pa je prebacivanje na regularne kontrole ubrzo usledilo i bilo znatno lakše za navikavanje.

Šta konkretno reći o Mario Golf igri, a da već ne možete da pretpostavite. U pitanju je nešto što bih nazvao arkadnim simuliranjem (nikako ne ide zajedno, znam), jer deluje kao da imitira pravi golf a zapravo nema veze s realnošću. Zapravo, to je utisak nekoga ko nikada pravi golf nije zaigrao, tako da uzmite ovo s rezervom.

U igri je prisutno nekoliko različitih režima igranja, od kojih bih prvenstveno istakao regularni golf, avanturu i Speed Battle.

Regularni golf naravno podrazumeva ono što biste i očekivali, a nudi mogućnost igranja do u četiri igrača (uključujući kompjuterske likove). Udaranje loptice je moguće na smenu ili istovremeno, gde jedni drugima ne smetate ali štedite vreme ne čekajući protivnika da završi svoj potez. Ovo je doduše moguće samo do u dva ljudska igrača, sa ekranom podeljenim na dva dela.

U avanturi, nalazite se u ulozi Mii karaktera koji prolazi kroz priču na putu ka vrhu i golferskim legendama. Ovde ćete moći da naučite više o igranju golfa, uživate u priči koja je korektna za jednu sportsku pripovetku, kao i da se prošetate po nekim lokacijama u potrazi za usavršavanjem. Iako nije loše igrati avanturu, srž ove igre ipak leži u multiplejeru i takmičenju sa drugarima, pa je nešto čemu sam se lično i najmanje posvetio.

Speed Battle režim je u duhu podnaslova ove igre. Nakon što udarite lopticu, igra vas neće automatski teleportovati do mesta za naredni udarac. Umesto toga, morate sami otrčati do loptice pre vaših protivnika i nastaviti igru. Nakon što svi igrači ubace lopticu u predviđenu rupu, ocenjuju se na osnovu broja udaraca i brzine pogotka. Sve statistike se obračunavaju u vreme, pa što vam je vreme bolje - to više poena dobijate.

Ovde su prisutni i neki od specijalnih poteza, gde igrači mogu snažnije udariti lopticu, kretati se brže ili sabotirati protivnike. I dok svaki od igrača ima svoj karakteristični specijalni napad, deluje da je arsenal opcija za međusobne okršaje mogao biti i opširniji.

Na raspolaganju imamo još nekoliko opcija, a verovatno kao najkorisniju bih morao da navedem tutorijal, koji biste morali da pokrenete barem jednom. Gotovo da nijedna opcija ili mehanika igre nije objašnjena kroz samo igranje, te biste usled neiskustva i manjka informacija o igranju, mogli biti poprilično isfrustrirani. Igra je sve samo ne intuitivna kada je gejmplej u pitanju.

Vizuelno, igra izgleda solidno sa svojih šest raznolikih lokacija sa golf terenima. Ali ne bih je preporučio za igranje na većem 4K ekranu, osim ukoliko nemate baš nikakav drugi izbor. Ukoliko ste neko kome smeta rezolucija igre koja je daleko ispod nativne rezolucije ekrana, sigurno se ne biste najlepše proveli.

U svojoj simplističkoj suštini (iako je bez tutorijala igra prekomplikovana), Mario Golf: Super Rush je izuzetan parti naslov koji bi trebalo imati u igračkoj biblioteci, za sve one momente kada naiđe društvo a ne znate šta biste zaigrali. Sa druge strane, cena od šezdeset evra za naslov koji je morao biti mnogo više krcat sadržajem, samo zato što je obleplјen Super Mario etiketom, nikako ne ide u prilog mojoj sposobnosti da ovu igru preporučim.

Za trećinu nižu cenu, ovo bi bila idealna preporuka. A kako takav popust retko kada viđamo kod Nintendovih naslova, ostaje mi samo da preporučim da trošak podelite sa još tri drugara. Kako je u pitanju igra za društvo, takva mu je izgleda i cena. Zašto da igru samo igrate zajedno, kada je tako možete i kupiti? Eh te neverovatne Nintendo inovacije. Šta sve neće smisliti...

> "ZA TREĆINU NIŽU CENU, OVO BI BILA IDEALNA PREPORUKA"

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

OCENA 7

- ✓ Odlična igra za društvo
- ✓ Zarazno taman koliko treba
- ✓ Odlični speed battle i zanimljiv story mode
- ✗ Nedostaje sadržaja
- ✗ Mehanike i mogućnosti su mogle biti mnogo dublje
- ✗ Nerealna cena

Autor: Igor Totić

REVIEW

XCOM NIJE, HELLDIVERS NIJE, ŠTA LI JE?

RTS sa XCOM elementima i twin stick shooter? Da, hoću da radim recenziju!“ rekoh ja nedavno, vrlo naivno. Nit je RTS nit je XCOM a nit je twin stick shooter, Red Solstice 2 baš ne zna šta želi da bude.

Vi ste THE EXECUTOR, marinac koji je zadužen da istrebi sve mutirane ljude na Marsu koji su zaraženi STROL virusom. Vaš zadatak je da regrutujete nove vojnike (koji na vas gledaju kao u boga iz nekog razloga), da izviđate i kontrolišete zone Marse, unapređujete svoju opremu i vojnike i borite se protiv najezde mutanata i virusa.

Kroz celu igru pratiće vas jedan AI i davati vam instrukcije gde treba da idete i šta treba da uradite, što je ujedno i cela imerzija koju će vam igra pružiti. Na kraju, sve iz priče što sam izvukao da je zanimljivo je to da se desio neki 40k nivo EXTERMINATUS i vi ste neki super marinac (Master Chief?) i na vama je da rešite stvar.

Igra vas ubacuje u izuzetno loš tutorijal gde prolazite kroz aktivne elemente igre gde učite da kontrolišete svog marinca. Ubrzo sam shvatio da se većina twin stick borbe dešava automatski sa povremenim bacanjem sposobnosti tipa granata, lečenja, super lasera itd. Imate i sekundarno oružje koje možete da aktivirate i pucate sa njime aktivno. Ono što je veliki problem je to što igra nema WASD kretanje nego se odvija preko miša, što čini pozicioniranje vašeg marinca katastrofalno komplikovano i trapavo. Ono što sam provalio da mogu da radim u većini misija jeste da upalim Overwatch funkciju, koja automatski napada najbliže neprijatelje, i da samo klikćem ka objektivu bez puno razmišljanja. To mogu da radim dok ne naiđu opasniji mutanti i onda samo spamujem magije i sposobnosti – GG.

Ono što igra pozajmljuje od XCOM-a jeste nivo infestacije, koji će rasti sve dok ne pređete misiju. Ovo vam daje i vremensko ograničenje tako da ćete u bazi morati pametno i brzo da razvijate nove tehnologije, trenirate nove marince i da brzo prelazite misije i dolazite do novih lokacija. Igra se i ne trudi preterano da vam objasni kako sve funkcioniše, šta su vam prioriteti i kako da se snađete prvi put kad odete u bazu. Ok, neki ljudi vole ovakve izazove, i to poštujem, ali izgleda kao da su se developeri trudili da vam daju što manje informacija i da raščiste igrače koji nisu HC.

Mape mogu biti poprilično raznovrsne, velike, ali i male. Velike mape su izuzetno dosadne jer su objektivi namerno raspoređeni tako da idete najdužim putem. Na primer, u jednoj misiji sam morao da pronađem srušeni brod koji se nalazio u donjem desnom delu mape i spasim neke marince, a onda da ih vratim nazad na početnu tačku u gornjem desnom sa par objektiva između. I tako sam ja kliktao do broda i gledao YouTube na drugom monitoru dok je moj marinac rokao sve usput i isto tako u povratku samo što su mi ovoga puta pomagali AI marinci.

Kad sam već spomenuo AI, on se nije pokazao u najboljem svetlu. Svi marinci pored vašeg su kontrolisani od strane AI i ponekad su izuzetno glupi i često ne umeju da se postave kako treba. Postoje neki rudimentarna naređenja koja možete da im izdate, ali daleko od toga da imate potpunu kontrolu nad njima. Koliko je bilo teško da se ja postavim a da se slučajno ne pomerim, toliko je i njima teško da shvate šta su im prioriteti, tako da su često pucali na najmanje mutante dok im je neki gorostas skakao po glavi. Voleo bih da imam neku veću kontrolu nad marincima, da imam neki input ka njihovoj sudbini ali nisam, i nikada mi nije bilo žao što ginu, kao što mi je bilo žao kad sam igrao XCOM. U XCOM sam imao veću investiciju ka svojim marincima (pogotovo jer sam im davao imena mojih prijatelja) a u Red Solstice sam bio više nego indiferentan. Šteta, ova igra je mogla da bude kao jedna od onih StarCraft misija

> “CELA IMERZIJA KOJU ĆE VAM IGRA PRUŽATI JESTE JEDAN AI KOJA ĆE VAS PRATITI KROZ CEO NARATIV”

gde vodite šaku marinaca kroz zatvorenu mapu – neki kompleks – i gde vas svaka loša odluka košta marinca ili dva.

Red Solstice 2 na kraju nisam ni prešao jer igra očigledno nije namenjena za jednog igrača. Tri marinca koji vas prate nisu dovoljna a igra se očigledno promoviše kao Co-Op za 8 igrača. U ovom modu, svako kontroliše po jednog marinca i tu nastaje opšta ludnica. Međutim da biste prešli celu igru kako treba, biće vam neophodno da nađete 8 prijatelja koji će igrati sa vama od početka do kraja.

Rod Solstice 2: Survivors se meni nije dopao, ali će sigurno pronaći svoju publiku. Sigurno postoje neke dublje nijanse, strategije, sposobnosti ili neki theory crafting koji nisam provalio, niti video prostora za isti. Ova igra će naći svoju nišu, ali mene, nažalost, nije nimalo impresionirala.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-4690K
GPU: NVIDIA GeForce GTX 780, 3 GB
ili AMD Radeon R9 290X, 4 GB
RAM: 8 GB RAM
HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
505 Games

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Ironward

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5

- ✓ Co-Op za 8 igrača
- ✓ Raznovrsne mape
- ✗ Ne zna šta želi da bude
- ✗ Vrlo dosadan combat
- ✗ Nemogućnost aktivnije kontrole AI marinaca

Autor: Milan Živković

REVIEW

65.340.285 VEPROVA ZA UBITI

Kada pomislim na besomučno ponavljanje istih radnji zarad podizanja nivoa likova, odnosno takozvano “grindanje”, pomislim na dve stvari. Prva je epizoda Saut Parka, gde su Kartmen i kompanija morali da ubiju 65.340.285 veprova u World of Warcraft kako bi se podigli na željeni nivo. A druga stvar je Disgaea serijal.

Porediti bilo koju igru sa sumanutom Kartmenovom akcijom, nije mala stvar. Ali kada se jednom navučete na neki Disgaea naslov, nije ništa čudno da igru igrate sedam nedelja, pet dana, trinaest sati i dvadeset minuta sa pauzama od tri sata za spavanje, dok se ne pretvorite u zombija. Ali izuzetno moćnog zombija!

Što je ironično i idealno prikladno kao poređenje za ovu igru, gde je protagonista u potpunosti novi lik - zombi po imenu Zed. A kako su zombiji najniži sloj ovog univerzuma, a njegov je cilj da porazi najsnažnije stvorenje - boga uništenja, kako bi spasio sestru, već možete naslutiti količine grindanja koje vas čekaju kada se nesumnjivo zarazite šestom igrom ovog otkačenog serijala.

Igra je u suštini pola strateški RPG a pola vizuelna novela, s obzirom da ćete osim strategisanja čitati tone i tone teksta. Ovo bi možda bilo i strašno

da priča igre nije apsolutno preterana u svakom smislu, ispunjena satiričnim i uvrnutim momentima i gomilom humora. I protagonista i njegov verni pratilac - zombi pas Kerber, pa i gotovo svaki prateći i protivnički karakter, odlično su napisani i živopisni bez obzira imali puls ili ne.

Zed će se kroz nivoe ojačati najviše metodom Super Reinkarnacije, što znači da svaki put kada pogine njegov nivo se resetuje, ali deo stečenih statistika se prenosi dalje. A kako bi donekle olakšali grindanje igračima, razvojni tim se ovaj put odlučio da uvede nove mehanike koje nam omogućuju da prepustimo kontrolu računaru koji će igrati u naše ime, ali i da borbe podesimo tako da se automatski ponavljaju. Iako je ovo namešteno tako da nećemo baš moći da spustimo gejmpled na par dana i vratimo se kako bismo posmatrali kraj igre, sigurno je da je vreme koje ćete morati da provedete u ponavljanju nivoa sada znatno smanjeno.

Tu su i još neke nove mehanike od kojih bih izdvojio i mogućnost da deo iskustva prenesete i karakterima koji nisu aktivno učestvovali u borbama ali i ubrzanje toka borbi na čak 32 puta veću brzinu. Na kraju se sve svodi na lakšu mogućnost ojačavanja likova, što odlično ide pod ruku sa podizanjem granice maksimalnog nivoa do kog se možete

podići. Ukoliko ste oduvek mrzeli ograničavanje na pedeset, šezdeset ili možda stotinu levela, ne brinite... Disgaea 6 ovo podiže na jednu skromnu milijardu. Da, milijardu.

Disgaea 6 doživljava još jednu značajnu promenu u odnosu na serijal. Grafika više nije 2D, zasnovana na rukom crtanim sprajtovima, već je u potpunosti trodimenzionalna. I pored toga što lično mislim da 2D likovi izgledaju mnogo lepše kada su crtanolike igre u pitanju, moram da priznam da ovaj 3D stil zapravo izgleda poprilično dobro. Možda u momentima kada je kamera zumirana na borbu dok se izvode specijalni potezi, može da “zaškripi” po pitanju kvaliteta modela, ali u ostalim situacijama igra izgleda zaista solidno.

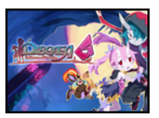
Ovo nažalost sabotira još jedan novi momenat, koji se izgleda sve više popularizuje u video igrama na konzolama. U pitanju je odabir kvaliteta grafike, odnosno izbor između bolje grafike ili veće brzine. Nekada smo nabavljali konzole kako bismo mogli da uživamo u igrama bez opterećenja da li će dobro izgledati i raditi, a sada se ovaj trend javlja i na njima. I dok to ima nekog smisla na konzolama najnovije generacije, gde igre ne samo da rade u duplo većoj rezoluciji od dosadašnje već pokušavaju da izgledaju mnogo bolje i na drugim poljima, na Switch-u je ovo stvarno krajnje suludo.

