

play!

z i n e

br.152 | Oktobar 2021.

NAJAVE MESECA:

**TOP 10 IGARA
OKTOBRA**

INTERVJU:

**DEMAGOG
STUDIO**

REVIEW:

**KENA: BRIDGE
OF SPIRITS**

REVIEW:

NBA 2K22

HARDWARE:

**AMD
RYZEN
5700G**

IGRA MESECA

"DEATHLOOP"™



BROJ 152 – OKTOBAR 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



"DEATHLOOP"™

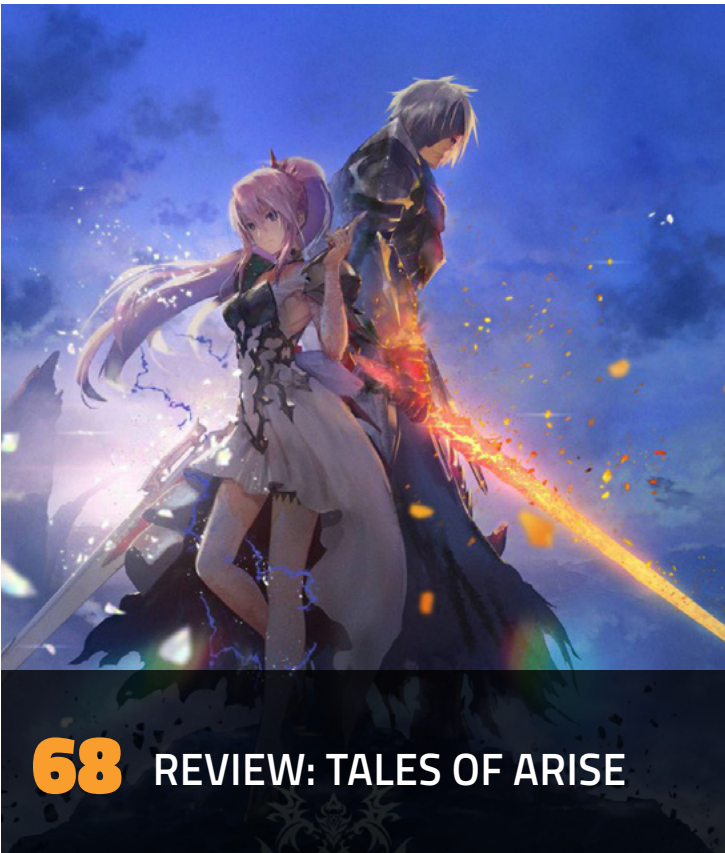
"Šta!? Septembar je već prošao???" verovatno je normalna reakcija većinje ljudi, ali ne i nas koji sa nestpljenjem čekamo da uđemo u obilnu gejmersku jesen.

Septembar je sa nekim igrama doneo samo ukus toga, a sada počinje navala visokobudžetskih igara. Pred nama je Far Cry 6, FIFA 22, AoE 4 i Left 4 Dead 3, pardon Back 4 Blood ali to mu dođe isto. Među pobrojanima se trebao naći i Battlefield 2042, ali je odložen jer developerima treba još rada.

Nije da se nismo zabavljali u septembru. Deathloop je naša igra meseca pre svega zbog tone interesantnih mehanika i dosta načina za eliminaciju neprijatelja. Konkurent za poziciju na naslovnoj strani bila je i Kena: Bridge of Spirits, ali je ipak škola studija Arkane(Deathloop) izašla kao pobednik.

Pred vama je dobar digitalni niz strana, prepun tekstova, domaćih intervjua, recenzija i hardvera, tako da uživajte i pratite nas na sajtu za najnovije vesti iz sveta igara.

P.S. Polako se pripremamo za PlayCon, što je još jedan razlog da nas pratite na društvenim mrežama i sajtu.



FLASH VESTI	6
PATREON STRANA	16
NAJAVE MESECA: Top igre oktobra.....	20
DOMAĆA SCENA	
INTERVJU: Munzesky Games Studio	24
INTERVJU: Igor Simić - Demagog Studio	26
INTERVJU: Stefan Stojković - Soccer Simulation.....	30
STEAM EARLY ACCESS: Soccer Simulation.....	32
Death Stranding Director's Cut.....	34
Deathloop.....	38
Gamedec.....	42
NBA 2K22.....	46
Sonic Colors Ultimate.....	48
WarioWare Get It Together!.....	50
Eastward.....	52
Lost Judgment.....	54
Aliens Fireteam Elite.....	58
Kena: Bridge of Spirits.....	62
Murder Mystery Machine.....	66
Tales of Arise.....	68
Rustler.....	72
WRC 10.....	74
BESPLATNI KUTAK	78
U POKRETU	79
HARDWARE: Razer Viper Ultimate.....	80
HARDWARE: AMD Ryzen 5700G.....	82
HARDWARE: SteelSeries Arctis Prime.....	86

NESTAŠICA KONZOLA MOŽE POTRAJATI DO 2023. GODINE

Nimalo dobre vesti ne dobijamo po pitanju aktuelne nestašice Playstation 5 i Xbox Series X/S konzola. Ranija predviđanja su bila da će do sredine ove godine situacija biti dosta bolja, ali to se nije ostvarilo.

Stanje je i dalje daleko od dobrog, a Toshiba upozorava da bi nestašica mogla potrajati sve do 2023. godine. Upozorenje ove kompanije odnosi se na svetsku nestašicu poluprovodnika koji se koriste u izradi next-gen konzola.

Direktor odeljka kompanije zadužen za proizvodnju ovih delova, Takeši Kamebuči, izjavio je da će dostavljanje čipova proizvođačima biti oslabljeno do septembra naredne godine, ali u pojedinim slučajevima proizvođači će ostati bez tražene cifre delova do 2023. godine.

Konzole su direktno pogođene ovom nestašicom, ali svetlo na kraju tunela možda leži u domišljatosti. Postoje glasine da proizvođači konzola sada rade na izmeni hardvera kako bi se izbegla potreba za delovima koji nedostaju. Recimo kao što je Sony nedavno izdao novi model PS5 konzole.



GTA 5 NEXT-GEN REMASTER ODLOŽEN ZA MART NAREDNE GODINE



Fanovi GTA serijala željni novog sadržaja ostaće ponovo razočarani, pošto ove godine neće biti ni next-gen izdanja planiranog za GTA 5.

Tišina vezana za ovaj remaster bila je dosta čudna, zbog čega se u nedeljama pre Playstation 5 događaja po raznim mestima na internetu govorilo o potencijalnom pomeranju datuma.

Novi trejler za PS5 izdanje igre je to i potvrdio sa novim datumom. GTA 5 next-gen remaster je odložen za mart 2022. godine i neće se pojaviti 11. novembra kao što je planirano. Odlaganje dolazi zato što je studiju potrebno dodatno vreme za rad na tehničkim poboljšanjima, obogaćivanju grafike i performansi.

Kada se ovaj običan remaster odlaže, šta li se tek dešava sa GTA 6...

ČUVAJTE SE PREPRODAVACA KOJI PRODAJU BESPLATNE IGRE



U današnje doba kada su informacije svima lako dostupne na internetu ponovo se dešava da nekom promaknu bitni detalji i ostane nasamaren, a mudri prevaranti iz toga izvuku korist.

Kinguin, platforma za preprodaju ključeva, je dobar izvor prevara. Pre samo par nedelja smo pisali da se na njoj prodaju ključevi za Frostpunk 2 i to odmah nakon što je najavljen a developer tek treba da pusti pre-order. Sada je otkriveno da se na ovoj platformi prodaju ključevi za Battle Royale igru Vampire: The Masquerade – Bloodhunt, a ona je zvanično potpuno besplatna za igranje!

Evo i linka do igre na Steamu, gde je besplatna za igranje, dok se na Kinguinu prodaje za cenu od preko 15 evra. Van svake pameti.

Ovakve platforme mnogi koriste kako bi uštedeli koji dinar pri kupovini igara, ali u slučaju VtM: Bloodlines uštede nema kada je igra besplatna za igranje.

FINAL FANTASY 7 REMAKE ZA PC SVE IZVESNIJI

Priлично su stare glasine vezane za dolazak Final Fantasy 7 Remake na PC platformu. Mnogi su očekivali da će se to odigrati u aprilu ove godine, kada je zvanično isticala Playstation ekskluzivnost. Međutim, par meseci kasnije ni traga ni glasa igri na ovoj platformi.