Postoje tri opcije. Dok prva potencira maksimalnu rezoluciju, frejmrejt ume da padne i do odokativnih 15 u sekundi u ovom režimu. Treća opcija favorizuje brzinu koja je tada odlična, ali sve izgleda zamućeno do te mere da igra jako gubi na vizuelnoj dopadljivosti. Verovatno najbolja opcija je druga koja nudi balans između brzine i grafike, i koja je bez problema mogla da bude podrazumevana, bez ponuđenog izbora od strane igrača. Ali šta je tu je.

Dok su prvi i drugi Disgaea naslovi verovatno najpopularniji među ljubiteljima serijala, ja iskreno ne mogu da uočim neku značajnu razliku i gotovo svi su mi podjednako odlični. Formula je vremenom sve više gubila na dopadljivosti, ali je serijal uvek osvežavan inovacijama i pomeranjem suludih granica na još luđi nivo. U tom pogledu je i ovaj šesti nastavak evoluirao. Dok degradira neke od dosadašnjih mehanika što može razočarati verne igrače, opet uspeva da održi svoj šarm neverovatnim balansiranjem između starih doživljaja i novih načina da se oni dostignu.

Disgaea 6 je apsolutna preporuka svim ljubiteljima serijala ali i šire. Ukoliko očekujete identičan recept kao do sada a opet se nadate da će vas iznova i podjednako oduševiti, savetujem da budete malo realniji. Dopustite igri da bude drugačija kako bi vam na novi način omogućila da doživite sve te nostalgične i sjajne momente. Ili bolje da kažem sedam nedelja, pet dana, trinaest sati i dvadeset minuta momenata.

Ne propustite.



IGRU USTUPIO:
NIS AMERICA

“PRIČA IGRE JE APSOLUTNO PRETERANA U SVAKOM SMISLU, ISPUNJENA SATIRIČNIM I UVRNUTIM MOMENTIMA I GOMILOM HUMORA”

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: NIS America
CENA: 59.99€

RAZVOJNI TIM: Nippon Ichi Software
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 8.5

- ✓ lako 3D, jako dobra grafika
- ✓ Nove mehanike i lakše grindanje
- ✓ Zabavna priča, likovi i prenaglašeni momenti
- ✗ Previše čitanja i grindanja za neke igrače
- ✗ Lošije radi ukoliko želite maksimalnu grafiku

Autor: Igor Totić

REVIEW

PRIPREMA ZA NASTAVAK

Zombi igre nikako da zamru, štaviše sve češće ih viđamo i postaju sve popularnije. Back 4 Blood će oživeti stari Left 4 Dead, World War Z dobija nastavak, a sada smo čak dobili i zvaničan datum za Dying Light 2. Pa pred nastavak, dobili smo platinasto izdanje ove igre koja je sad već šest godina stara, pa bi bio red da vidimo o čemu se tu radi.

Dying Light je FPS smešten u zombi apokalipsu koja se desila na Srednjem Istoku u izmišljenom gradu Harran. Vi ste Kyle Crane, špijun koji se infiltrirao u grad pod tajnim zadatkom, ali ubrzo shvatate koliko je zapravo sve zamršeno u ovom gradu. Priča je glupa, dosadna i predvidiva, ali nije ni bitna jer je gameplay srž ove igre.

Dying Light je zapravo survival FPS u otvorenom gradu gde vam je snaga ruku i nogu najveća prednost, jer ćete se penjati po svemu i svačemu. Parkur je fokus ove igre i biće vam prijatelj tokom igranja. Penjaćete se preko ograda, na krovove zgrada, trafo-stubove i šta god da vam padne napamet. Parkur nije elegantan kao u na primer Mirror's Edge, ali dovoljno precizan i brz da možete čak i da se igrate sa nekim težim putanjama koje sami sebi smislite.

Pored skakanja po krovovima, skupljaćete i pravićete raznovrsna oružja, kako ručna tako i vatrena. Oružja nisu neke ludnice ali uvek je zabavno spojiti dasku sa ekserima sa zombi glavama. Osećaj pucanja nije baš najbolji ali mislim da nije ni prevelika poenta jer ćete većinu vremena provesti izbegavajući zombije, pogotovo noću.

Grad je velik i zatrpan mestima koje možete da istražujete kako u visinu tako i u širinu. Vidi se da su developeri hteli da što više integrišu parkur sistem u samu igru i u tome su definitivno uspeli. Svuda ćete pronalaziti skrivene stanove, kuće i podrume gde će vas čekati kutije sa opremom za preživljavanje.

Mehanika dana i noći je super napeta jer su zombiji noću agresivniji i ima ih znatno više. Jurnjava danju da se pređu misije i skupi oprema za preživljavanje da biste sačekali noć na sigurnom je svakako deo cele zabave. Vaš heroj će time skupljati iskustvo i elemente za svoje unapređivanje, tako da ćete imati i malu RPG mehaniku u tom smislu.

Pošto smo već radili detaljnu recenziju za ovu igru, u daljem tekstu ćemo zapravo videti šta sve dolazi sa ovom ultimativnom, platinastom edicijom. Gomiletina DLC je izašla za ovu igru i teško je ispratiti šta je kozmetika a šta je zapravo dodatak igri, pa je ova platinasta edicija baš kolekcija svega što je ikad izašlo za istu (samo što košta koliko košta tako da jurite je dok traje Steam rasprodaja). Velika ekspanzija The Following uključena je kao i svi kozmetički DLC, tako da možete da trčite po gradu kao Viking (ne šalim se). Enhanced edicija je takođe uključena, tako da igra neće izgledati kao da je šest godina stara već će moći da se poredi sa nekim modernim naslovima. Sva vozila i skinovi za vozila su uključeni, pa ćete moći da vozite svog crvenog bagija kroz horde zombija po poljanama.

> "VELIKA EKSPANZIJA THE FOLLOWING UKLJUČENA JE KAO I SVI KOZMETIČKI DLC, TAKO DA MOŽETE DA TRČITE PO GRADU KAO VIKING"

Online komponente su bile jedne od glavnih elemenata ove igre, pa su Co-Op i PVP i dalje tu, samo u boljim rezolucijama i oštrijim detaljima. Grifera i čitera i dalje ima, osetio sam ih na svojoj koži, ali ne često. Svakako je najbolje igrati sa prijateljima.

Osnovni Dying Light u ponudi ima pregršt sadržaja, od raznih misija do izazova koje pronalazite ili sami sebi napravite. Sigurno samo iz osnovne igre možete da izvučete nekih 30-ak sati, a sa ekspanzijama možda još toliko. Ogromna količina kozmetičkih DLC dodataka će vam pomoći u prvim satima igre ili će pretvoriti naizgled dosadnog protagonistu u moćnog Vikinga. Iz DLC ćete dobiti i neke početne recepte koji će vam dobro doći kasnije tokom igre.

Svakako, ovo je najbolja edicija Dying Light i najbolji momenat da trčite ka i od zombija pre nego što izađe nastavak. Visoka cena ove edicije će mnoge odbiti, ali popusti joj ne ginu i trenutno je na Steam rasprodaji umanjena za 75%. Ako želite kompetentnu zombi igru, Dying Light vas neće razočarati.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows® 7 64-bit
CPU: Intel® Core™ i5-4670K @3.4 GHz / AMD FX-8350 @4.0 GHz
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 780
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Techland, Warner Bros. Interactive Entertainment

CENA:
100€

RAZVOJNI TIM:
Techland

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Parkur
- ✓ Ponašanje zombija noću
- ✓ Gomiletina uključenih DLC
- ✗ Cena bez popusta
- ✗ Dosadna priča

Autor: Milan Živković

REVIEW

KRVAVI MULTIPLEJER SPEKTAKL

Zveckanje oklopa, udaranje mačem o štit, odbrana časti i ostali elementi koji prate srednjevekovne bitke bitke po Evropskim monarhijama stalna su inspiracija za nastanak različitih formi zabave. U godinama za nama, viteški okršaju pretočeni su u bezbroj filmova u kojima su uz poštovanje istorijskih činjenica neke stvari ipak malo uveličane. Čisto onako kako bi ekranizacija bila uzbudljivija.

Korak po korak na istorijskoj pozornici ljudske vrste, stigli smo do sadašnjeg momenta i Chivalry 2. Radi se o igri inspirisanoj epskim bitkama srednjeg veka predstavljenih u raznim filmskim ostvarenjima i serijalima za koje stoji Tom Banner Studios. Chivalry 2 je u svakom pogledu evoluirao u odnosu na originalni multiplejer brawler, a glavna razlika se vidi u tome što je sada broj igrača koji se bi kidaju glave i prosipaju creva podignut na 64 igrača(naspram 32).

Na raspolaganju su tri moda igranja koji donose priliku da se ili mačevi ukrštaju u slobodnom stilu, ili uz saradnju. Team Objectives mod zahteva timsku kooperaciju zarad kompletiranje specifičnih zadataka, Team Deathmatch isto igrače smešta u timove, samo sa zadatkom čiste maklјaže, i na kraju je Free for All gde se bori svako za sebe i pritom pazi da neočekivano ne ostane bez glave. Svaki od ova tri moda nudi zasebno iskustvo. Kod timskih objektiva će stvarno trebati saradnje kako bi dostigli pobedu i prisutan je pritisak tokom trajanja samih borbi. Kao napadači potrebno je potiskivati drugi tim i osvajati što više prostora na mapi, a kada se dođe do gustih sukoba čitavo komadanje igrača izgleda kao iz neke epske bitke. U deathmatch modu je potrebno samo brinuti o ubijanju neprijatelja, i na manjim mapama koje se nude nije preterano potrebno misliti o strategiji. Potrebno je svakako obratiti pažnju na okruženja, jer sabljom lako možete saseći i nekog svog, dok o tome ne morate brinuti u Free for All.

Sama mehanika borbe pripada specifičnom stilu, takoreći easy to learn – hard to master. Oružjem se može seći, ubadati, vitlati, praviti finte, ali i noge i ruke se mogu koristiti tokom borbe. Međutim, nije sve u čistom napadanju, potrebno je braniti se kroz blokiranje udaraca, koje možete preokrenuti u kontra napad.

Borba prsa u prsa je najzastupljenjija, sa 3 klase fokusirane u tom smeru – Vanguard, Knight i Footman – dok je četvrta klasa Archer okrenuta ka borbama sa daljine. Podela po klasama nije tu reda radi, već se svaka može levelovati uz opciju otključavanja podklasa i novih oružja. Kao Archer možete postepeno preći u Crossbowman i dobiti samostrel kao dosta ubojitiji alat za puštanje krvi.

Kako bi borbe bile još zanimljivije, svaka klasa ima i specijalnu osobinu, koju može koristiti kada se za to stekne uslov. Te osobine se razlikuju od zalečivanja rana kod saboraca to postavljanja opasnih zamki, što lako može preokrenuti tok bitke.

Pojedinačni problemi postoje, ali na svu sreću nisu preterano prisutni i lako su zanemarljivi kada se okrenete ka elementu zabave. Ponekada se desilo da u bitku uđem nakon dugo čekanja, i da se zadesim tu samo u svojstvu posmatrača(spectator) bez mogućnosti igranja. U Free 4 All modu se može desiti da broj ubistava dobrano pređe cifru od 35 pre nego što se pobeda proglasi.

Kao neko ko primarno uživa u multiplejer pucačinama, Chivalry 2 me je oduševio i sa lakoćom mogu reći da mi je ovo sada jedna od omiljenih multiplejer igara. Dubina gejmpleja je više nego zadovoljavajuća, a same srednjevekovne borbe su prikazane na jedan osvežen način. Često dolazi do urnebesnih scena, poput gubitka ruke i nastavljene borbe, a neprijatelje možete gađati udovima i glavama palih boraca.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 +
CPU: Dual Core CPU 2+ GHz
GPU: 2GB VRAM
RAM: 8GB
HDD: 1GB

IGRU USTUPIO:
TERMINALS.IO

> “PROTIVNIKE MOŽETE GAĐATI DELOVIMA TELA PALIH BORACA”

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

IZDAVAČ:
Tripwire Interactive

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Torn Banner Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✓ Postojanje klasa
- ✓ Prilično produbljene gejmplej mehanike
- ✓ Lude scene tokom borbi
- ✗ Bagovi

Autor: Milan Živković

REVIEW

FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

PREVIŠE POLIRANJA ČAK I BOJU SKIDA...

Ukoliko otvarate ovaj tekst sa željom da se od nule informišete o jednom od najiščekivanijih rimejkova svih vremena, preporučujem da prelistate naš i vaš časopis oko godinu dana unazad. Originalni tekst o prvom izdanju ove igre za PlayStation 4 konzolu, mesto je gde sam "izlio" gotovo sve impresije i mišljenja o ovoj igri, tako da ga srdačno preporučujem pre čitanja daljih redova ove recenzije.

Ono što je trenutno pred nama, ista je stvar sa dve bitne i značajne razlike. Intergrade izdanje za Final Fantasy VII rimejk, verzija je igre za nove generacije konzola, koja sa sobom donosi unapređenu grafiku i dodatnu priču. U ovom tekstu, primarno bi se trebalo osvrnuti na isključivo ove dve stvari iz jednostavnog razloga - ostatak igre i njena suština, gotovo su identični originalu o kom smo već govorili.

A original je imao nekolicinu svojih mana, koje su se najviše ticale tehničke prirode. Rezolucija koja ni na Pro konzoli nije dostizala 4K, bila je najmanji problem. Teksture koje su povremeno izgledale kao da se hard disk konzole zagrcnuo u pokušaju da ih učita, svakako su mnogo više bole oči u evidentnoj neverici. Intergrade verzija je obećala da će ovo biti ispravljeno i odmah mogu reći da je u tom smislu, situacija mnogo bolja.