Sada su se pojavili novi dokazi koji otkrivaju da je dolazak FF7 rimejka na PC platformu sve izvesniji. EpicData Tracker je početkom leta otkrio da će se FF7 Remake i Alan Wake Remaster pojaviti kao Epic Games Store ekskluzive.

O ovoj drugoj igri se tada nije znalo, a sada je otkriven listing koji je potvrdio postojanje Alan Wake remastera, čime je već i delimično potvrđeno da će i Final Fantasy 7 izaći za PC.

Ako to nije dovoljna naznaka o samom izlasku i EGS ekskluzivnosti, vratimo se par meseci unazad, kada je Kingdom Hearts serijal prvi put došao na PC i to upravo putem Epic Games platforme. To znači da Square Enix ima ugovor sa Epic Games kojim igre ovog izdavača dolaze kao ekskluzive na PC.



NO MAN'S SKY DOSTIGAO "MOSTLY POSITIVE" NA STEAMU 5 GODINA NAKON IZLASKA

No Man's Sky je imao baš trnovit put od izlaska do dostizanja uspeha pred publikom. Igra je po izlasku bila zasuta kritikama i negativnim ocenama zbog lošeg funkcionisanja i izostanka gejملهj mehanika koje je Hello Games obećao da će biti prisutne na izlasku.

Developeri nisu odustali od igre, već su staloženo radili na tome da svoje greške isprave i sve dovedu u red, što su generalno i učinili. No Man's Sky je svih ovih godina dobio niz kvalitetnih dopuna, ispravki i noviteta koji su vratili igrače i privukli neke nove, a sve to je popravilo rejting igre na Steam platformi.

5 godina nakon izlaska, No Man's Sky je dobio "Mostly Positive" rej-

ting na platformi kompanije Valve. Ovaj rejting se dobija kada je 70% ili više recenzija igrača pozitivno, a u generalnom smislu, ocene se mogu kretati od "Very Negative" do "Overwhelmingly Positive". Ovaj nalov sada naginje ka pozitivnoj strani, i najbitnije od svega sada je boja teksta sa upozoravajuće žute ili narandžaste promenjena na plavu, što potencijalnim kupcima upućuje na to da je proizvod dobar. Što se tiče skorašnjih recenzija, situacija je još bolja, pošto je 91% publike pozitivno ocenio ovaj naslov.

Trud studija Hello Games kroz ovaj period od 5 godina se isplatio i to su najbolje mogli reći samo igrači, niko drugi.

UNCHARTED 4 I LOST LEGACY REMASTERI IZLAZE ZA PC I PS5

Tek nedavno završeni Playstation događaj bio je posvećen budućim igrama koje će se pojaviti na Playstation 5 konzolama, ali su i pripadnici PC master rase mogli čuti nešto zanimljivo za njihovu platformu.

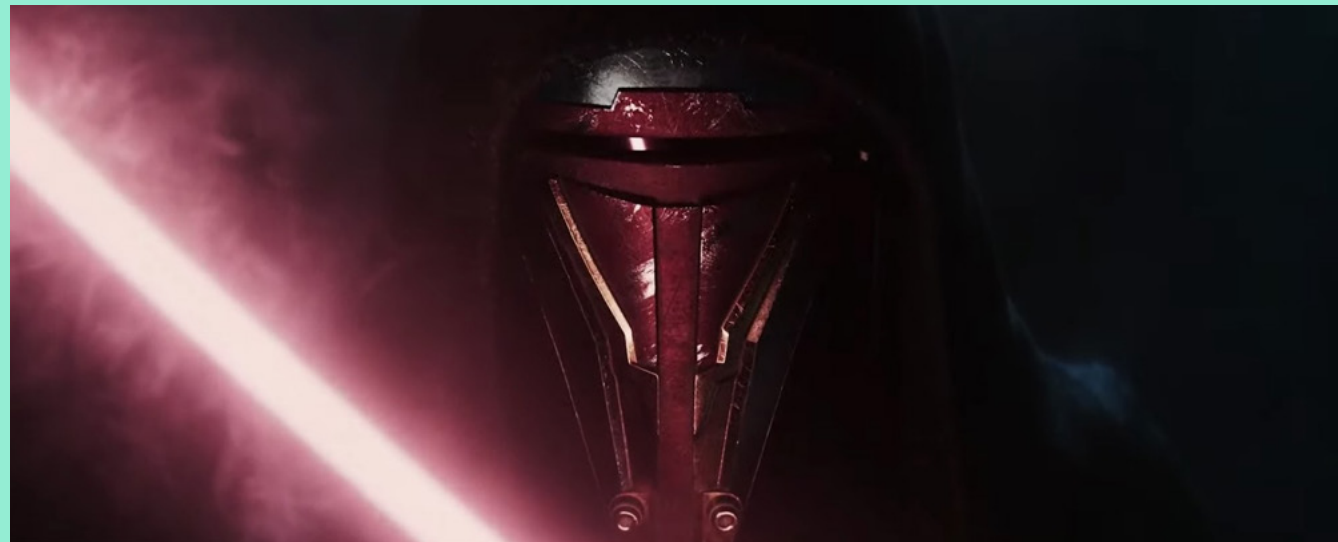
Već je bilo napomenuto da je Uncharted sledeća franšiza koja dolazi na PC, a sada je otkriveno da će to biti u vidu 2 igre – Uncharted 4: A Thief's End i Lost Legacy. Da stvar bude još bolja, igre se neće pojaviti kao obični portovi, već u vidu remaster izdanja.

Paket sa ove dve igre zvaće se Uncharted: Legacy of Thieves Collection i izaćiće prvo za Playstation 5 konzole početkom 2022. godine, dok će PC verzija, na kojoj radi Iron Galaxy, biti izdata ubrzo nakon PS5 verzije.

Radi se o 2 jako kvalitetna naslova i dobro je što Sony širi svoju franšizu na druge platforme.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC RIMEJK POTVRĐEN, BIĆE PS5 EKSKLUZIVA



Došao je kraj glasinama koje su prethodnih meseci kružile po prostranstvima interneta, jer je na Playstation događaju zvanično najavljen Star Wars: Knights of the Old Republic.

Aspyr Media radi na igri, isti onaj zaslužan za remastere ranijih igara, samo što će KotOR biti više od remastera, svojevrsnih rimejk. Igra je kreirana od nule, sa potpuno novim tehnologijama i vizuelnim detaljima, dok će integritet priče i karaktera ostati veran originalu.

Nova grafika sa brojnim drugim poboljšanjima je odlična vest za mnogobrojne fanove koji već godinama unazad čekaju na novo KotOR izdanje.

Igra će biti PS5 konzolna ekskluziva, što znači da će se za PC pojaviti istog dana a za Xbox Series X/S konzole tek kasnijeg datuma.

SPIDER-MAN 2 NAJAVLJEN, TU JE I VENOM!

Prava bomba bačena je pred fanove na večerašnjem Playstation događaju u vidu punokrvnog nastavka na Spider-Man priču iz 2018. godine.