Kao prvo, napomenuo bih da je prebacivanje progresa sa PlayStation 4 verzije moguće, ali malo komplikovanije. Prvo je potrebno pokrenuti PS4 verziju igre, zatim odabrati fajl sačuvanog statusa i poslati ga na Square Enix-ov server. Nakon toga fajl preuzmemo unutar PS5 verzije i to je to, bar što se tog jednog fajla tiče. Za svaki naredni, potrebno je ponoviti čitav proces ispočetka što može biti naporno ukoliko imate dosta različitih statusa.

Najimpresivniji benefit prelaska na PlayStation 5, predstavlja brzina učitavanja. U igru se sada uleće tako brzo, da nećete imati vremena ni da počešete nos a kamoli nešto više od toga. Otvaranje igre, nivoa, menija i ostalog "pratećeg materijala", brže je od Sonika posle pete kafe (sve ostale šale bile su rezervisane, izvinite). Da budem iskren, još uvek se navikavam na ovu brzinu učitavanja. Navikli smo na "loading" ekrane poslednjih četvrt veka, nije tako lako preći na bolje...

Slika koju vidimo pri otvaranju igre, oštra je poput predvodnika u verziju tekstura više rezolucije. Neke dvodimenzionalne, prerenderovane pozadine, izgledale su zaista očajno u originalu. Sada je to popravljeno, uključujući i brojne teksture na objektima. Da, i famozna vrata na kućama sada izgledaju neuporedivo bolje. Ali iz nekog razloga, dobar broj tekstura i dalje izgleda siromašno. Izgleda kao da ih je sada polovina savršenih, četvrtina unapređenih a preostala četvrtina netaknutih. Dakle, ne očekujte perfekciju ali se svakako radujte poboljšanjima na ovom polju.

Sve je upotpunjeno snažnijim efektima svetlosti, refleksija i vremenskih prilika. Dok prva dva izgledaju odlično, ovo treće kao da kvari konačan utisak. Možda su dim i izmaglica realističnije stvari pojedinih lokacija, ali ovaj put kao da se razvojni tim malo zaigrao i nadvio maglu nad kompletnom igrom. Iz ovog razloga, mnogi detalji su izgubljeni a sve deluje više sivo nego što bi trebalo. Izuzetak su neke scene koje se odvijaju noću, gde PS5 savršeno dozira ovaj "efekat smoga". No, sve ovo može biti i moj lični utisak, a vi sud donesite sami direktnim upoređivanjem.

> "NAJIMPRESIVNIJI BENEFIT PRELASKA NA PLAYSTATION 5, PREDSTAVLJA BRZINA UČITAVANJA"

Igra sada radi u 4K rezoluciji i 30 frejmova u sekundi, gde rezoluciju možete smanjiti na 1620p ne bi li frejmrejt skočio na 60. Obe opcije deluju primamljivo, a kada se sve sabere i oduzme, sa tehničke strane izvlači se samo jedan zaključak.

Možda ne u 4K, ali gotovo sve što ovde vidimo bilo je izvodljivo i na PlayStation 4 Pro konzoli. Zapravo, tako je i trebalo da bude. Korektne teksture i šačica kvalitetnijih svetlosnih efekata, trebalo je da budu prisutni od samog starta. Ništa što u PlayStation 5 verziji vidimo, ne isijava snagom sledeće generacije konzola.

Ne shvatite ovo pogrešno jer igra je već izgledala fantastično a sada je samo dotegnuta. To što igra ne izgleda kao naslov nove generacije, suštinski ne može biti pravi minus. Jedino što stvarno za-

“PREBACIVANJE SAČUVANOG STATUSA SA PS4 NA PS5 VERZIJU IGRE MOŽE BITI MALO NAPORNIJE NEGO ŠTO STE OČEKIVALI”

brinjava jeste pomisao na vizuelni kvalitet zvaničnog nastavka. Naročito kada pogledamo drugi element ovog izdanja - novu misiju pod nazivom INTERmission.

Dodatna priča prati poznatog lika iz PlayStation 1 originala - devojku Jufi, u njenoj misiji da prodre u dubine baze Šinra organizacije i ukrade najmoćniju Materiju od svih. Ovo je u potpunosti nov sadržaj za serijal i u poređenju sa osnovnom igrom, izgleda čak i nešto bolje. Iako ni ovde nije prisutan osećaj sledeće generacije, neke animacije koje se renderuju u realnom vremenu, izgledaju apsolutno spektakularno. Mislim da bih slobodno mogao da kažem da igra sada izgleda lepše nego CGI animacije iz PlayStation 3 ere, što je i te kako neverovatan poduhvat.

Za prelazak ove dodatne priče, biće vam potrebno između 5 i 10 časova, u zavisnosti od težine koju odaberete i stila igranja kojim se služite. A dok sama priča služi kao dopuna originalu i možda način da se prekrate muke u čekanju nastavka, meni je lično samo još više zagolicala želju da zaigram igru koja još uvek nije ni zvanično najavljena. Teške su to muke, razumećete...

Kao najnapredniju verziju ove igre, trenutno bismo verovatno svi mogli da uperimo prstom u Intergrade. Bolja rezolucija, brža učitavanja i ispravljene teksture, svakako su razlog za zaigrati ovo izdanje. Ali neki od prenaglašenih efekata kojima se gube detalji, čine PlayStation 4 verziju igre još uvek vrednom vaše pažnje.

Dodatna epizoda nikako nije opravdano ekskluzivna za PlayStation 5 konzolu. Kao sitan dodatak, ne daje dovoljno razloga za nabavku “petice” samo kako biste ga zaigrali. U pitanju je nešto u čemu bi trebalo svi da mogu podjednako da uživaju, naročito kada uzmemo u obzir činjenicu da igra ne izgleda drastično bolje od originala i da je uz određena podešavanja, mogla da se “vrti” i na PlayStation-u 4.

Uzevši u obzir sva poboljšanja i dodatke, svakako je u pitanju izuzetno impresivna igra. Ali u pogledu činjenice da je PlayStation 5 mogao i više od ovoga, pomalo i razočarava. Ne mnogo, ali svakako dovoljno da lično mogu da kažem da kao paket, Intergrade ostavlja nešto slabiji utisak nego što je to original “u svoje vreme” činio.

Pak, da ne znate na kojoj se konzoli igrate, sve od navedenog ne bi bilo ni najmanje važno.

Godinu dana starije, nešto osvežene generalne impresije po pitanju ove igre još uvek stoje. Final Fantasy VII Remake je neverovatan naslov i ukoliko posedujete PlayStation 5 a niste ga još uvek zaigrali, bila bi prava šteta da ga ne nabavite. Retko kada se pojavi naslov koji sa ovakvom sigurnošću mogu da preporučim gotovo svakom ljubitelju interaktivne zabave. To će verujem moći da se kaže i za nastavak, kada u nekoj bliskoj budućnosti konačno ugleda svetlost dana.

“SVE JE UPOTPUNJENO SNAŽNIJIM EFEKTIMA SVETLOSTI, REFLEKSIJA I VREMENSKIH PRILIKA”

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PS5

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
79.99€

RAZVOJNI TIM:
Square Enix - Creative Business Unit I

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 9.2

- ✔ Bonus priča
- ✔ Viša rezolucija i frejmrejt
- ✔ Zategnuta grafika
- ✘ PS5 ekskluzivnost dodatne epizode
- ✘ Neka grafička poboljšanja deluju lošije

Autor: Milan Janković

REVIEW

GRINDSTONE

SEC, SEC, PROMENI BOJU, SEC, SEC

U prošlosti sam opisao gomilu igara koje grafičkim stilom neodoljivo podsećaju na crtaće. Naravno, nijedna od tih igara nije bila ni približno ista, već je svaka sa sobom nosila neku drugu tematiku i draž, a ista je situacija sa Grindstone igrom studija Capybara Games.

Premisa igre je prosta, takoreći linearna, gde je potrebno putovati kroz Grindstone planinu kompletiranjem nivoa, kojih ima preko 200. Sve ovo je predstavljeno uvodnom scenom, napravljenom u strip stilu. Vikinško penjanje uz planinu, ubijanje kripova i skupljanje novca za eventualni „odmor“ su glavni zadaci sa kojima se igrač susreće u Grindstone.

Ništa kompleksno, ali za jednu arkadnu zagonetalicu je sasvim dovoljno i zanimljivo.

Sav gejmplej se odvija na rešetkastom polju, nalik na šahovsko, u kojem se protagonista, razjareni viking, kreće „zmijolikim stilom“ u bilo kojem smeru. Na polju se nalaze razne prepreke i varijacije koje je potrebno zaobići. Tokom igranja potrebno je napraviti što duži niz spajanjem karaktera istih boja čime se prave komboi. Dodatak na polju je grindstone, dragulj čija je svrha da menja boju, tako da se na neprijatelje jedne boje možete nadovezati drugom i dodatno produžiti lanac napada. Tokom prelaska 200 i kusur nivoa postoji taman toliko varijacija da se ne oseti repeticija i uvek postoji nešto sveže kako se napreduje.

Odlična stvar je što tokom igranja nema vremenskog ograničenja, već je pred igračima potpuna sloboda eksperimentisanja sa različitim smerovima i putanjama. Prilično je zadovoljavajuć osećaj kada u jednom potezu dosegnete više neprijatelja različitih boja na polju.

Pored samih borbi u planini, Grindstone nudi još ponešto. Kada se zarši određeni nivo, moguće je vratiti se na dno planine i posetiti birtiju. Tu se vikingu može povratiti junačko zdravlje, kupiti nova oprema u vidu oružja, kostimi koji pored vizuelne promene daruju i neke gejmplej bonuse.

Uz mesto za trošenje krvavo zarađenih grindstonsa, birtija nudi i dva modova igranja koji se smenjuju na dnevnom nivou. U jednom imate ograničen broj poteza za kompletiranje nivoa, a drugi se uvodi survival element sa izazovnijim nivoima. Ova dva moda služe za proveru umeća igranja, kao i takmičenje sa drugim igračima pošto se skor unosi u globalnu tabelu.

Kao što sam već spomenuo na početku, Grindstone svojim umetničkim stilom izgleda kao crtać koji se emituje u jutarnjim časovima na TV-u. Vizuelno, igra je puna šarenolikosti i šarma, a dodatno se izdvaja pošto postoji opcija za maksimalni prikaz nasilja.

Zapravo, dostupne su tri opcije. Jedna bez prikazivanja krvi i nasilja sa simpatičnim elementima, pa zatim ona srednja gde je uključeno malo krvi, i ona najbrutalnija sa detaljnim prikazom mačevalačkog umeća krvožednog vikinga.

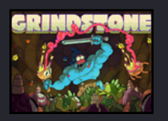
Omogućiti ovako nešto u igri koja je primamljiva deci je odlična ideja, mada bi retko kome došla. Ko želi nasilje može ga imati na tonu, a ko želi da Grindstone da klincima kako bi se zabavili ne mora brinuti o neprijatnim scenama.

Audio komponenta je takođe na prilično zadovoljavajućem nivou. Muzika je dostupna kao mešavina žanrova, što može biti čudno na momente, ali generalno preovladava lo-fi muzika, fino uklopljena u ovaj žanr igara.

Grindstone je pravi dragulj među arkadnim zagonetalicama. Gejmplej koji je sam po sebi osveženje stalno uvodi neke novine, uz primamljivu audio-vizuelnu prezentaciju, je dovoljan razlog da se u igru uskoči kad god to vreme dozvoli.

“PORED GLAVNOG DELA IGRE, NA RASPOLAGANJU SU DVA MODA IGRANJA ZA PROVERU UMEĆA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 +
CPU: Dual Core CPU 2+ GHz
GPU: 2GB VRAM
RAM: 8GB
HDD: 1GB



IGRU USTUPIO:
CAPYBARA GAMES

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch
iOS

IZDAVAČ:
Capybara Games

CENA:
16,85€

RAZVOJNI TIM:
CAPY

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.8

- ✔ Odlična grafička i audio prezentacija
- ✔ Neograničeno vreme za planiranje poteza
- ✔ Opcija za sklanjanje nasilja
- ✘ Sitni bagovi

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ISPRAVLJANJE KRIVIH DRIN... ZUPČANIKA

Guilty Gear je serijal koji ima dosta „alternativni“ status među borilačkim video igrama, koji je prethodne dve decenije ipak uspeo da opstane. Kulminacija skoro svih prethodnih delova, gejmplej mehanika i priče je upravo Strive. Razvojni tim Arc System Works se nimalo nije plašio kod Strive-a, i uprkos uprošćavanju brojnih borilačkih sistema igre kako bi, inače hardcore, franšizu približili nešto široj publici, nisu odmakli previše van izuzetno zahtevnih voda u koje ulazite kao igrač GG-a.

Primarno, tu je tzv. Gatling sistem, koji je srž borbe i nosi sa sobom par bitnih odlika. Guilty Gear je ovoga puta smanjio duge kombo sekvence, svodeći ih na znatno kraće, ali zato dosta štetnije inpute. Nakon brzih napada, kao što su obični udarci nogom i rukom, više nije moguće povezati određeni tip udaraca koji preseca protivnika, time limitirajući povezivanje komboa i nanošenje visoke štete protivniku. Naime, ovo znači da ćete morati da rizikujete sa sporim i time opasnijim udarcem kao kombo starterom. Ovo dosta menja dinamiku igre, pogotovu uz neke dodatne sisteme koji su dospeli i ovde iz prethodnih delova franšize, mada u blago izmenjenom ruhu. Vaš tenzioni metar, koji ima ulogu klasičnog metra za specijalne poteze, ovde nudi da uz žrtvovanje pola istog možete lako da prekinete određene poteze i komboe. Ovi „canceli“ mogu da se vežu u neke apsurdne sekvence koji donose lako i preko 50% štete protivniku. Uz to što su ovde komboi kraći, fokus na neutralnoj borbi je znatno veći nego pre, za razliku od klasičnog chip damage-a i setova i čestih otvaranja.

“SERIJALU SU SE PRIDRUŽILI VAMPIR SAMURAJ NAGORIYUKI I GIOVANNA, KOJA POSEDUJE ŽIVOTINJSKOG DRUGA U OBLIKU VUKA”

Ono što jeste malo razočaravajuće jeste nedostatak insta-kill super poteza, koji bi uz animaciju Strive-a izgledali maestralno, pored već postojećih supera.

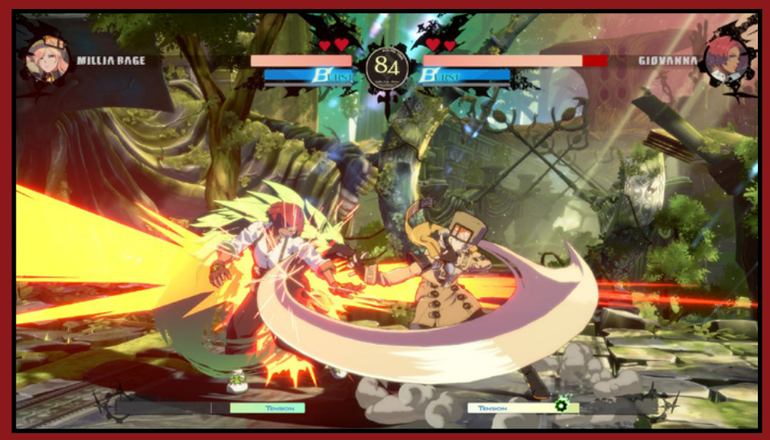
Igra poseduje mršavih 15 likova što će neke ljude odbiti, međutim oni se svi toliko razlikuju i iziskuju različite stilove igre da će vam veoma lako držati pažnju. Serijalu su se pridružili vampir samuraj Nagoriyuki i Giovanna, koja poseduje životinjskog druga u obliku vuka, i oboje su prezabavni dodatak već interesantnoj postavi likova.

Što se tiče samih modova za igru, vraćaju se svi standardni u vidu Story, Arcade i Survival modova. Story je tipičan Guilty Gear mod bez gejmpleja, već je u pitanju nešto slično anime serijalu, koji je podeljen na poglavlja od 20 ili 40 minuta, pa ga tehnički možete i pratiti kao takav. Za razliku od prethodnika, ovde nema stacionarnih momenata sličnih vizuelnim novelama, već je većina sekvenci animirano koliko toliko da pokaže znatno veću dinamiku likova i ne utiče previše na tempo priče kao ranije. Sama priča je zanimljiva, i iako je povezana sa prethodnicima koji svi zajedno dosta komplikuju stvar, dovoljno je spuštena lopta da je možete razumeti koliko toliko i bez objašnjenja.

Ono što je ovde nesvakidašnje jeste ogromna baza podataka koja maltene objašnjava svakog lika iz svih prethodnika Guilty Gear-a, sa čak i šemama i grafičkim šablonima koji objašnjavaju odnose između likova, ko su, šta su, kao i njihov uticaj na bitne događaje. Ovo je urađeno sa očigledno puno ljubavi razvojnog tima prema sopstvenom narativu, pa iako ga ima previše, ako vas zanima, definitivno ćete se zabaviti uz apsolutno haotičnu podlogu koju budete iščitavali.

Arcade mod je dobio par zanimljivih promena koje odudaraju od klasičnog Arcade iskustva u vidu tabanja protivnika do glavnog bossa. Naime, igra će posmatrati da li ste svog protivnika pobedili u dve ili tri runde, pa će vas na

“IGRA IZGLEDA APSOLUTNO MAESTRALNO I BEZ IKAKVE SUMNJE NAJBOLJE U SVOM ŽANRU ANIME BORILAČKIH IGARA, SA ODLIČNIM ANIMACIJAMA I PRELEPO NACRTANIM LIKOVIMA I OKRUŽENJIMA”



osnovu toga voditi u extreme ili hard sledeći nivo. Extreme naravno predstavlja veći izazov, pa ako pobedite sve borbe bez izgubljene runde, finalni boss Nagoriyuki, koji je nov lik, će biti u svojoj težoj formi i lagano spada u neke od najtežih boss borbi u borilačkim igrama uopšte. Sekvence između borbi su uglavnom izvedene u vidu dijaloga između likova dok stoje u areni, pa bi ovde i dalje pomoglo to da su developeri makar koristili sličan pristup kao u Story modu. Što se tiče Survival moda, on je potpuno isti sa beskonačnim tabanjem gde ćete na kraju dobiti skor i uporediti ga sa drugim igračima na tabeli.

Igra izgleda apsolutno maestralno i bez ikakve sumnje najbolje u svom žanru anime borilačkih igara, sa odličnim animacijama i prelepo nacrtanim likovima i okruženjima. Ovaj vizuelni kvalitet jedino opada u nekim momentima u Story modu gde su nešto šire scene i pejzaži znatno manje detaljni, ali ti trenuci su retkost i igra nema konkurenta u žanru po kvalitetu animacije i truda uloženog u crtež celokupnog naslova. Zvučna podloga ostavlja pomešan utisak, gde su neke numere sa tekstom poprilično loše ili dosadne, dok je većina instrumentalnih pesama odlična i savršeno se uklapa uz atmosferu igre i borbe. Imate i opciju da slušate bilo koju numeru iz svih prethodnih naslova što je više nego za svaku pohvalu. Glasovna gluma je solidna kao i uvek, sa opcijama za englesku ili japansku lokalizaciju, gde potonja znatno više prirodno zvuči i poseduje nešto bolje glumce.

Što se tiče online modova i optimizacije, Guilty Gear Strive je bućkuriš dobrih i loših implementacija na sve strane. Netkod je jedan od možda i najboljih u japanskim borilačkim igrama, s obzirom da je ovde zapravo izvodljivo tabati se sa nekim ko je iz Severne Amerike, jer igra jako dobro barata sa nešto većim distancama između igrača nego uobičajeno. Ipak, iako borbe inače dobro rade, lag je prisutan ako ste povezani na Wi-fi, što je učestala pojava među fajterima svakako, ali je samo pokazatelj da ovaj problem razvojni tim još uvek nije rešio. Sam lobi je reprezentovan u vidu slatke pikselizovane grafike gde vodite čovečuljka po 2D platformama do raznih opcija i modova u multiplejeru. Međutim, iako lepo na prvi pogled, ovaj sistem je jako neintuitivan uz brojne limitacije, od kojih je glavna ta da možete da odigrate samo tri meča po setu, da bi vas igra vratila u lobi. U tom slučaju i dalje možete da igrate revanš protiv iste osobe, što potpuno banalizuje pomenutu limitaciju.

Ono što je dobro došlo jeste gotovo neprimetan prelaz između online moda i trening sobe, gde imate opciju da ostanete u istoj areni nakon multiplejer meča kako biste nastavili trening. Zbog toga, ovde nema učitavanja i prosto je neverovatno korisno kada se naviknete na ovako nešto, pa ova opcija svakako treba da bude uzor svim ostalim borilačkim igrama.

Nažalost, uprkos dobrom netkodu, sam dolazak do online meča je pakao jer svako povezivanje sa serverom, što se dešava pri ulasku u igru i ponovo pri ulasku u online mod, ume da potraje i više od dva minuta! Ova otegnuta učitavanja stvarno dosta oduzimaju na iskustvu.

Sama optimizacija je jako dobra i Guilty Gear sa svojom vrhunskom vizuelnom podlogom ne pravi nikakve probleme, dok na PS5 podržava 60 FPS-a u 4K rezoluciju. Ono što jeste malo zabrinjavajuće jeste dosta skup model na koji se oslanja Arc System Works, koji je već najavio Season Pass za nemalih 30 dolara sa pet novih likova. S obzirom da su se pojedini likovi već pojavili u Arcade i Story modu sa već gotovim movesetovima i igrivošću, ovo sve deluje kao samo još jedan način da se dodatno izmuzu pare iz igrača. Ipak, uprkos svemu tome, GG Strive je toliko dobra igra da joj je teško zameriti sve monetizacione pokušaje. Čak i uz manju postavu likova, jednostavno su iskoraci na najbitnijim segmentima osetni i to uglavnom veoma pozitivni.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8/10 64-bit
CPU: Intel Core i7-3770 3.40 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 660
RAM: 8 GB
HDD: 20 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS4/5

IZDAVAČ:
Arc System Works

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Arc System Works

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 8.5

- ✓ Interesantna priča
- ✓ Odličan dizajn i vizuelna podloga uopšte
- ✓ Vrlo zanimljive i pozitivne promene u borbi
- ✗ Neintuitivan multiplejer interfejs
- ✗ Premalo likova za igru po punoj ceni
- ✗ Preduga učitavanja sa serverom

Autor: Igor Totić

REVIEW

HIRED GUN

DOOMHAMMER 40K

“PORED ORUŽJA, OTKLJUČAVAĆETE I IMPLANTE KAKO ZA SEBE TAKO I ZA MASTIFA KOJEG MOŽETE DA PRIZOVETE TOKOM MISIJA”

Games Workshop deli 40k licence šakom i kapom i u poslednjih par godina smo videli pregršt naslova u univerzumu gde je samo rat. Uglavnom su to bili promašaji sa par hitića koje ćemo pamtiti, kao što je Gothic Armada i Martyr, kao i fenomenalni Dawn of War serijal (sans treći deo). Ja kao rezidentni samoproklamovani 40k „ekspert“ igram ove naslove kako vi ne biste morali, ali Hired Gun je 40k igra koju ne treba zaobići i meni se izuzetno dopala.

Hired Gun je 40k verzija Doom Eternala i ne plaši se to da pokaže. Akcija je konstantna, krvoproliće je pozamašno a muzika cepa i kida. Tri osnovna sastojka novih Doom naslova i to developeri Strenum On Studia kapiraju savršeno. Ali, igra nema Bethesda budžet i id software iskustvo pa se to često vidi tokom igre, ali je ne čini ništa manje zabavnom.

Cela priča je smeštena u Hive grad Necromunda koji je uveliko poznat 40k fanovima. Ovo je industrijska grad-planeta gde novac vlada, bogati žive visoko a bande pokušavaju da preuzmu vlasništvo nižih delova. Vi ste lovac na ucene i plaćenik koji prihvata posao koji ubrzo ode po zlu i shvata da je sabotiran. Onda kreće da sazna šta se dešava i kako su neki zabranjeni implanti završili kod njega, ali sve ovo je samo neki opšti razlog kako bi igrača ubacio u opštu zabavu. Priča je jedan od slabijih elemenata ove igre, pogotovo za igrače koji nisu upućeni u fine detalje 40k univerzuma (a ima ih mnogo), ali nije ni toliko bitno. 40k fanovi će prepoznati te detalje i smejuljiti se sa zadovoljstvom kad ih primete pa će se i neki poznati likovi iz ovog univerzuma pojaviti kao što je Kal Jerico, koji će vam biti glavna osoba za napredovanje priče.

Hired Gun je brzi FPS i kao što rekoh, dosta se ugleda na novi Doom serijal, pogotovo Eternal. Već pri početku dobijate dash, dupli skok, trčanje po zidovima i kuku koja vas privlači ili do protivnika ili oko mape. Igra je dosta vertikalna tako da su mape dizajnirane da iskoristе sve vaše sposobnosti i da imate prostora za razne akrobatike. Kretanje je izuzetno bitno jer su neprijatelji neumoljivi da vas pretvore u samo još jednu statistiku smrtnih slučajeva u Necromundi, a na vama je da isto uradite njima.

Pored brzog kretanja, gunplay je takođe vrlo zabavan. Naš heroj ima pregršt oružja na raspolaganju, od običnih rafalnih oružja, stub revolvera, preko plazma oružja pa čak i do čuvenih boltera. Neka oružja se slično ponašaju i izgledaju kao reskin, ali ih ima toliko da možete da na-

“HIRED GUN JE BRZI FPS I DOSTA SE UGLEDA NA NOVI DOOM SERIJAL, POGOTOVO ETERNAL”

pravite šaren arsenal u svom inventaru. Većina oružja imaju dobar osećaj pucanja, dok neka skoro nemaju nikakvu povratnu informaciju, ali svakako će svako naći neki svoj stil u ovoj igri. Vaš heroj je opremljen Autosanguine implantom koji vas pasivno leči tako što ubijate neprijatelje ili izvodite Necromunda verziju Glory Kill iz Doom-a. Ova animacije egzekucije su krvave i brutalne, ali nisu ni blizu nivoa poliranja koje ima Doom i često ćete se zaglaviti u animaciji gde izgleda kao da rešetate vazduh jer se model pomerio u stranu.

Pošto sam spomenuo pregršt oružja, trebalo bi da vam kažem da igra ima i loot i RPG elemente. Posle svake misije, dobijate listu oružja, oklopa i opreme koje ste skupili tokom iste i koje možete da prebacite u svoj inventar. Uglavnom su to varijacije već postojećih oružja modifikovani raznim dodacima koje posle možete i sami da menjate. Ono što ne želite da prebacite u inventar, pretvara se u novac koji trošite na unapređenja u glavnom HUB-u igre. Većina oružja koje budete dobijali su drek, ali sa delovima koje skupite možete sami sastaviti pozamašne instrumente smrti.

Pored oružja, otključavaćete i implante kako za sebe tako i za Mastifa kojeg možete da prizovete tokom misija. Ovaj Mastif je bio dosta prikazan tokom trailera ali tokom igre nisam primetio da mu je AI baš najbolji, a niti je bio nešto mnogo koristan u početnim misijama dok nema gomiletinu augmentovanih dodataka na sebi. Implanti koje otključavate mogu da vam daju i posebne, aktivirane, sposobnosti kao što su Augur (vidite skrivene stvari na mapi), Bullet time, povećanu snagu i dosta drugih. Pored aktivnih, unapređujete i pasivne sposobnosti kao što su HP i otpornosti. Dubina ove igre me je baš iznenadila jer na nekom bazičnom nivou možete da igrate svoj build i pravite svog lovca kako želite. Ja sam dosta istraživao mape i skupio gomilu novca tako da sam ubrzo uspeo da otključam većinu dodataka već pri početku igre. Ovo mi je bilo lako jer sam pored glavne misije prihvatao i sporedne ucene koje će vas nagrađivati sa opremom i novcem.

Dizajn igre je klasičan 40k i još klasičniji Necromunda stil. Mape su braon, sive i prljave, ali su prelepo dizajnirane sa pregršt detalja od običnih lobanja do ogromnih statua i zupčanika. Grad izgleda živo i bilo mi je milo da vidim da su se ovoliko potrudili oko okruženja. Ruku na srce, isti developer je radio i Space Hulk Deathwing koji je imao sjajan interni dizajn, ali je gameplay bio katastrofa. Ovde su uspeli da spoje i jedno i drugo. Muzika je isto izvanredna i drži tempo sa igrom kao i dizajn zvuka koji lepo prati akciju. Ono oko čega se nisu potrudili su modeli NPC-eva koji skoro svi imaju maske ili neke implante na ustima kako bi smanjili animaciju lica i govora. Cool trik, ali je ovde previše očigledan, bez obzira što smo u 40k univerzumu. Neprijatelji su u početku raznovrsni ali kasnije počinju da se ponavljaju. Uglavnom ćete se boriti protiv ljudi i to članova raznih poznatih bandi kao i ponekih mutanata koji su se našli u Necromundi. Nema Astartesa i uglavnom ćete pratiti ovu 40k priču iz perspektive običnih ljudi i plaćenika, što je svakako dobro za promenu.