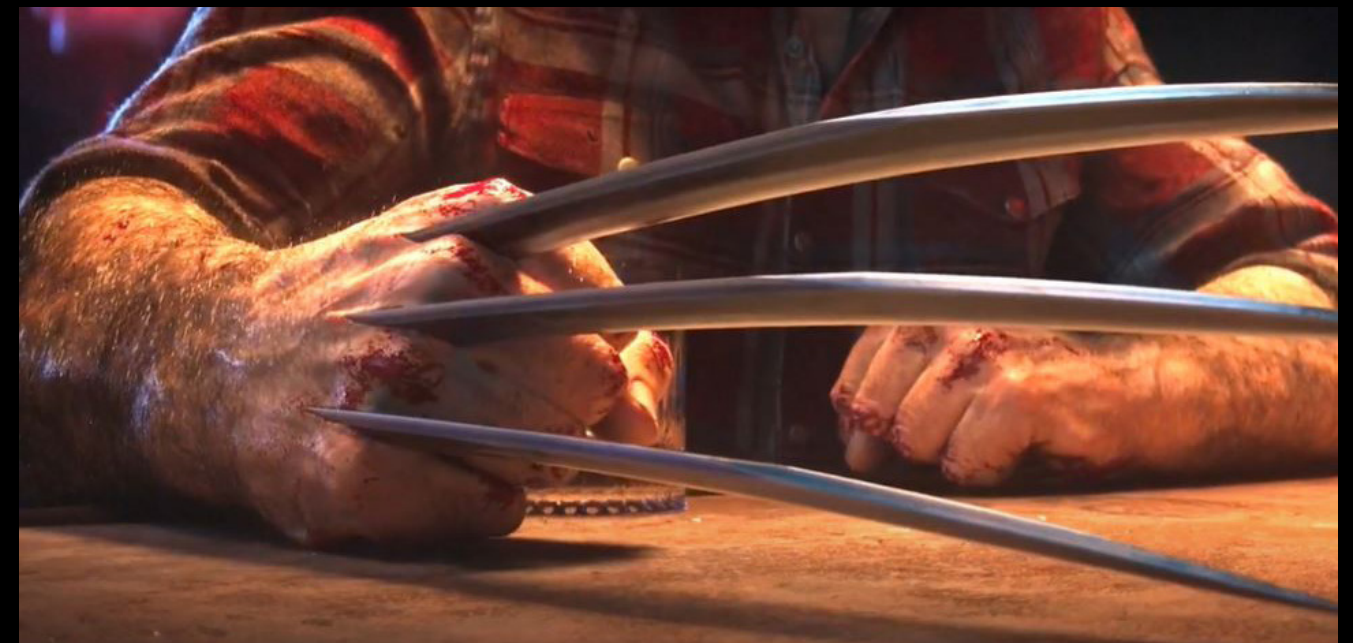
Spider-Man 2 najavljen je na Playstation predstavljanju kao pravo iznenađenje za fanove i u trejleru je prikazan Venom kao glavni antagonist u nastavku. Ovo će biti nastavak avantura za prvi Spider-Man naslov, kao i za Miles Morales samostalnu ekspanziju.

Ovo će takođe biti čista Playstation 5 ekskluziva.

Spider-Man 2 neće izaći baš uskoro, već je planiran za 2023. godinu.



INSOMNIAC GAMES RADI NA WOLVERINE IGRI ZA PLAYSTATION 5 KONZOLE



Velike stvari najavljene su na večerašnjem Playstation predstavljanju, a među njima se našla i igra kojom se poznati Marvelov junak uvodi u svet modernih video igara.

Otkriveno je da studio Insomniac Games, zaslužan za 2 odlične Spider-Man igre(uskoro i treću), radi na Wolverine igri za Playstation 5 konzole. Ovo će biti naredna igra koju će Insomniac Games izneti kao deo Playstation studios grupe.

Na predstavljanju je prikazan kratki tizer trejler koji mašti ne prepušta mnogo, a usput je otkriveno da će igra prikazati teško emocionalno putovanje kroz svet u kojem Wolverine postoji.

Datum izlaska se trenutno ne spominje, pošto je igra još uvek u veoma ranim fazama razvoja. I pored toga, vođa studija je oduševljen narativom i gejmplerom koji je do sada kreiran.

GRAN TURISMO 7 DOBIO DATUM IZLASKA

Sony je predstavio obilje Playstation 5 igara na nedavno održanom predstavljanju, ali su datumi izlaska praktično svi izvan 2021. godine. Ujedno, retko koja igra je dobila konkretan datum izlaska a da je predstavljena na događaju.

Jedna od igara kojoj je pružen je Gran Turismo 7. Igra je početkom godine određena za 2022. a sada je sa trejlerom pružen martovski datum izlaska.

Gran Turismo 7 će izaći 4. marta za Playstation 4 i Playstation 5 konzole.

U trejleru je prikazan velelepni niz detalja na vozilima, kao i u samom svetu igre. Prisutno je obilje opcija za kastomizaciju, bogati photo mode, a ponuda vozila prostiraće se od old-tajmera do najnovijih mašina sa modernim tehnologijama.



KINESKI IGRAČI BOMBARDUJU LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS NEGATIVNIM OCENAMA ZBOG ZASTAVE

Ovog meseca je izašlo novo poglavlje u Life is Strange avanturama koje donosi novu emotivnu priču, ali i nezadovoljstvo igrača iz Kine.

Naime, u samoj igri se nalazi fiktivna radnja Treasures of Tibet u kojoj se nalazi zastava Tibeta, ista ona kojom stanovnici te zemlje iskazuju nezavisnost. Ta zastava je zabranjena u Kini, i njena prezentacija u ovoj igri jako smeta igračima.

Najveći broj negativnih recenzija koje LiS: True Colors dobija dolazi od kineskih igrača koji ne kriju nezadovoljstvo zbog zastave. U mnogim komentarima se spominje da je Tibet deo Kine, da se

zastavom imlicira na deljenje države i tako dalje.

Na svu sreću, ovo nezadovoljstvo nije značajno uticalo na rejting igre, i ona na Steamu trenutno ima Very Positive status.

Naravno, ovo nije prvi put(a verovatno ni poslednji), da kineski igrači neku igru bombarduju negativnim recenzijama. Nier Automata je dobijala salvu negativnih ocena zbog nedostatka kineskog jezika, a Devotion je prošao najgore, zbog sadržanja poređenja između predsednika Si Đinpinga i Vini Pua.



NINTENDO SWITCH POSTAO ZA 60€ JEFTINIJI U EVROPI

Očekivano sniženje Nintendo Switch modela iz 2019. godine sada je zvanično potvrđeno od strane same kompanije Nintendo. Nova cena koja je ranije procurela kod francuskih distributera ispostavila se kao tačna i donosi sniženje od čak 60€.

Umesto dosadašnje cene od 330 evra, Nintendo Switch je snižen na 270 evra, sa potencijalom da se cena dodatno snizi u narednim mesecima. Ova cena je Switch učinila značajno primamljivijom u Evropi, i to u znak dolaska novog modela.

Uskoro će se u prodaji pojaviti Nintendo Switch OLED, koji sa cenom od 350€ donosi dosta unapređenja i bolji ekran pred igrača. Ipak, ovaj novi model nije toliko značajno unapređenje u odnosu na ovaj koji je sada snižen, tako da je razlika u ceni od 80 evra dosta primamljivija.

IZAŠLA JE 1.31 ZAKRPA ZA CYBERPUNK 2077



Nastavlja se rad na unapređivanju igračkog iskustva u Cyberpunk 2077. Najnoviji apdejt u nizu je zakrpa 1.31 koja sa sobom donosi niz ispravki.

Apdejt je izdat za verziju igre na PC i konzolama, sa poboljšanjima u vidu ispravljene visine skoka, brzina detektovanja od strane neprijatelja sada zavisi od težine igranja, reload je poboljšan i manje bagovit. Određeni kvestovi su dobili ispravke problema koji su mučili igrače ranije.

Dodatno, vizuelni prikaz igre je dobio osveženja poput boljeg prikazivanja vlažnih površina uklonjene kose u opcijama gde je to isključeno i slične druge ispravke.

Apdejt nije toliko opsežan kao druge ranije zakrpe, ali je dobro videti da se u periodu između velikih ispravki izdaju i manje koje definitivno znače.

DYING LIGHT 2 STAY HUMAN POMEREN ZA 2022.

Sledeće proleće će definitivno biti uzbudljivo jer sigurno možemo da nabrojimo minimum deset naslova koji treba da izađu u tom periodu. Većina ovih igara su iz AAA kategorije, a gustoj konkurenciji pridružuje se i parkur zombi survival igra Dying Light 2 Stay Human. Za zvaničnom nalogu developera danas je objavljeno da naslov neće izaći u decembru, kad je inicijalno planirano, a novi datum će biti 4. februar 2022. godine.



CALL OF DUTY ZA 2022. GODINU BIĆE MODERN WARFARE 2 – GLASINE

Ovogodišnji Call of Duty: Vanguard vratiće nas na bojišta Drugog svetskog rata, ali se tek treba pojaviti tokom jeseni. Dok se još uvek čeka na ovu igru, po internetu već kruže tračevi o tome koja će igra u franšizi izaći naredne godine.

Kredibilni izvor glasina u gejming industriji, pogotovu kada se radi o Battlefield naslovima i ostalim pucačinama, Tom Henderson, otkrio je da će Call of Duty izdanje za 2022. godinu biti Modern Warfare 2. Navedeno je da je trenutni naziv igre Project Cortez i da će biti nastavak na Modern Warfare iz 2019. godine.

Kodni naziv Project Cortez ne čujemo prvi put, već smo ga nedavno pročitali u procureloj listi nadolazećih igara na GeForce Now, čime ostali naslovi na toj listi imaju dodatni kredibilitet.