Najveća zamerka ovoj igri su tehnički problemi koji su me pratili na PC. Često sam se zaglavljivao na čudnim mestima, par propadanja kroz pod kao i izuzetno nestabilni framerate koji već pokušavaju da poprave sa par zakrpa.

Ja sam se iskreno zabavio sa Necromunda Hired Gun. Možda jer me toliko podseća na fenomenalni Doom u 40k okruženju a možda jer je i kompetentna igra sama po sebi. Ono što je sputava trenutno su tehnički problemi i očigledno manjak budžeta i iskustva developera, ali Hired Gun svakako preporučujem svakom ko voli brz FPS sa bazičnim RPG elementima koji je smešten u 40k univerzum.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 (64-bit)
CPU: AMD Ryzen 5 2600
GPU: 6 GB VRAM, Radeon RX 5600 / GeForce GTX 1660
RAM: 16 GB RAM
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
INDIGO PEARL

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

IZDAVAČ:
Focus Home Interactive

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Streum On Studio

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Brza igra
- ✓ Sjajan FPS u 40k Univerzumu
- ✓ Sistem unapređenja
- ✗ Tehnični problemi na PC
- ✗ Previše se trudi da bude Doom bez budžeta

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

D&D NA APARATIMA

U moru RPG-eva baziranih na D&D i raznim drugim tabletop sistemima, retko koji uspeva da replicira to iskustvo u potpunoj meri u video igrama. Ipak, Solasta: Crown of the Magister je takva igra, i vrlo detaljno i maksimalno koristi referentni D&D 5e sistem u formi video igre, replicirajući skoro sve bitnije mehanike koje ga krase. Treba napomenuti da, iako Solasta koristi D&D kao podlogu za mehanike i sisteme u svojoj igri, Tactical Adventures se ipak rešio da napravi svoju originalnu postavku, kao i priču, zadržavajući sve ostalo što tabletop ima da ponudi.

Sam narativ je verovatno i najslabiji deo ovog iskustva, s obzirom da mu fale pojedinosti i kvalitetne narativne „kuke“ koje bi uvukle igrača u priču i dale motivaciju za odmotavanje narativnog klupka. Međutim, Solasta ovde podbacuje, tj. konkretno Crown of the Magister kampanja, koja je prvenstveno veoma linearna i velikim delom zanemaruje vaše izbore tokom priče, što solidno narušava jedan od glavnih aspekata klasičnih RPG igara. Ipak, ovde se to delimično može pripisati tome što su svi likovi koje vodite u potpunosti vaši, misleći na to da ćete morati da kreirate vašu ekipu, ako ne budete želeli da koristite neke od pregenerisanih likova koji neće promeniti igru u nikakvom smislu. Ono što ovde izranja kao svetla tačka na momente, jesu ubačene reference na pozadinske priče vaših likova koje mogu voditi solidnim komičnim situacijama između akcije. Uprkos tome, većina dijaloga je, nažalost, u najboljem slučaju osrednjeg kvaliteta, kao i glasovna gluma koja ih prati. Ono što jeste veoma specifično za Solastu, u poređenju sa ostalim RPG-ovima, jeste to da ćete imati opciju da birate šta izgovara bilo ko od vaših likova, vodeći razgovore sa svim karakterima istovremeno. Ovo ublažuje nešto lošije pisanje, jer doprinosi znatno prirodnijoj i dinamičnijoj interakciji između likova.

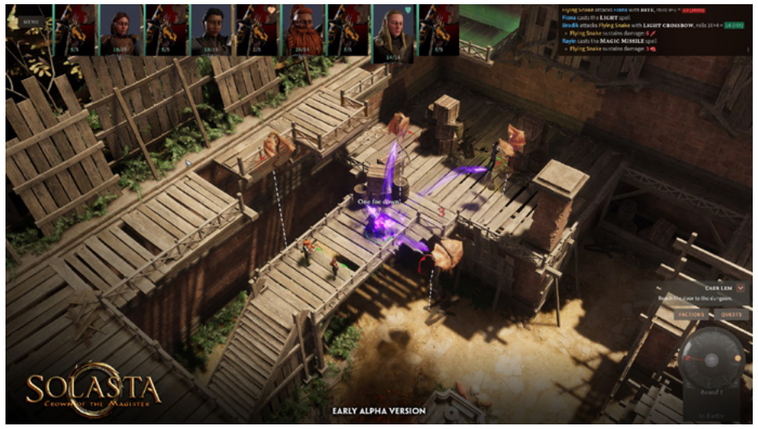
Srž iskustva koje Solasta nudi jeste gejmplej, kao gotovo potpuna replika D&D sistema petog izdanja. Za razliku od sličnih igara kao što su Baldur's Gate, Solasta koristi potezni sistem tokom borbe, sa sve pridodatom mrežom kvadratića po kojima se kreću vaši likovi. U borbi je prisutan svaki aspekt tabletopa, pa se potez svakog od vaših likova svodi na akcije, bonus akcije i reakcije, gde će se bilo tokom, bilo van borbe, za sve bacati kocke baš kao u izvornom materijalu. Ove kocke možete čak i menjati po izgledu kako biste razlikovali tipove šteta koju nanosite, dok ćete ih često viđati i van borbe za raznorazne situacije koje će iziskivati neku neborbenu veštinu koju vaši likovi ili lik poseduju.

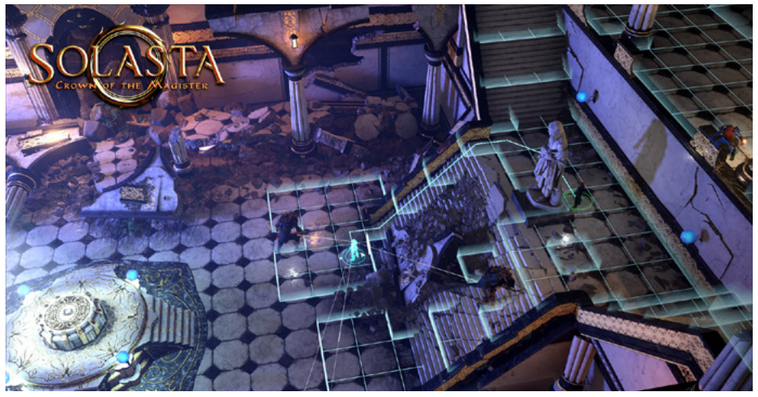
Kampanju ćete početi od kreacije likova, koja se vodi D&D sistemima, doduše sa nešto manjim brojem rasa i klasa nego u originalu, tj. pet i šest respektivno, od kojih svaka rasa i klasa imaju podrase i arhetipove. Tu je vrlo bitan izbor pozadine vašeg lika, kao i selekcija veština u kojima ćete dobijati bonus na rollove kocke, spellova, opreme i slično. Kreacija fizičkog lika je nažalost dosta površna sa relativno malim brojem opcija, što vam u kombinaciji sa veoma čudnim karakter modelima neće doneti previše zadovoljstva izgledom vaše ekipe.

Međutim, borbeni sistem je tu da u potpunosti ponese Solastu, uključujući brojne taktičke pristupe, gde osvetljenje i zaklon nisu igrali nikad veću ulogu, bivajući preneseni iz D&D-a veoma verno, pa ćete često bauljati kroz mračne prostore uz raznorazne baklje i magije koje bacaju svetlo. Na ovom polju je maltene teško išta zameriti, s obzirom da je Tactical Adventures maksimalno i optimizovao igru, gde je nama lično iskustvo bilo izuzeto od bagova, grafičkih problema i padova u frejmrejtu. Jedna od svetlih tačaka jeste kreator dungeona (koji je još uvek u beta fazi), dajući solidan broj opcija i alata igračima da kreiraju svoje dungeone veoma brzo i lako i savršeno generišući funkcionalan tabletop dungeon sa sve lootom, zamkama, neprijateljima i slično. Tactical Adventures je najavio da ovaj alat ima još dosta opcija na čekanju, pa će se vremenom, čak i ovaj segment dodatno proširivati i bivati moćniji i detaljniji.

Što se tiče vizuelnog stila, Solasta budi mešana osećanja, što je delimično i uticaj nižeg budžeta (a samim tim i cene) koji je krasi. Ipak, okruženja umeju da izgledaju veoma dobro, dok je dizajn istih ovde uzeo primat kao najbolji aspekat celog ovog segmenta. To se nažalost ne može reći i za dizajn likova, kao i brojne teksture u igri koje mogu delovati mutnjikavo, ali su animacije zato više nego solidne, pogotovu tokom borbe prilikom bacanja određenih magija. Sa druge strane, zvučna podloga ne donosi ništa preterano novo i originalno, ali uz klasične simfonijske numere upotpunjuje celokupnu estetiku visoke fantastike, dok se na polju efekata ipak izdiže dosta iznad proseka, davajući jako zadovoljavajuće povratne informacije prilikom udaraca neprijatelja i slično.

Ono što je razočaravajuće jeste nedostatak kooperativnog multiplejera, pa onlajn kampanje i slične ideje možete odmah odbaciti, jer je Solasta čisto singlplejer iskustvo. Ovo je veoma velika propuštena šansa, s obzirom da je sama Solasta mogla da funkcioniše kao više nego solidan D&D simulacioni program, umesto relativno dosadne priče fokusirane na singlplejer. Ipak, uprkos tome, srž Solastinog gejmpleja je vrhunski izbalansirano i veoma dobro upeglano tabletop iskustvo kakvo ne možete da iskusite kroz nijedan drugi cRPG. Bez većeg premišljanja, laka preporuka za svakog fana RPG žanra ili D&D-a, kao savršeno uhodavanje za početnike i novajlije u istim.





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: ntel Core i5-7400
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / Radeon RX 590
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB

IGRU USTUPIO:
DEAD GOOD MEDIA

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Tactical Adventures

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Tactical Adventures

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Prezabavan gejmplej
- ✓ Odličan dungeon maker
- ✓ Najvernije D&D iskustvo do sada
- ✗ Ružnjikavi karakter modeli
- ✗ U najbolju ruku prosečna glavna priča

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

NAPRAVITE SVOJ HOGVORTS

Spellcaster University je jedna čudnovata tinktura tipične tycoon igre, sa primesama nekoliko različitih žanrova utabanih u jedno veoma zanimljivo pakovanje. Naime, nalazite se u ulozi novog direktora čarobnjačkog univerziteta (čije ime i imena učenika možete podesiti kako god želite), i vaša uloga je da nekako preteknete od konstante najezde gospodara Zla koji konstantno u ciklusima vrši invaziju na svet. U tom trenutku, vaša škola biva razrušena do pepela, dok se vi premeštate na novu lokaciju i ispočetka polazite u podvig. Kako budete prošli kroz većinu lokacija, imaćete priliku i da se suočite sa gospodarom Zla lično.

Ipak, ovde je fokus na izgradnji vaše lične akademije, gde ćete učenike naravno moći da organizujete i po kućama koje možete podesiti da se fokusiraju (ili ignorišu) određene škole magije. Što se tiče same izgradnje, ovaj aspekat je realizovan pomoću kartica koje ćete vući iz šest različitih špilova, gde je notabilno svaki vezan za tip mane koju generišu vaši studenti praktikujući odgovarajuću školu magije, sa izuzetkom zlatnog špila koji je vezan za zlato u vidu valute. Svaki od tih špilova uglavnom nosi ili karticu sa sobom, ili sa nekim unapređenjem za tu sobu ili okolne sobe, dok su same sobe povezane direktno sa špilom u kom se nalaze, tj. školama magije koji donose taj određeni tip mane.

Svaka soba koja predstavlja neki vid učionice dolazi sa dva profesora od kojih ćete jednog odabrati da vodi časove u istoj. Ovaj sistem je pretežno veoma jednostavan, dok je balans između izvlačenja kartica i generisanja mane pametno regulisan postepenim poskupljenjem izvlačenja kartica. Sama organizacija soba je nažalost relativno nebitna, s obzirom da bonusa koji nagrađuju određenu strukturu sličnih ili povezanih soba nema previše. Pojedine sobe sa unapređenjima mogu doneti potpuno nove mehanike i zanimljive dodatne funkcionalnosti, pa zapravo različite kombinacije i vaš magijski fokus nude dosta izbora kako ćete pristupiti vašoj novoj magijskoj akademiji.

Pored soba i opšte strukture, moraćete da vodite pretežno najviše o studentima koji su glavni izvor vašeg zlata, neophodnog za osnovne potrepštine vaše škole i šire. Studenti, kao i profesori, i te kako imaju ličnost (dobru, neutralnu ili zlu, po D&D alignment sistemu). Svaki od studenata takođe ima svoje materijalno stanje od kog će vam zavisiti i novac koji budete uzimali od njega. Na ovaj sistem je nekako nezgrapno nataknut sistem dosade, gladi i zdravog razuma, koje treba da balansirate odgovarajućim profesorima i sobama. Nažalost, ovi sistemi nisu previše uticali na gejmplej, pa čak i uz blagi menadžment na srednjim nivoima težine, nećete naići na situaciju gde će vam ovi faktori predstavljati veći problem.

Pored toga, tu su i raznorazne frakcije, kao i lokacije na kojima možete graditi školu. Svakog dana, vaš magični hrčak će se pojaviti u sklopu događaja i imaćete opciju da posetite neku od obližnjih frakcija. Svaka frakcija donosi različite (poneke i skrivene) bonuse ili minuse, u zavisnosti od vašeg odnosa sa njima. Neretko će se ove frakcije pojavljivati kod vas, zajedno sa solidnom količinom preostalih mogućih događaja vezanih za lokaciju gde se nalazite ili opšte stanje u vašoj školi. Ovi događaji često mogu doneti velike bonuse, ubaciti vas u duži lanac zadataka ili doneti čak neke krajnje ciljeve, sa potencijalnim bonusima na određene aspekte vašeg univerziteta. Sve to ćete posmatrati dok metar pri vrhu polako otiče i gospodar Zla konačno ne izvrši invaziju konačno.

Na sve ovo je takođe nataknut i vrlo jednostavan automatski sistem borbe, gde možete slati vaše učenike u podvige ili ih koristiti za odbranu škole. Njihove veštine će zavisiti od škole magije u kojoj su dobri, pa će samim time i otključavati nove ili jače verzije magija prilikom borbe. Naime, borba se odigrava isključivo sa četiri studenta, gde će poteznom borbom koja se automatski izvršava izudarati se sa neprijateljem. Ovde naravno možete očekivati i povređene i mrtve studente, ali su nagrade prilikom ovih pohoda više nego solidne da nadoknade gubitke. Na kraju studija, svaki student će imati odre-

đene titule koje može steći u budućnosti, dok će ishod toga koju titulu će dobiti zavisiti isključivo od fokusa tokom njegovih studija. Svaki student vam naknadno može doneti prestiž koji pasivno utiče na to koliko i kakvih novih učenika vaša škola privlači.

Sve je to upakovano u vrlo jednostavno, ali simpatično vizuelno ruho sa jednostavnom poligonskom grafikom koja daje efekat kao iz crtanih filmova, ali često ume izgledati zastarelo i ružnjikavo u pojedinim sobama ili na određenim učenicima. Zvučna podloga gotovo da ne postoji, mada pozadinska muzika s vremena na vreme ume vrlo dobro da se uklopi u situaciju u kojoj se nalazite.

Ono što najviše muči Spellcaster University jeste nedostatak interakcije sa vašom školom. Menadžerski deo se uglavnom svodi na plasiranje vaših soba, koje studente ćete primiti i u koju kuću ih staviti i onda pretežno gleduckati u ekran dok ne iskoči novi event ili ne budete imali dovoljno za izvlačenje novih kartica. Sobe je nemoguće premeštati i veći haos na ekranu je neminovan, dok će se vaša igra uglavnom svoditi na posmatranje studenata kako trčkaraju levo desno.

Nakon setapovanja škole, teško da možete išta isplanirati, već se pretežno možete truditi da korigujete ili pojačate put koji ste nameračili za vaš univerzitet. Količina randomizacije ume da bude na momente prevelika pa dodatno otežava planerski deo, a pomaže onom „snađi se i šta god“ segmentu. Ipak, uprkos svemu tome, ova igra je apsolutno prezabavna pri prvom prelasku svih lokacija, i uspeva da bude jedno veoma opuštajuće iskustvo, pogotovu ako ste kao klinac sanjali da vidite šta Dambldor zapravo radi po ceo dan u onom svom kabinetu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: AMD A8-5600k
GPU: NVIDIA GeForce GTX 630 / AMD Radeon HD 6570
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO:
SNEAKY YAK STUDIO

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Sneaky Yak Studio, WhisperGames
CENA: 20.99€
RAZVOJNI TIM: Sneaky Yak Studio
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.8

- ✔ Veoma zabavna igra
- ✔ Solidan diverzitet između soba i lokacija za vašu školu
- ✔ Zanimljivi eventovi i solidna količina randomizacije...
- ✘ ... koja u drugim trenucima suzbija planerski aspekat igre
- ✘ Pojedini sistemi deluju kao da su veštački nataknuti
- ✘ Vrlo malo interakcije u kasnijim delovima igre

Autor: Lazar Drašković

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Nikada mi neće biti jasno KAKO neke igre čak i posle više od 20 godina određenim elementima totalno nadmašuju oko 80% današnjih naslova. Čovek bi pomislio da uz sav tehnički napredak kojim su igre brzinom svetlosti razvijale, ne bi bilo potrebe da se ikada vraćamo nekim relativno nezgrapnim naslovima, sem zbog nekakve nostalgije, ali nažalost to nije tako. Jedan od tih naslova je Blade of Darkness, iliti prevedeno, simulator brutalnog sečenja udova koje onda pokupite i razbijete o glavu goblinu koji je imao nesreću da se nađe na vašem putu. Ako vam ovaj kratak opis zvuči zabavno i nešto što niste videli poslednjih desetak ili više godina, niste jedini.

Biću iskren, Blade of Darkness nije igra za svakoga, a postoji više od jednog razloga za to. Čak i kada je izašla, na nekoliko polja je kaskala za svojim rivalima ali je to kompenzovala nekim stvarima koje se ni dan danas ne mogu pronaći u visokobudžetnim naslovima.

Pre početka igre moguće je izabrati jednog od četiri ponuđena lika: Vitez, Varvarin, Patuljak ili Amazonka. Vitez koristi štit, mačeve, buzdovane i može da obuče najteži oklop, Patuljak je veoma slično vešt sa štitom ali i sekirama i čekićima, dok Varvarin barata ogromnim dvoručnim mačevima i sekirama, a Amazonka kopljima i štapovima. Iako nije moguće izabrati težinu igre, jedna od zanimljivosti koja nije očigledna na samom početku je činjenica da je ona sakrivena u samom odabiru vašeg lika. Amazonka je easy, Vitez i Patuljak su normal, dok je Varvarin hard. Sva četiri lika imaju izuzetno različit stil borbe koji se direktno odnosi na težinu. Amazonka ima najveći dodge i sa svojim kopljima može da ubija sa sigurne distance. Vitez i Patuljak, iako znatno sporiji od ostalih likova, mogu da se oslone na svoj štit i izuzetno brze i precizne udarce, dok Varvarin nema previše opcija za odbranu, a potezi, iako veoma razarajući, su istovremeno dosta spori i podložni lakom prekidu u borbi. Likovi isto tako napreduju svoj iskustvene nivoe tokom borbi, što se svodi na pasivan napredak koji povećava health, staminu i otključava nove poteze. Na samom početku igre likovi mogu da koriste samo najosnovniju vrstu udaraca i to veoma limitiran broj puta pre nego sto se njihova stamina istroši, što nikako ne treba dopustiti jer onda gubite kontrolu nad likom, što skoro uvek dovodi do sigurne smrti. Na kasnijim nivoima likovi otključavaju specijalne kombo poteze koji se izvršavaju veoma slično kao u tabačinama. Na primer, Vitez sa istovremeno gore, dole i klik miša za udarac napravi korak napred dok ispred sebe secka nekoliko puta, ili Amazonka sa istovremenim levo, desno i napad krene da vrti svoje koplje oko sebe i kasapi sve sto proba da joj priđe. Veoma neuobičajeno je to što ovaj način kontrole na tastaturi u praksi uopšte nije loš, iako na papiru zvuči užasno.

Isto tako sva oružja iz klase lika dolaze sa svojim posebnim kombo potezom, koji imaju i svoje mane. Pored toga što oduzimaju mnogo stamine, često će se

desiti da pronađete novo oružje koje ćete moći da koristite tek na višem nivou. Imajući u vidu da je moguće nositi samo tri oružja, pitanje je da li je dobro odbaciti staro oružje čiji kombo znate ili sačekati dok ne dobijete dovoljan level za novo? Iako "video igra logika" govori da je uvek bolje zameniti opremu sa onom koja ima veće statistike, ovde to nije slučaj. Vrlo često se može desiti da je specijalni kombo novog oružja troduplo gori od starog, zbog dometa ili suviše sporog vitlanja, a ako ste prešli nivo u kojem ste odbacili staro, postoji velika šansa da na njega nećete ponovo naići! Jedan od najočiglednijih primera je Vitezov takozvani Elf Sword koji je moguće pronaći već u drugom nivou, čiji je kombo toliko jak, brz i lak da njega samog možete koristiti skoro pa više od pola igre! Isto tako svaki lik poseduje par sakrivenih, elemental oružja, koja su poprilično slaba sa često izuzetno jakim kombo potezima, koji postaju efikasni tek na višim nivoima. Ipak, izuzetno je zadovoljavajuće kada probate da iskoristite novi kombo na debelom orku i onda vidite kako mu vaš lik u jednom potezu odrubi glavu, a zatim preseče telo na pola dok krv šiklja iz ostataka njegovog leša.

I dok sam ovoliko ishvalio komboe i lakoću njihove kontrole, to isto nažalost ne mogu da kažem i za likove. Kontrolisanje likova je blago rečeno... apsolutno užasno. Lock on na neprijatelje često izaziva probleme, koračanje na tlo manje visine od trenutne ume da izazove lebdenje vašeg lika na par sekundi, a generalno nezgrapna kontrola hodanja će vam izazvati ogromne glavobolje. U samoj borbi ovo nije toliki problem, sem ako se ne nalazite u blizini provalije, ali mnogi delovi igre od vas zahtevaju nezgrapni rani 3D platforming. Skakanje je katastrofalno i postoji velika šansa da će vas ono ubiti daleko više puta nego sami neprijatelji. S obzirom da su nivoi uvek puni tajni do kojih nije uvek očigledno kako doći, izuzetno je frustrirajuće eksperimentisati nekoliko puta jer možda niste uboli baš taj piksel na koji je zapravo moguće skočiti. Ako ništa drugo barem je moguće snimiti vašu poziciju u bilo kom trenutku.

Što se snimanja tiče, postoji jedna veoma zanimljiva stvar. Pri početku svake nove igre ona prati koliko ste puta snimili i pored snimljene pozicije se može promeniti vaš "rank". Recimo ako snimite samo jednom po nivou pored save-a će pisati "Awesome!!!", dok ako snimate svaki čas igra će vam se smejati sa titulom "Casual". Jako mi se svida ova ideja i voleo bih da je veći broj igara implementira, jer vas podsvesno tera da budete bolji i da pokažete igri da niste "prljavi casual"!

Dizajn nivoa je prilično dobar ali je veoma lako izgubiti se jer lokacije umeju da izgledaju slično. Iako sam napljuvao platforming moram spomenuti da je on neizbežan deo igre ako želite da otključate pravi kraj. Raštrkani po različitim nivoima nalaze se sakrivene rune koje nije nimalo lako pronaći. Rune pripovedaju priču igre i potrebno ih je sakupiti sve kako bi mogli da otključate punu moć čarobnog mača pred kraj njen kraj.
Svaki lik ima svoj uvodni nivo koji se razlikuje od ostalih, gde se veoma dobro vidi da je priča zbrzana i sklepana amaterski kako bi igra izašla na vreme. Vrlo je veliki kontrast kada se uporedi Vitezov prvi nivo sa ostatkom igre. U njemu možete čuti neprijateljski razgovor koji daje malo života i detalja u priču. Nakon toga jasno se vidi odsustvo svih drugih konverzacija, dok je jedini glas narator koji čita rune uz par komentara nakon ulaska u svaki nivo. Tu se još nalaze i samo dva bossa u igri koji imaju da kažu par reči pri svojoj introdukciji i to je u principu to.

Igra poseduje i multiplayer koji se uglavnom svodi na dvoboj između likova jedan na jedan, ali pronaći meč u igri staroj preko 20 godina je bukvalno nemoguće. Ako želite da se oprobate moraćete da tražite po nekakvim forumima a možda čak i da se zamajavate sa third party softverima kao što su hamachi i slični, što iskreno, nije vredno dvoboja koji su zabavni možda oko tridesetak minuta.

Grafički igra izgleda prilično loše za svoje vreme. Likovi i neprijatelji su sastavljeni od relativno malog broja poligona, i veliki broj njih izgleda "kockasto", dok su teksture na sličnom nivou. Sami nivoi i okolina je uglavnom uglasta i sastavljena od pravougaonika sa jako malim sfernim elementima, dok se paleta boja uglavnom sastoji iz sive i braon. Iako mi lično grafika nikada nije smetala u igrama, ne mogu da kažem da ovde nekad ne ubada u oči. Naravno postoji par nivoa koji ovo vešto kriju i samim time izgledaju bolje, kao na primer nivo u snežnim planinama u kojem je prisutna velika količina magle koja prikriva manjak detalja.
Pored toga, osvetljenje u igri je zaista fenomenalno. Što je neko telo bliže svetlu to ono na okolinu baca veću senku. Može se desiti da na zidovima hodnika vidite ogromnu senku neprijatelja koji se nalazi odmah pored zapaljene baklje, a kad se približite vidite da je to samo malo čudovište veličine vašeg stopala. Isto tako senka se kreće i menja dinamično u odnosu na to koliko je nešto udaljeno i gde se trenutno nalazi od izvora svetlosti. Ja danas jedva pa na prste mogu da nabrojim igre koje su toliko detaljno posvetile pažnju na ovaj prilično sitan detalj koji obično ni ne primećujemo.

Muzika je često odsutna, što pozitivno stvara dozu nelagodnosti i beznađežnosti, ali ume da se pojavi u toku borbe. Postoji svega tri numere koje se konstantno ponavljaju u zavisnosti od trenutnih neprijatelja. Jako brzo dosade međutim, zbog čega ćete posle nekog vremena poželeti da muzika ponovo nestane. Za razliku od muzike, zvuk je fantastičan, koračanje na različitom tlu se drastično menja, urlici neprijatelja ili vašeg lika su sjajni i raznovrsni, udaranje oružja u različite stvari su veoma upadljive, zvuk kada presečete udove neprijatelja je prelep za uši, i još mnogo toga. Recimo zvuk mača se razlikuje od zvuka koji buzdovan pravi kada udarite zombija, golema, živog neprijatelja ili kostura.

Nažalost postoje neki bagovi od kojih bitniji više imaju do savremenih mašina i njihove nekompatibilnosti sa igrom. Neki delovi su podložni crashevima, a ako snimite u pogrešnoj poziciji može se desiti da ćete morati da restartujete ceo nivo ispočetka. Ako ništa drugo makar nije moguće permanentno soft lockovati progresiju. Druga ogromna mana igre je njena licenca koja se trenutno nalazi u "paklu" između više kompanija, tako da igra nigde nije dostupna za kupovinu. Oni koji su bili srećni da je kupe na GOG-u pre par godina je još uvek imaju, tako da ako želite Blade of Darkness moraćete da "zaplovite mutnim vodama".

I pored dosta tehničkih mana igra ima fantastičan sistem borbe koji je miljama bolji od mnogih savremenih igara, kojim morate da pristupite taktički a ne nasumično sa besomučnim kliktanjem dok sve na ekranu ne crkne. Četiri totalno različita lika, gomila tajni po nivoima, brutalno zabavno seckanje neprijateljskih tela čije delove, iako pomalo nepraktično, možete da uzmete i gađate druge protivnike, i još mnogo toga. Zaista mi nije jasno zašto niko ni posle 20 godina nije kopirao ovu formulu.