Nije mnogo dodatnih detalja poznato o Call of Duty 2022, ali što se tiče priče ona će navodno pratiti specijalne snage američke vojske u borbi protiv narko-kartela u Kolumbiji, a Infinity Ward će biti developer.



GOD OF WAR: RAGNAROK ĆE BITI POSLEDNJA IGRA U SERIJALU O NORDIJSKOJ MITOLOGIJ



Izgleda da Bog rata Kratos svoje putovanje kroz nordijski svet završava ranije nego što je planirano, pošto će God of War: Ragnarok biti poslednja igra o ovoj mitologiji.

Nakon premijernog predstavljanja gejملهja i trejlера prošle nedelje, sada je otkriveno da serijal o nordijskoj mitologiji neće biti trilogija, već spada na dve igre, a razlog za to je vreme koje je potrebno da bi se došlo do treće igre.

Kori Balrog, režiser iza brojnih God of War naslova, otkrio da

odluka iza "svega" 2 igre postoji kako fanovi ne bi čekali čitavih 15 godina na još jedno ostvarenje, koje bi bilo kulminacija i završnica priče.

Navedeno je da postoji želja da se igračima pruži koncizno i ispunjeno iskustvo, a ne da sve bude produženo samo zarad produžetka i bez ikakvih realnih benefita.

God of War: Ragnarok se treba pojaviti negde tokom 2022. godine.

BATTLEFIELD 2042 ODLOŽEN! IZLAZI MESEC DANA KASNIJE

Ubrzo nakon pisanja o potencijalnom odlaganju za Battlefield 2042 od strane nekoliko izvora stiglo je i zvanično saopštenje kojim su glasine potvrđene.

DICE, Criterion i ostali pomoćni studiji zaduženi za rad na igri su u udruženoj objavi na Twitteru potvrdili vest o odlaganju, tako da Battlefield 2042 neće izaći 11. oktobra, već mesec dana kasnije – 19. novembra.

Glavni razlog za pomeranje datuma jesu izazovi sa kojima su developeri suočeni zbog pandemije koronavirusa, što je dosta usporilo rad na igri. Želja je da se donese kvalitetno iskustvo sa novom generacijom Battlefieldda, zbog čega je potrebno da igra provede dodatno vreme u radnoj tabli.

Sa pomeranjem datuma izlaska pomećen je i datum početka otvorenog beta testiranja, koje će se najverovatnije odigrati tek narednog meseca. Više detalja stiže u narednim mesecima.



KINA TRAŽI MUŽEVNIJE KARAKTERE U VIDEO IGRAMA



Kineska vlast je baš rešila da se pozabavi video igrama kao glavnim problemom kod tamošnje omladine. Od 1. septembra je počelo da važi pravilo igranja multiplejer igara samo vikendom i praznicima u trajanju od jednog sata, ali to nije sve.

Vlast su usporile dodavanje novih igara na tržište, a najnovija mera dolazi u zahtevima za kreiranje drugačijeg sadržaja. Prema nedavnom izveštaju, kineski zvaničnici su održali sastanak sa predstavnicima Tencenta i NetEase kako bi im pružili smernice za dalje igre.

Naime, igre sa izvrnutim sistemom vrednosti, koje uključuju homoseksualnost, se moraju izbegavati, a postoji i potreba da muški karakteri u igrama budu muževniji. Takođe, vlast je istakla da kompanije moraju "ohladiti" sa monetizacijom u igrama i mehanikama fokusiranim na profit.

Zanimljivi zahtevi, ali ne i potpuno novi, pošto karakteri već sada izgledaju muževnije u igrama za tržište Kine nego u onim namenjenim Zapadu.

QUANTIC DREAM, STUDIO IZA HEAVY RAIN, RADI NA NOVOJ STAR WARS AKCIONOJ IGRI

Otkako Electronic Arts ne drži ekskluzivnu licencu za razvoj Star Wars igara, prava na izradu ovih igara otišla su raznim developerima, a iskreno još uvek nije potpuno poznato kojim, barem ne zvanično.

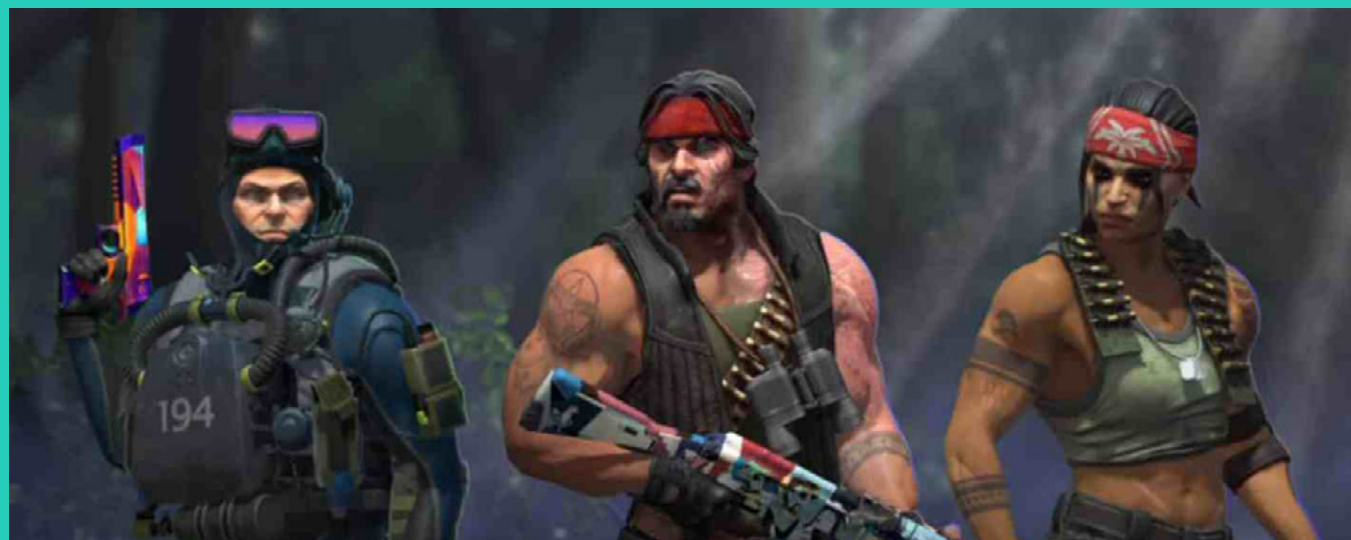
Prema najnovijim glasinama koje cirkulišu po internetu na nekoj od novih igara radi i studio Quantic Dream. Za neupućene, ovaj studio je poznat po narativnim avanturama koje pred igrače nose teške moralne dileme. Najpoznatiji njihov naslov jeste Heavy Rain, kao i PS4 ekskluziva (kasnije objavljena za PC) – Detroit: Become Human.

Prema francuskom jutjuberu Gautozu, Dejvid Kejdž je sklopio ugovor sa Diznijem za rad na Star Wars naslovu. Pored jutjuber, glasine o ovom partnerstvu izneo je i Tom Henderson, kredibilni leaker u gejming industriji.

Igra je navodno u razvoju već više od 18 meseci, pa je ujedno otkriveno da će ona imati fokus na akciji i istraživanju, daleko veći od ranijih igara studija Quantic Dream.

Takođe, navodi se da bi ovaj naslov mogao imati otvoreni svet i multiplejer elemente.

Naravno, kao što je obično slučaj sa glasinama, moramo sačekati na zvaničnu potvrdu developera ili izdavača. Obzirom da se na igri radi već godinu i po, moguće je da je najava bliže nego što možemo zamisliti.



VELIKI APDEJT ZA CS:GO DONOSI OPERACIJU RIPTIDE, KRAĆE MEČEVE I REŠAVA PROBLEM SA DUST 2

Najnoviji veliki apdejt za CS:GO se uveliko priprema u kuhinji kompanije Valve i donosi razne novitete i izmene na ustaljenim poljima.

Novitet je Operacija Riptide koja sa sobom donosi kraće mečeve u 5v5 formatu, sa pobednikom kroz 16 odigranih rundi. Naravno tu su i potpuno novi skinovi za karaktere, sa izazovima koje je potrebno kompletirati do svršetka operacije u februaru naredne godine. Novitet i pravo iznenađenje je štit, relikvija iz starijih Counter-Strike igara, ali on neće biti dostupan kroz kompetitive mečeve.