SEVERANCE
BLADE OF DARKNESS

RAZVOJNI TIM
Rebel Act Studios

IZDAVAČ:
Codemasters

GODINA IZLASKA:
2001

PLATFORMA:
PC

Autor: Milan Janković

SUPER SQUAD

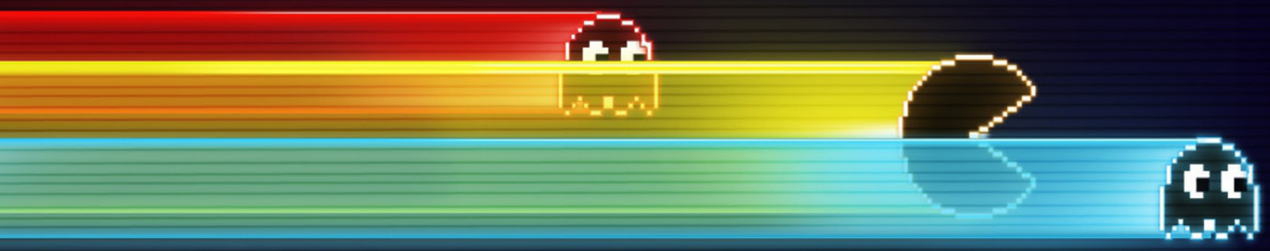
Super Squad je timska multiplejer pucačina, ali u shoot-em-up fazonu gde se jedinice sukobljavaju za dominaciju na bojištu. Za pobedu vam je potrebno dosta taktike i timskog rada sa ostalim igračima, ali i sebe morate naoružati refleksima.

5v5 Borba se prikazuje iz ptičije perspektive, sa sličnostima nalik strategiji u realnom vremenu. Gejmplej je dosta otkačen, sa puno eksplozija i dizanja u vazduh, bez obzira na odabranu ulogu. Na raspolaganju su različiti modovi igranja, od onih klasičnih do modova koji uključuju sakupljanje ključeva za lansiranje razornih raketa na bazu neprijateljskog tima.

Super Squad je dosta zabavno iskustvo, iako se tek nalazi u fazi ranog razvoja. Napucavanje je dosta uzbudljivo, sa pregršt brze akcije i lakim komandama za pohvatati.

RAZVOJNI TIM:
Bad Fox Studios

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/1124940/Super_Squad/



KONZOLA.RS

RAZBIJAMO
VAŠE KONZOLE!
ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA

WWW.KONZOLA.RS 066/9141831 INFO@KONZOLA.RS

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Volcano Force

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

LOST IN BLUE

Lost in Blue je mobilna igra mešavina MMORPG-a i elemenata preživljavanja. Igra počinje tako što se nasukate na ostrvu, odakle morate odlučiti u kojem ćete smeru ići sa preživljavanjem. Možete istraživati ostrvo, boriti se sa ljudima ili im pomagati, graditi skloništa i ostale stvari koje prate ovaj tip igara. Igra pomalo podseća na seriju Lost, pošto su na ostrvu prisutne i razne misterije.

U svakom slučaju, igra nudi dosta aktivnosti, a sa druge strane imate grafiku i kontrole koje su prilično zadovoljavajuće i privlačne kako biste proveli više vremena igrajući.

Nekih mana ima, poput slabe optimizacije za starije uređaje, ali toplo preporučujemo Lost in Blue.

Autor: Stefan Starović

AOC C27G2AE

Pristupačan zakrivljeni monitor

AOC je kompanija koja svoju ponudu praktično gradi na velikom izboru pristupačnih monitora, a u poslednje vreme viđamo sve više gejmerskih monitora. Imali smo prilike da se družimo sa modelom od 27“ koji pored toga ima i zakrivljeni panel.

AOC C27G2AE

Iza relativno kriptičnog naziva uređaja se zapravo krije relativno jednostavna simbolika – u pitanju je zakrivljen ekran (zato C – Curved), dijagonale 27“ i ovo je druga generacija ovog modela (G2) dok ostatak podrazumeva samo region za koji je namenjen. Kutija u kojoj dolazi je nešto većih dimenzija, tačnije deblja nego što je očekivano, ali je to je sve zato što je ekran poprilično zakrivljen pa ga je trebalo upakovati lepo. U samoj kutiji se dobija i postolje koje se jako jednostavno sastavlja kao i HDMI I DisplayPort kablovi – jako lep gest s obzirom da proizvođači obično daju samo jedan a to je realno nikakav trošak. Sam dizajn monitora je dovoljno sveden a opet poprilično gejmerski – osnovna boja je crna sa crvenim detaljima koji su vrlo diskretno uklopljeni pa je ovo model koji može proći i kod najzagriženijeg gejmera ali i u nekom relaksiranijem poslovnom okruženju. Treba naglasiti da nema RGB osvetljenje za one kojima je to bitno. Ono što odmah upada u oči jesu zaista minimalni okviri oko ekrana koji daju baš lep i moderan utisak. U okviru postolja se nalazi i osnovni tip menadžmenta kablova koje možete tuda provući, a sam ekran može menjati ugao po visini i lako se okretati levo desno, ali postolje nema mogućnost da menjate visinu na kojoj se ekran nalazi pa to treba imati u vidu ako volite da eksperimentišete s ovim parametrom. Kada pogledamo tipove konekcije koje C27G2 poseduje zaključujemo da je tu vrlo impresivan spisak – dva HDMI 2.0 i jedan DisplayPort 1.4 konektora su relativno standardni ali je veliko iznenađenje pojavljivanje i D-SUB (VGA) konektora. Naime ovo se vrlo retko više i sreće na monitorima, pogotovu što su i grafičke kartice od ovog standarda odustale još pre nekoliko godina, ali je opet jako zgodno ako trebate priključiti neki stariji računar. Još jedna pogodnost jeste što monitor poseduje Line-In ulaz i Audio-Out izlaz za slušalice, pa na taj način možete prespojiti zvuk sa računara da ide preko njega i na taj način malo smanjiti haos sa kablovima na stolu. Tu su i ugrađena dva zvučnika od po 2W, nisu preterano jaki, ali za osnovnu primenu će sasvim lepo poslužiti a pravi gejmeri će ionako svakako sigurno koristiti slušalice za igranje.

Dolazimo i do najbitnijeg dela a to je ekran – prvo treba naglasiti da je ovo model dijagonale 27“ sa rezolucijom od 1920x1080 piskela. Neki bi rekli da je to relativno malo s obzirom da je 2560x1440 nekako idealna za ekrane dijagonale 27“ i više, ali opet to treba gledati i iz perspektive igranja. Naime većini igrača će najveći broj igara odlično raditi u 1920x1080 piksela i čak u višem frejmrejtu a to znači da će bolje moći da iskoriste gejmerske potencijale ovog uređaja. S druge strane dobitak u rezoluciji nije tako vidljiv u samim igrama, pre ga možete primetiti u Office aplikacijama i slično. Tako da bih ja rekao da je ovo monitor koji pogađa pravo u suštinu onoga što treba prosečnom

> “POSEDUJE UGRAĐENE ZVUČNIKE I IZLAZ ZA SLUŠALICE”

gejmeru koji se uvek naravno bori sa relativno ograničenim budžetom. Svakako dodatna prednost ovog monitora jeste i već pomenuto zakrivljenje po 1500R standardu. Iako ne donosi ništa suštinski bitno samo zakrivljenje vam daje bolje doživljaj prilikom korišćenja, pogotovu u igrama gde se osećate da se nekako više nalazite u centru dešavanja.

Panel je VA tipa što znači da su boje izuzetno dobre i da su uglovi gledanja odlični. Dodatno dobrom utisku u igrama doprinosi vreme odziva od samo 1ms i maksimalno osvežavanje u 165Hz. Tu je i FreeSync Premium sistem za usaglašavanje frejmova sa grafičkom karticom koji sprečava takozvano „cepanje slike“. Premium varijanta ovog sistema podrazumeva osvežavanje od minimalno 120Hz ali i takozvani Low Framerate Compensation, što znači da će sistem sam zaključiti kada je broj frejmova ispod granice osvežavanja i prilagoditi tako da korisnik praktično i ne primeti problem. Zanimljivo je i da u samom meniju monitora možete izabrati neki od modova igranja kao što su FPS, Racing, RTS ili dva korisnički definisana, a možete i potpuno isključiti bilo kakve filtere i podešavanja vezano za neku konkretnu igru.

Zaključak

Glavna prednost AOC C27G2 montiora je ono što za sada još nismo pomenuli a to je cena koja se očekuje da bude negde oko 250 evra kada se pojavi u našim prodavnicama. Za taj novac ovo je stvarno izuzetan ekran sa odličnim osvežavanjem, rezolucijom koja i dalje najviše odgovara najvećem broju igrača i ukupno gledano jedan lep i funkcionalan proizvod. Zaista je teško naći konkurenciju u ovom cenovnom rangu koja nudi tako dobre mogućnosti, uključujući i zakrivljeni ekran pa verujemo da će AOC sa ovim modelom nastaviti sa probojem na tržište po oprobanom receptu izuzetno dobrog odnosa uloženo/dobijeno.

Karakteristike:

Model	AOC C27G2AE
Dijagonala	27“
Rezolucija	1920x1080
Tip panela	VA
Brzina/ Osvežavanje	Odziv 1ms, 165Hz, FreeSync Premium
Povezivanje	1x DIsplayPort 1.4, 2x HDMI 2.0, VGA, 2x3.5mm Audio
Dodatno	Zakrivljeni ekran 1500R, 2x2W zvučnici

Autor: Stefan Starović

RAZER BASILISK ULTIMATE

Najjača verzija popularnog miša

Razer u svetu gejmerskih periferija ne treba posebno predstavljati a sada smo na test dobili njihov ergonomski miš iz Basilisk serije i to u najjačoj, Ultimate, varijanti koja podrazumeva bežičnu konekciju ali i još neke sitnice.

Razer Basilisk Ultimate

Razer Basilisk serija miševa je predviđena za one koji hoće da im miš lepo ergonomski leži u ruci, pa je samim tim i model koji smo dobili na test prilagođen dešnjacima. Miš je otprilike srednje veličine i predviđen je za palm ili claw grip, a sa težinom od 107 grama ne spada u najlakše bežične modele ali nije ni pretežak. Ova Ultimate verzija je top model u Basilisk seriji, ispod nje su Basilisk i Basilisk V2 koji su standardni žični miševi, kao i Basilisk X HyperSpeed koji je bežični miš a ima mogućnost izbora između bežične konekcije preko adaptera kao i preko Bluetooth povezivanja. Interesantno je da Ultimate, iako je najjači, zapravo nema mogućnost povezivanja preko Bluetooth ali to i ima smisla jer se računa da će ovaj miš koristiti samo najzagriženiji gejmeri kojima ova konekcija sigurno nije dovoljna.

Oblik je relativno standardan a dobro je što ukupno postoji 11 dugmića koji vam mogu poslužiti u igrama zavisno od toga kako ih podesite. Interesantna opcija je takozvani multi-function paddle koji se nalazi na Basilisk miševima i koji možete posebno staviti, a koji je zapravo jedna metalna pločica koja funkcioniše kao dugme sa strane koje možete koristiti recimo da držite snajper mod ili tako nešto. S druge strane ukoliko vam nije potrebno možete vratiti gumenu navlaku koja stiže uz miš i nećete ni primetiti da je tu bilo dugmence. Povrh toga kada miša prevrnete na leđa videćete jedan točkić na kome piše „Resistance“ a on zapravo služi da podešavate koliko jak otpor glavnog točkića na mišu želite. Ovo može biti vrlo korisno za ljude koji moraju da se prilagode da li im treba veći otpor kada na primer hoće da zumiraju nešto ili manji kada im treba nešto brže da se odradi u nekoj drugoj igri. Činjenica da je ovo podešavanje sa donje strane znači da ga ne možete baš iskoristiti u sred partije, već da o tome morate razmišljati unapred, ali ne verujem da to i jeste podešavanje koja je toliko bitno da non-stop čačkate. Konačno tu je RGB osvetljenje koje kroz softver možete podešavati u čak 14 zona. Sve ove stvari čine da je Basilisk Ultimate jedan od najprilagodljivijih miševa na tržištu i svakako ga možete poprilično podesiti prema svojim potrebama.

Tehnologije koje su upotrebljene u ovom mišu svakako spadaju u sam vrh – pre svega mislim na HyperSpeed Wireless koji omogućava i do 25% brži protok informacija u odnosu na druga wireless rešenja, a u praksi znači da je korišćenje preko bežične konekcije isto iskustvo kao i ono preko kabla. Pritom je i sam kabl urađen u posebnom SpeedFlex končanom tipu gde se lako savija i pomera tako da čak ni igranje preko njega nije problem. Kabl možete direktno priključiti na miš preko standardnog Micro USB konektora ali u paketu dobijate i mini dok koji može poslužiti i da na njega stavite risiver ukoliko vam to znači. Treba napomenuti i da Basilisk Ultimate možete kupiti i u varijanti sa dodatnim pravim dokom na koji samo postavite

miša i on se puni, za to ima i predviđene pinove sa donje strane. Inače punjenje ne bi trebalo da bude tako problematično jer sama baterija traje oko 100 sati tako da imate dovoljno vremena da se igrate, pri čemu kada dođe na samo 5% miš kreće da svetli crveno kako bi vas upozorio na nestanak struje. Naravno preko kabla su sve performanse miša identične kao i preko wireless povezivanja a miš možete uredno koristiti dok se puni.

Konačno one životno bitne stavke za gejmere su takođe na vrhunskom nivou, pre svega Focus+ optički senzor osetljivosti od čak 20.000 DPI. Sam senzor ima podešavanja za različite tipove podloga koja možete sprovesti kroz softver, a osim podešavanja lift-off distance postoji i takozvani asimetrični cut-off pa se može podesiti i kada miš ponovo kreće da hvata podlogu prilikom spuštanja. Tu su i optički svičevi za dva glavna dugmeta koji omogućavaju brži registar klika ali i izbegavanje neželjenih klikova. Pritom veliki broj proizvođača glavne dugmiće sertifikuje na oko 40-50 miliona klikova, dok su kod Razer Basilisk Ultimate oni sertifikovani na čak 70 miliona klikova. Konačno u memoriji miša se može naći čak do pet različitih profila za podešavanje što je dosta više nego što drugi nude.

> “MOGUĆE JE PODEŠAVATI JAČINU OTPORA TOČKIĆA”

Karakteristike:

Model	Razer Basilisk Ultimate
Tip	Bežični Optički miš
Povezivanje	USB, Wireless
Senzor	20.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljenja, Optički svičevi, HyperSpeed Wireless, podešavanja otpora točkića, opciono dock

Zaključak

Razer Basilisk Ultimate stoji na samom vrhu ponude ove serije Razer miševa i to se vidi kako po mogućnostima za podešavanja, primenjenim tehnologijama, naprednim rešenjima, ali naravno i po ceni. Kada uporedimo čak i drugi bežični Basilisk miš možete kupiti po ceni koja je praktično čak tri puta manja, ali za onoga ko želi najbolje verovatno alternativa baš i ne postoji.

Autor: Stefan Starović

BANG & OLUFSEN BEOSOUND EXPLORE

Bežični zvučnik za svaku situaciju

Bežični zvučnici su postali naša svakodnevica i praktično najlakši način za konzumiranje muzičkih sadržaja. Međutim nisu svi baš isti, a tokom ovih vrelih dana smo imali priliku da se družimo sa modelom koji je namenjen za teške uslove eksploatacije napolju.

Beosound Explore

Kao što mu i sam naziv sugeriše Bang&Olufsen Beosound Explore zvučnik je namenjen onima koji žele da istražuju, pre svega onima koji bi voleli da istražuju prirodu. Prva stavka koja pada u oči prilikom otvaranja kutije jeste da je on zaista relativno mali, teško je uporediti ga sa nekim konkretnim predmetom ali meni na pamet pada manja teglica džema recimo. Jasno je da je napravljen da ga uvek nosite sa sobom i po tome što je već za njega zakačena izuzetno jaka traka za nošenje. Međutim u paketu dobijate i kopču, takozvani karabinjer, kojim ga možete lako zakačiti na ranac ili opasač ili neki drugi deo odeće ako baš želite da slušate muziku dok recimo negde pešačite u grupi. Naravno ni ovde se nije odustalo od ekskluziviteta koji sa sobom nosi Bang&Olufsen brend – sve je suptilno naglašeno da se radi o vrhunskom proizvodu, pa čak i na samom karabinjeru imate naziv proizvođača.

Donji deo zvučnika je zaobljen i gumiran tako da nećete imati problem da će negde skliznuti i lako ga možete postaviti na obližnji kamen kada ste recimo na plaži ili negde na kampovanju. Gornji deo je ravan i na njemu se nalaze kontrole kojih ruku na srce i nema previše – paljenje, bluetooth konekcija, play/pause i jačina zvuka. Dobro je što su kontrolne površine urađene u potpunosti od gume i samo upadaju u uređaj, dok na nekim „pitomijim“ zvučnicima kontrole osetljive na dodir mogu biti prednost, ovde je postojanje izdržljivih fizičkih dugmića izuzetno bitno jer možete kontrolisati rad na primer i u rukavicama ili kada se zvučnik pokvasio ili upao u blato na primer. Kad smo kod toga on u potpunosti ispunjava IP67 standard otpornosti na vodu i prašinu čak do toga da može do pola sata biti potopljen u vodi do dubine od pola metra. Uređaj nisam baš potapao u slanu vodu bez obzira na testiranje na moru, ali malo kvašenja i peska mu definitivno nimalo ne smetaju, posle ga prebrišete i sve radi najnormalnije. Pored ove boje koju smo mi testirali, a recimo da je to tamno siva, ovaj model je dostupan i u zelenoj i svetlo sivoj boji.

> “OTPORAN JE NA PRAŠINU I VODU, ČAK I NA POTAPANJE PO IP67 STANDARDU”

> “BATERIJA TRAJE 27 SATI NA UMERENOJ JAČINI SLUŠANJA”

Kada govorimo o kvalitetu zvuka on je tradicionalno za Bang&Olufsen na visokom nivou i imaćete širok dijapazon tonova u potpunosti dostupan, pogotovu impresivno kada imamo u vidu da se radi o uređaju relativno malih dimenzija. Što se tiče jačine zvuka B&O navodi da je on namenjen za prostore površine od 5 do 30 kvadratnih metara a može se dalje dobiti na jačini uparivanjem više identičnih modela. Mogu samo reći da na otvorenom, na plaži, na najjačem stepenu glasnoće zvuka biva poprilično ubedljiv, bez obzira na vetar i slične nepogode. Možda ne biste baš mogli da nadjačate muziku koja trešti iz obližnjeg kafića, ali recimo da bi bio sasvim adekvatan čak i za neko veće društvo na plaži.

Interesantno je primetiti i da B&O navodi da je trajanje baterije 27 sati pri umerenoj jačini zvuka. Iskreno nisam merio trajanje baš štopericom, ali na nekoj jačini zvuka koja je meni bila odgovarajuća u smislu da nije preglasna muzika je bez problema izdržao 4 puna dana na plaži, rekao bih da je to bar oko 30 sati. Mala zamerka je samo što pred kraj baterije, otprilike 15ak minuta ranije, samo ispusti jedan mali zvuk upozorenja i to je to, ako niste poneli na primer prenosnu bateriju koja ga može puniti preko USB-C konekcije to može biti problem.

Sve parametre zvučnika, uključujući i napunjenost baterije možete pratiti preko B&O aplikacije, a tu je i mnogo drugih korisnih opcija, kao što su podešavanje ekvilajzera, promena funkcija koje rade dugmići i slično. Aplikacija je intuitivna i sveobuhvatna tako da tu stvarno sve pohvale.

Zaključak

Beosound Explore je zvučnik za poseban tip avanturista – one koji bi želeli da provode vreme napolju ali bi da nose muziku sa sobom i za sebe i za svoje društvo i tu ulogu obavlja odlično. Ne morate razmišljati da li će pokisnuti, da li će upasti u vodu, da li će ispasti, sve to će preživeti bez problema. Sa cenom od oko 200 evra svakako nije među jeftinijim bluetooth zvučnicima na tržištu, ali dok sam kod drugih B&O uređaja imao utisak da dosta te cifre odlazi prosto i na sam brend ovde mi je razmišljanje kako je ovo ipak uređaj koji je prvenstveno fokusiran na svoju funkciju i ukoliko vam tako nešto treba onda stvarno sve preporuke.

Autor: Stefan Starović

FRACTAL DESIGN CELSIUS+ S28 PRISMA

Vodeno hlađenje za vrele dane

Hlađenje ključnih komponenti računara, pre svega procesora i grafičke kartice, često se stavlja u drugi plan prilikom nabavke gejmerskog računara i obično se smatra da je to samo za one koji bi želeli da overklokuju i izvuku još neki procenat performansi iz svog sistema. Iako je to i dalje delimično tačno kako se promenio sistem kako rade procesori i grafičke kartice koji sada sami mogu regulisati svoj klok zavisno od termalnih karakteristika u tom trenutku dolazimo do toga da bi neko bolje hlađenje može da ima odličan efekat i za obične korisnike i gejmere.

Fractal Design Celsius+ S28 Prisma

Fractal Design je svakako vrlo poznat na tržištu po svojim kućištima i napajanjima a logično je da se onda proširе i u segmente kao što su ventilatori i konačno celokupna rashladna rešenja. Celsius+ S28 je takozvani All-In-One (AIO) Water Cooler, tj vodeno hlađenje. Dosta ljudi kada se pomene vodeno hlađenje ima skeptičan stav jer su raniji sistemi bili dosta nepouzdani, dolazilo je i do curenja, trebalo je dopunjavati tečnost i slično. Međutim poslednjih godina se to dosta promenilo i uglavnom se koriste AIO rešenja (osim za neke baš specifične konfiguracije kod ljudi koji hoće sami da eksperimentišu). Suština je da je AIO zatvoren sistem koji se sastoji od hladnjaka za procesor, pumpe, cevi ili creva koju tečnost vode do velikog hladnjaka (sličnog koncepta kao onaj na automobilima) na kome se nalaze ventilatori koji toplotu odvode dalje. Sama tečnost koja se nalazi u hladnjaku nije voda već rashladna tečnost, opet slično antifrizu u automobilu, ali pošto je ovo potpuno zatvoren sistem nikada nećete o njoj morati da brinete, dopunjujete i slično. Fractal Design je toliko siguran u ovaj svoj proizvod i sistem da nude čak 5 godina garancije.

Dodatna pogodnost je što je Celsius+ tako dizajniran da omogući vrlo laku instalaciju u vaš računar, rekao bih da je to u suštini nešto za nijansu komplikovanije od standardnih vazdušnih kulera, ali nikako previše komplikovano. Prvo povezujete sam hladnjak na procesor, naravno priložene su varijante za AMD ili Intel, podržan je veliki broj iole aktuelnih podnožja. Sa zadnje strane matične ploče ćete morati da namestite takozvani backplate. Ono što je dobro jeste što se na ovom uređaju celokupne kontrole hlađenja nalaze na samom hladnjaku pa to dovodi do vrlo čistog izgleda konačnog sistema. Naime ventilatori se kače tu direktno, kao i njihove RGB komponente, a strujni kablovi koji do hladnjaka su integrisani zajedno sa crevima pa se i ne vide. Model koji smo mi dobili na test je S28 – u praksi to znači da vi možete na hladnjak staviti dva ventilatora prečnika 140mm. Postoji i model S24 koji ima dva ventilatora od po 120mm,

> “ODLIČNE PERFORMANSE ČAK I KADA JE SISTEM GOTOVO POTPUNO TIH”

ali i S36 koji zapravo ima 3 ventilatora od po 120mm, koji odabrati najviše zavisi od toga koliko imate veliko kućište i da li vam može stati hladnjak koji ima površinu adekvatnu veličini i broju ventilatora. U startu ventilatori nisu ni stavljeni na hladnjak, sistem se može koristiti čak i tako, ali naravno performanse neće biti optimalne. Vi odlučujete da li da stavite jedan ili dva ventilatora i da li ćete ih usmeriti da upumpavaju vazduh u kućište ili da ga odvode iz istog, zavisno kako ih okrenete. Ovo sve naravno zavisi od rasporeda unutar vašeg kućišta i mogućih opcija, a treba naglasiti da se i creva mogu rotirati po 90 stepeni pa tako postoji opcija i da hladnjak ne montirate na gornju stranu kućišta (što je uobičajeno), ako na primer kućište nema perforacije tu ili ako je iz drugih razloga blokiran protok vazduha, već da ga stavite na primer pozadi ukoliko za to postoji opcija.

Treba naglasiti i da je model koji smo mi dobili u Prisma izvedbi, dok postoji i Dynamic opcija – Prisma znači da su priloženi ventilatori u potpunosti RGB LED osvetljeni, dok kod Dynamic RGB osvetljenje imate samo na samoj pumpi na procesoru, dakle ventilatori ostaju crni pa će ceo sistem biti i malo diskretniji. Odabir između ove dve opcije zavisi i od toga kakvo vam je kućište, da li ima providnih delova kako bi se RGB osvetljenje i videlo kako treba, kao i gde planirate da držite sam računar. Ono što mogu reći za Prisma ventilatore jeste da izgledaju jako impresivno – ja koji baš i ne držim do RGB osvetljenja toliko sam bio izuzetno fasciniran izgledom. Uređaj takođe podržava i integraciju sa svim većim proizvođačima matičnih ploča u smislu sinhronizacije osvetljenja sa njihovim standardima, bez obzira da li imate Asus, MSI, Gigabyte, ASRock ili čak želite da sinhronizujete sa Razer Chroma periferijama.

> “PRISMA RGB OSVETLJENJE IZGLEDA FANTASTIČNO”

Zaključili smo da je instalacija relativno jednostavna, osvetljenje je jako lepo, ali iskreno nas su najviše interesovale performanse. Uparili smo ovaj sistem sa AMD Ryzen 5 5600X procesorom i pokušali da vidimo šta možemo da dobijemo kao rezultat u poređenju sa redovnim, vazdušnim hlađenjem oličenim u jednom vrlo popularnom i dokazanom after market hladnjaku kao što je Cooler Master Hyper 212 (dakle nismo ni hteli da testiramo u odnosu na neku box varijantu hladnjaka jer realno i nije primerena nekoj ozbiljnoj gejmerskoj mašini). Kada bismo stavili na maksimalne performanse hlađenja sama temperatura procesora je bila niža za oko 5 stepeni u idle režimu rada, dok je pod potpunim opterećenjem, recimo u Blender testu na 10ak minuta maksimalnih performansi temperatura bila u proseku oko 10 stepeni niža prilikom korišćenja Celsius+ rešenja. Međutim ono što takođe treba naglasiti jeste da je prosečan klok procesora, koji je on sam određivao na automatici, u proseku bio oko 100-150 MHz veći korišćenjem vodenog hlađenja. U praksi se meni ipak najviše svidelo podešavanje gde su pumpa i ventilatori na oko 90% kapaciteta, ali i dalje daju približno slične rezultate – a ishod takvog podešavanja je skoro pa nečujan sistem, zaista fascinantno koliko je Fractal Design odradio dobar posao na smanjenju buke. Konačno situacija gde imate oko 10 stepeni „lufta“ na procesoru znači da možete i njega postaviti agresivnije i malo ga overklokovati ukoliko vam to treba ili vam je prosto bitno u nekom trenutku. Dodatno je bitno i da smo testiranja obavljali u periodu velikih vrućina pa je sama temperatura prostorije bila oko 25-26 stepeni Celzijusa što je samo po sebi dosta visoko.

Zaključak

Vodena hlađenja nikada nisu bila baš jeftina, u zavisnosti od toga koliko ventilatora izaberete, RGB sistem i slično Celsius+ će vas koštati negde između 170 i 260 evra. Međutim ukoliko vam je bitno da vaš računar bude tih a brz i da nemate mnogo komplikacija oko instalacije AIO rešenje kao što je Fractal Design Celsius+ može biti zaista idealno. A ako odaberete Prisma varijantu i imate neko lepo i providno kućište vizuelni utisak će takođe biti fantastičan.

play
zine