Što se promena tiče, granate se sada mogu ostavljati saigračima,

M4A1 je dobio veliki buff i nanosi više štete pri pucanju u telo, dok je Deagle nerfovan i čini manje štete.

Najveća promena dolazi kod Dust 2 mape i odnosi se na smanjenje vidljivosti iz T baze ka duplim vratima, odnosu mestu određenom za prolazak CT igrača ka B sajtu.

Ovo je najveća promena na najpopularnijoj mapi u igri, a može se reći i dugo očekivana.

OBIČNA KOŠULJA SA NATPISOM “FORTNITE” KOŠTA 1000 DOLARA!?

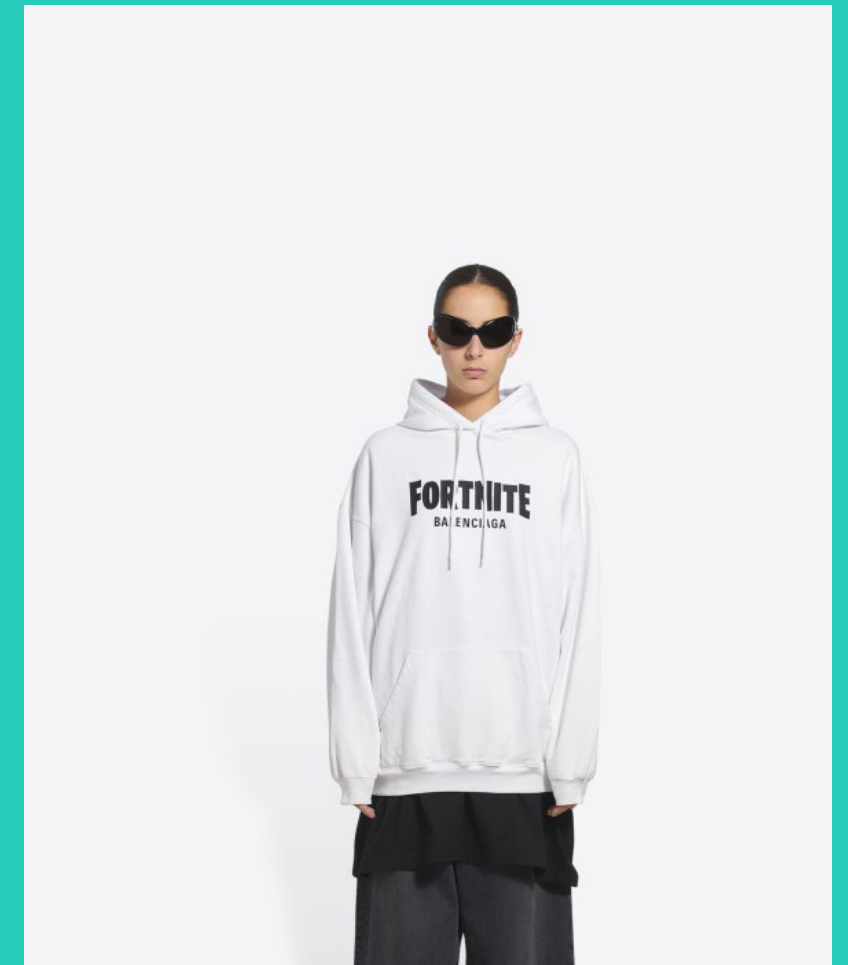
Naširoko je poznato da renomirani brendovi i proizvođači odevnih predmeta i te kako umeju da naplate svoj rad i prisustvo logoa svoje firme.

Kada se dve poznata imena udruže, cena je još viša (logično). Čuvena modna kuća Balenciaga ušla je u saradnju sa kompanijom Epic Games u svrhu kreiranja specijalne linije odeće sa Fortnite motivima.

Kada kažem Fortnite motivi mislim na običan natpis imena igre, što je u ovom slučaju nenormalno skupo. Običan kačket, koji uz natpis Fortnite i Retail Row na više jezika, koštaće zainteresovane čak 395 dolara. Duks sa natpisom Fortnite košta 725\$ i pored toga je bele boje. A košulja sa istim motivima ima nalepnicu na kojoj piše 995\$. Neverovatno.

To nije sve, jer nam predstoje hladniji dani, a denim Fortnite jaknica sa cenom od 1300 dolara je pravi izbor za tako nešto.

Kako sve to izgleda, pogledajte na fotografijama ispod, a za one koji vole da se oblače virtuelno, Balenciaga odeveni predmeti uskoro postaju dostupni u Fortnite: Battle Royale.



TITANFALL 3 I DALJE NE POSTOJI

Kao veliki fan Titanfall serijala, sa slobodom mogu reći da se radi o najpotcenjenijem serijalu u industriji video igara. Pogotovu što se tiče drugog dela koji je nezasluženo dobio malo pažnje publike.

Slika serijala popravljena je značajno tek kada se pojavio Apex Legends, Battle Royale naslov baziran na događajima i elementima iz ovog sveta. Oni obožavatelji koji nisu vični Battle Royale trendu, nadali su se da će ogromno interesovanje za Apex Legends pogurati developera Respawn Entertainment u izradi Titanfall 3.

Nažalost, odgovor je ne. U nedavnom strimu, Džejson Garza, zaduženi za komunikaciju sa zajednicom, rekao je da “nema ničeg”, kada je bio upitan za postojanje Titanfall 3. On je poručio fanovima da se ne nadaju previše, jer nema ničeg novog u



razvoju vezano za Titanfall brend, već rade na “previše” drugih igara.

Respawn Entertainment nije samo fokusiran na Apex Legends, njegovoj nadogradnji i mobilnoj verziji, već radi na raznim drugim iskustvima, kao što je nastavak za Jedi: Fallen Order, tako da se može reći da developeri imaju prepune ruke posla. Šteta što Titanfall 3 nije među igrama na kojima se radi.

SUPER MARIO FILM IMA IZUZETNO BOGATU GLUMAČKU POSTAVKU

Pored raznih najava video igara za Nintendo Switch sistem, na nedavno Direct događaju dobili smo i nove detalje vezane za nadolazeći Super Mario film.

Legenda Šingeru Miyamoto doneo je nove detalje pred fanove, otkrivši da će Super Mario film u bioskope izaći 21. decembra 2022. godine i otkrio je izuzetno bogatu glumačku postavku, predvođenu glumcem Krisom Pratom, koji će čuvenom vodoinstalateru pozajmljivati glas.

Jaku glumačku postavku čine Set Rogen, Džek Blek, Anja Tejl-Džoj i drugi koji će se obresti u ulogama popularnih karaktera iz ovog univerzuma. Ovoliko popularnih glumaca u jednom filmu o video igri je pravo iznenađenje, ali veoma pozitivno.

Puna lista glumaca sa ulogama koje igraju glasi:
Mario — Chris Pratt
Luigi — Charlie Day

Peach — Anya Taylor-Joy
Bowser — Jack Black
Donkey Kong — Seth Rogen
Toad — Keegan-Michael Key
Cranky Kong — Fred Armisen
Kamek — Kevin Michael Richardson
Spike — Sebastian Maniscalco



ZAVRŠENO SNIMANJE PILOT EPIZODE THE LAST OF US TV SERIJE

Izgleda da je The Last of Us serija, u produkciji kuće HBO, bliže nego što smo mislili.

Snimanje prve epizode serije bazirane na istoimenoj franšizi kompanije Sony i studija Naughty Dog privedeno je kraju. Režiser pilot epizode, Kantemir Balagov, je na instagramu objavio sliku sa snimanja sa porukom "Moj posao je ovde završen".

Režiser se u objavi zahvalio glumcima i drugim ljudima prisutnim na snimanju, što doista upućuje na to da je snimanje završeno i da

lepo napreduje.

Naravno, još uvek nema naznake da li će pilot epizoda biti emitovana ranije od ostatka serije. Za sada je planirano da se kompletna produkcija privede kraju do juna 2022. godine.

Glavni glumci u seriji su Pedro Paskal (Mandalorian) i Bella Remzi, dok je kreator HBO serije Chernobyl, Kreg Mazin, jedan od pisaca za The Last of Us ekranizaciju.

XBOX PORUKAMA PROMIVIŠE VAKINACIJU ZARAD BORBE PROTIV COVID PANDEMIJE

Rapidni rast broja zaraženih ponovo je prisutan u čitavom svetu, sa Sjedinjenim Američkim Državama kao jednom od najteže pogođenih i u ovom talasu. Uprkos visokoj stopi vakcinacije.

Izgleda kao da do sada postignuti procenat vakcinisanih nije dovoljan, te se pribegava raznim akcijama promovisanja vakcinacije i suzbijanja teorija zavera. U borbu protiv Covid-19 pandemije uključio se i Xbox, koji najveći broj korisnika ima upravo na tlu Sjedinjenih Država.

U prethodnih nekoliko dana, Xbox je na Twitteru izdao par objava kojima se igrači motiviše da prime vakcinu i na taj način zaštite sebe i osobe u svom okruženju. Mimo Twittera, Xbox je na Twitch platformi održao Q&A sesiju u kojoj su zvaničnici zdravstvene organizacije CDC govorili otvoreno o vakcinaciji i njenoj važnosti.

Reakcija igrača na ovaj potez kompanije Microsoft i brenda Xbox je mešovita, ali ovo je samo pokušaj da se ljudi motiviše da što pre prime svoju dozu vakcine.



OMLADINA U KINI U GEJMING PROBLEMIMA – SAMO 1 SAT VIKENDOM

Stav Narodne republike Kine prema video igrama nije nimalo blago. Ova država važi za jednu sa najstrožijim pravilima u svetu, pošto igre pre objavljivanja moraju proći strogi proces evaluacije i izmena kako bi postale pogodne za tržište sa preko milijardu stanovnika.

Počevši od 1. septembra, mladi od 18 godina će moći igrati online igre samo sat vremena dnevno, između 20 i 21h i to ne svakog dana, već samo petkom, subotom, nedeljom i tokom praznika.

Kako ne bi bilo zloupotrebe, igrači će se prijavljivati svojim pravim imenima, dok je sa druge strane kompanijama iza onlajn igara zabranjeno da pružaju pristup neregistrovanim igračima. Ovo nisu prve mere kojima se stupa u borbu protiv zavisnosti od onlajn igara. Prve mere su bile uvedene 2019. godine kada su maloletnici bili ograničeni na 90 minuta dnevno i tri sata vikendom u onlajn igrama.

Sada su uvedene još strože mere kako bi se sačuvalo mentalno i fizičko zdravlje mladih osoba koje inače imaju slabu samokontrolu i podložne su zavisnosti.



WINDOWS 11 IZLAZI 5. OKTOBRA



Microsoft je sada zvanično objavio datum izlaska za Windows 11 operativni sistem.

Utorak 5. oktobar će biti dan kada nova generacija Windowsa stupa na scenu kao besplatna nadogradnja za Windows 10 korisnike koji podležu njoj.

Caka leži u tome što neće svi korisnici dobiti priliku za nadogradnju, već će dolaziti u talasima, tako da pojedini ponudu za besplatnu nadogradnju mogu dobiti do sredine 2022. godine. 5. oktobar

označava datum kada će novi računari krenuti u prodaju sa preinstaliranim Windows 11 OS-om.

Windows 11 dolazi kao iznenađenje, pošto Microsoft sa dolaskom desetke nije planirao neki novi. Glavna prodajna tačka je da Windows 11 služi kao najbolji operativni sistem za gejming.

Dakle, u novitetima poput vidžeta vođenih veštačkom inteligencijom, novog dizajna i zvukova, uživamo od početka oktobra.

PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

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

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

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

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

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

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

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

- DANILO KARTALOVIĆ

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

- MARIJAN MILIĆ

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!



 /TIPSANDTRIKS

POWERED BY

TRIK

Autor: Milan Janković

TOP IGRE OKTOBRA

FIFA 22

PES, pardon eFootball, izašao je kao potpuno besplatna igre pre par dana, a dok fanovi još uvek sležu utiske stiže i FIFA 22. Ovogodišnje izdanje FIFA nije prošlo radikalne promene kao suparnik iz Konamija, ali se reklamira kao dobra nadogradnja na prošlogodišnje ostvarenje. EA Canada se potrudio da među igrače unese inovacije u simuliranju trčanja za loptom, kao i da obogati svaki postojeći mod igranja, od klasične karijere do uličnog Volta fudbala.

1. OKTOBAR - PC, PS4, XBO, PS5, XSX



METROID DREAD

Najnovija avantura u čuvenom serijalu rezervisanom za Nintendo hardver je Metroid Dread. Lovac na plen i učenjene glave, Samus Aran ponovo navlači svoje intergalaktičko odelo. Borba ovoga puta vodi u dubine misterioznog sveta tuđina punog pretnji. Ova akciona avantura ima klasični side-scrolling gejملهj iz prethodnih 2D metroid igara a novitet su elementi šunjanja.

Od gejملهja, tu je i slobodno nišanje sa melee udarcima, koje je dodato u Samus Returns. Metroid Dread se drži tradicije iz ranijih Metroid igara, a ujedno i donosi novitete koji se postavljaju kao osveženje za serijal.

8. OKTOBAR - SWITCH



FAR CRY 6

Šesta avantura čuvenog Far Cry serijala je na pomolu. Ovoga puta selimo se u tropski raj umrljan tiranijom. Fiktivnom državom Južne Amerike, upravlja diktator koji se ne uzdržava da iskoristi sva sredstva kako bi zadržao vlast.

Far Cry 6 je priča o modernoj tiraniji i gerila ratovanju kojima ćemo mi kao igrači pristupiti zarad obaranja režima. Ovo je nadogradnja na prethodne igre po pitanju mehanika, one su dobre zadržane ili pojačane, a dodata je i doza ludila sa dosta blesavim oružjem, poput ispaljivača CD-ova koji usput i pušta muziku. Sumanuto!

7. OKTOBAR - PC, PS4, XBO, PS5, XSX



BACK 4 BLOOD

Left 4 Dead 3 verovatno nikada neće ugledati svetlost dana, ali zato kreatori originalnih igara donose duhovnog naslednika zvanog Back 4 Blood. Igra nosi sve elemente spomenute franšize kompanije Valve u vidu co-op igranja za do 4 igrača sa zadatkom probijanja kroz horde i horde zombija. Kako se napreduje, tako je sa svakim novim okruženjem dostupan veći izazov, opasniji zombiji i boss karakteri.

12. OKTOBAR - PC, PS4, XBO, PS5, XSX



CRYSIS REMASTERED TRILOGY

Remaster prve Crysis igre se pojavio prošle godine i izmamio je osmeh svim fanovima, pošto su moderne mašine mogli pošteno opteretiti sa osveženom igrom. Nije da se ovo nije očekivalo, pa je Crytek rešio da izda i remastere ostala dva naslova u vidu Crysis Remastered Trilogy paketa. Isto kao što je slučaj kod prve igre, ostala dva naslova su osvežena modernim teksturama, podrškom za 4K prikaz, otključani frejmrejt, i brojna druga poboljšanja.

15. OKTOBAR - PC, PS4, XBO, PS5, XSX



MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY

Zasnovana na istoimenom Marvelovom filmskom ostvarenju, video igra Marvel's Avengers iznikla je iz saradnje Square Enix i Eidos Montreal kuća. Igra dolazi kao pokušaj da se obriše loša reputacija nastala sa Marvel's Avengers, što se vidi po izostanku online komponenti.

Glavnu ulogu ima Star Lord, sa kojim se igra iz trećeg lica, dok ostatak ekipe nije direktno igriv ali im se mogu davati komande. Svaki karakter ima svoje jedinstvene osobine i moći koje se mogu udruživati ili pojačati u efektu i to kroz motivacioni govor protagoniste.

Guardians of the Galaxy poseduje i grananje radnje, sa ključnim odlukama koje se donose tokom dijaloga i mogu uticati na odnos između likova u timu.

26. OKTOBAR - PC, PS4, XBO, PS5, XSX



THE GOOD LIFE

Swery, kreator Deadly Premonition i D4: Dark Dreams Don't Die, donosi avanturu zvanu The Good Life. Radi se o šarenolikom putovanju kroz periferiju Britanije. Protagonista je Naomi Hejvard koja posećuje uspavano selo Rainy Woods, sa zadatkom istraživanja misterioznih dešavanja. Ubrzo nakon njenog dolaska stvari postaju još čudnije sa otkrićem mrtvog tela i saznanja da se meštani pretvaraju u mačke i pse. I mi ćemo imati priliku da igramo ka mačak ili pas kako bi lakše razrešili dešavanja koja postaju sve čudnija kako radnja odmiče.

15. OKTOBAR - PC, PS4, XBO, SWITCH



AGE OF EMPIRES 4

Nakon remastera ranijih igara, pred nama je konačno i četvrti deo u Age of Empires serijalu. Većina mehanika prisutnih u četvorci dolazi direktno iz Age of Empires 2, sa 8 dostupnih civilizacija - Englezi, Kinezi, Mongoli, Delhi Sultanat, Francuzi, Rimljani, Rusi i Abasid Dinastija. Kao što se može zaključiti Age of Empires 4 je izgrađen na čvrstim temeljima ranijih igara, ali sa inovacijama poput modovanja i PvP i PvE multiplejer igara za do 8 igrača.

Ako ste noviji u real-time strategijama, bez brige. Tu je specijalni novi tutorijal koji nosi detaljno uputstvo za igranje.

28. OKTOBAR - PC



THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: HOUSE OF ASHES

Najnoviji deo u Dark Pictures antologiji stiže nakon jednog kraćeg odlaganja. U duhu antologije, i ovaj deo nema povezanost sa ranijim igrama, već donosi potpuno novu, samostalnu priču. Sada se selimo na ratom pogođeni Bliski istok, gde grupa vojnika upada u podzemnu grobnicu, koja nije potpuno tiha, već puna pretnji.

Glavni element igre biće efekat leptira, što znači da će svaka odluka uticati na dalji tok dešavanja u kampanji, kao i ko će iz ekipe preživeti.

Zanimljiv podatak je da Ešli Tisdejl (High School Musical) igra glavnu ulogu.

22. OKTOBAR - PC, PS4, XBO, PS5, XSX



RIDERS REPUBLIC

Umesto da Ubisoft donese nastavak na zimski Steep, doneta je zanimljiva odluka da se kreira MMO sa ekstremnim sportovima. Kombinacija paraglajdinga, biciklizma, skijanja, snoubordinga i raketnog letenja na ogromnom prostanstvu. Na mapi se može naći do 50 igrača (20 u PS4/XOne verzijama) koji će se međusobno takmičiti u navedenim sportovima. Postojeće i kompetitivni multiplejer 6v6 formata. Za one koji više vole da testiraju sami sebe, tu je i mod karijere sa zasebnom progresijom za svaku ekstremnu disciplinu.

Lokacije su inspirisane nacionalnim parkovima Sjedinjenih Država i svi su spojeni u jednu mapu, potpuno otvorenu za igranje.

Interesovanje za ovu igru je veliko i kod nas, jer je aktivni saradnik u razvoju bio i Ubisoft Belgrade.

28. OKTOBAR - PC, PS4, XBO, PS5, XSX



Autor: Milan Janković

MUNZESKY GAMES STUDIO

Munzesky Games Studio je domaći tim developera koji radi na futurističkoj point and click avanturi Sol Invictus. Danas ćemo staviti razvoj njihovog projekta sa strane, i malo popričati o domaćoj game dev sceni i problemom izdavača i investitora u regionu.

PlayZine: Broj razvojnih studija iz Srbije konstantno raste, i svi su prepoznatljivi u svetu. Da li game development ide u pravom smeru?

MGS: Ako posmatramo isključivo razvojne studije, deluje kao da stvari idu u pravom smeru. Međutim, ako pogledamo širu sliku, stiće se utisak da su stvari na klimavim nogama. Poslovni ekosistem nije razvijen koliko bi mogao biti i pitanje je kako će se dalje razvijati. Primera radi, izdavači u Srbiji ne postoje, dok je investitore moguće naći skoro isključivo za mobilne igre, a uspešni domaći dev studiji bi lako mogli da se nađu u vlasništvu stranih kompanija. Sa druge strane, zdrava game dev zajednica postoji, što je direktna zasluga Serbian Gaming Association-a, koja bi mogla povećati interesovanje mladih ljudi za game development i stvoriti kritičnu masu koja je neophodna kako bi game development dobio mesto u zvaničnim obrazovnim institucijama.

PlayZine: Kakvo je vaše iskustvo sa razvojem igara u Srbiji?

MGS: Odlično, a vi kakote? Šalu na stranu, sve zavisi. Svetla strana je, opet, zajednica. Ima jako puno kreativnih ljudi, voljnih i spremnih da rade i stvaraju kao i da podrže jedni druge. Nažalost, još uvek nema dovoljno vere u te ljude da bi se u njih novčano ulagalo i što je preduslov da ova industrija u Srbiji zaživi u punom sjaju. Tako da je naše iskustvo sa jedne strane fantastično, gde smo naišli na ogromnu podršku zajednice, ali gde smo primorani na potragu za investitorima i izdavačima iz inostranstva. Mi bi smo ipak voleli da profit od domaćih projekata u celosti završi u Srbiji i tako podrži domaću ekonomiju.

PlayZine: Da li mislite da je situacija teža ili lakša u odnosu na “inostranstvo”?

MGS: Iz naše perspektive teško je odgovoriti na to pitanje s obzirom da nismo dovoljno upoznati sa prilikama ind studija van regiona bivše Jugoslavije. Činjenica je da je u razvijenim zemljama Evrope game development deo zvaničnog obrazovnog sistema, dok je kod nas tek u povoju. Samo ova činjenica dovoljna je da daleko veći broj talentovanih ljudi usmeri put game developmenta. Kada ovo uparite sa postojanjem stabilne industrije, razvijenim tržištem i brojnim uspešnim izdavačima, lako je zaključiti da je barem iz te perspektive mladim talentima u inostranstvu lakše da se afirmišu i samim tim lakše doći do sredstava za razvoj svojih projekata. Ipak ovo su samo spekulacije, kao što smo na početku rekli, ne znamo dovoljno o prilikama ind studija van zemalja regiona.

PlayZine: Koje poteškoće imamo na našim prostorima?

MGS: Postoji više različitih problema ali navešćemo jedan primer iz našeg iskustva. Ovde konkretno govorimo o nečemu što ljudi u drugim zemljama ne bi ni pomislili da bi im mogao biti problem, činjenica da nismo bili u mogućnosti da dobijemo vizu za ulazak u SAD za event na koji smo bili pozvani, a koji nam je mogao biti odskočna daska. Tako da smo pored svega drugog primorani da razmišljamo i o postojanju hijerarhije, u pogledu rizika ulaganja u projekte i timove, u zavisnosti od toga iz koje države dolaze.

PlayZine: Da li je moguće razviti igru bez spoljašnjih investicija i koliko se razvoj Sol Invictus oslanja na investicije iz drugih zemalja sveta?

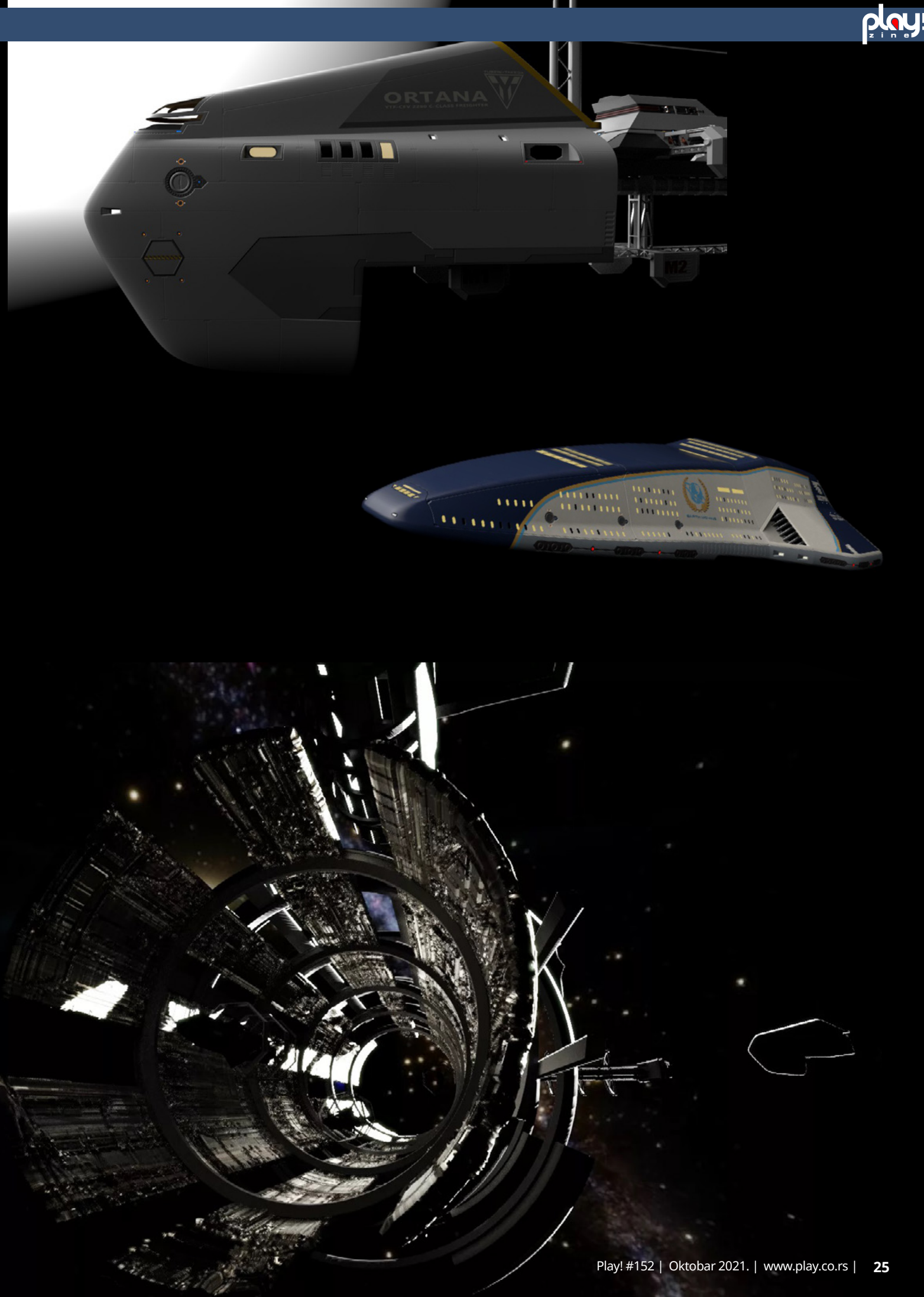
MGS: Trenutno smo još uvek u fazi samofinansiranja, ali bez investicija ovaj projekat teško da može biti završen, tako da smo trenutno otvoreni za sve vidove saradnje. Naravno da bi nekakav “Angel Investor” bio idealno rešenje, ali postoje razni i inostrani i domaći fondovi koji dolaze u obzir, a naravno tu je i Kickstarter da po mogućstvu dopuni budžet.

PlayZine: Da li je izdavač za indie igre obaveza ili je moguće samostalno doneti igru pred svetsku publiku, ne samo našu?

MGS: Ne možemo reći da je nemoguće samostalno izdati igru, jer ima primera iz Srbije gde su ljudi u tome uspeli, recimo ind studio Zero Gravity sa svojom igrom Hellion. Ali sa druge strane sve zavisi od situacije u kojoj se studio nalazi, vrste projekta, veličine studija itd. Digitalne platforme kakve su Steam, GOG i brojne druge ovo dodatno olakšavaju, a naravno ne smemo zaboraviti ni Kickstarter koji pored načina da se prikupe sredstva funkcioniše i kao indirektna reklama.

Mi sa naše strane smatramo da moramo naći izdavača iz razloga što već sada imamo previše posla za ovako mali tim ili kako bi to Bilbo rekao: “Osećamo se kao premalo putera namazano na isuviše veliko parče hleba.”

Za još intervju sa domaće scene posetite ovaj [link](#).



Autor: Božidar Radovanović

IGOR SIMIĆ DEMAGOG STUDIO

Danas razgovaramo sa Igorom Simićem, kreativnim direktorom domaćeg studija Demagog. Njihovo najnovije ostvarenje, Golf Club: Wasteland, nas je potpuno zasenilo, pa smo odlučili da malo više saznamo o ovoj prelepoj igri.

Play!Zine: Pozdrav Igore! Reci nam nešto o sebi. Čime se baviš?

Igor: Radim paralelno u tri povezane oblasti: kao reditelj (do sad sam snimao kratke filmove), kao video umetnik (prezentuje me Galerija Anita Bekers u Frankfurtu) i kao kreativni direktor gejming startup-a Demagog Studio.

Play!Zine: Kako i kada si odlučio da želiš da se baviš developmentom igara?

Igor: Slučajno. Sa drugarima iz Matematičke gimnazije sam napravio dve igre kao umetničke projekte još pre nekih sedam godina, da bismo 2017. počeli da pričamo o eventualnom komercijalnom projektu.

Play!Zine: Reci nam nešto o Demagog studiju i njegovim počecima.

Igor: Okupili smo se oko Golf Club: Wasteland-a nas nekoliko srednjoškolskih drugara i proširili tim na glavnog artista, animatora, dizajnera zvuka i kompozitora. Pošto su drugari bili zaposleni, igra je rađena u večernjim časovima. Srećom, projekat je bio dovoljno uspešan da sada svi rade u Demagog Studiju.

Play!Zine: Kako bi ti kao developer opisao Golf Club: Wasteland? Reci nam nešto o glavnim gejmplej mehanikama igre.

Igor: Premisa igre je pola iskustva: Došlo je do ekološke katastrofe, pa su ultra-bogati pobjegli u Tesla City na Marsu. Mi smo ostali izginuli. Sada bogati sa Marsa povremeno posete Zemlju kako bi igrali golf po ruševinama. Mehanika je osmišljena kako bismo istovremeno imali gejmplej koji je dovoljno zabavan, humoristički, a i izvodljiv za mali tim za relativno kratko vreme.

Play!Zine: Kako si došao na ideju Golf Club: Wasteland?

Igor: Ideja se javila u vreme kada je postalo jasno da Donald Tramp može da postane predsednik SAD-a. Pošto je on preduzetnik u sferi golf terena, palo mi je na pamet da je propast čovečanstva šansa za nekretnine za nove terene. Takođe, Ilon Mask je u to vreme bio sve više u žiži ne samo kao jedan od titana iz Silicijumske Doline, nego i kao javna ličnost koja propagira život na Marsu. Tako da sam sabrao ta dva apsurd.

Play!Zine: Igra izgleda zaista prelepo. Šta vam je bila najveća inspiracija za ovakav vizuelni stil?

Igor: Najzaslužniji za izgled igre je naš art direktor Nikola Stepković Stepko. Uzori su bili od Monument Valley do Kentucky Route Zero i ciljalo se da se sa što svedenijim elementima postigne i dubina prostora i osećanje maglovi-





te melanholije. U kontrastu sa plavičastom scenografijom, gradovima i pejzažima je džangrizavi glavni lik u žutom hazmatu.

Play!Zine: Reci nam nešto o razvojnom procesu igre. Koliko je trajao? Koji su bili najveći izazovi?

Igor: Razvoj je trajao nekih osam meseci inicijalno kada je igra objavljena za App Store još u 2018. godini. Sada, za novu, proširenu 4k verziju igre radili smo još tri meseca. Najveći izazov bio je biznis deo s obzirom da smo se odlučili za premium biznis model gde korisnici kupe igru umesto da je dobiju besplatno i onda troše novac na mikro-transakcije unutar same igre. Tako da je bilo potrebno strpljenje da se Golf Club: Wasteland tretira kao odskočna daska za PC i konzolne igre koje nas zanimaju.

Play!Zine: Puzzle u Golf Club: Wasteland su usko povezane sa okolinom. Kako je funkcionisao dizajn puzzle u ovoj igri? Da li prvo nastaje scena koja dalje inspiriše nastanak puzzle ili prvo nastaje nekakva "skica" puzzle nezavisno od scene?

Igor: Najčešće bi neka scenografija bila preliminarno postavljena na osnovu priče od elemenata koje je Stepko spremio - stambena zgrada, košarkaški teren, noćni klub, jahta, park sa vevericama, i slično. Onda se ta skica za nivo podešava

od strane level dizajnera, funkcija koju smo tada svi po malo obavljali.

Play!Zine: Golf Club: Wasteland je smešten u postapokaliptični setting. Da li je izbor ovog setting-a vođen samo pričom i estetikom ili je svestan komentar na čovečanstvo i njegovu budućnost?

Igor: Mi želimo da pravimo anti-eskapističku zabavu. Drugim rečima, da pripišemo o zanimljivim likovima koji su povezani sa realnošću. Vode nas pre svega priča i atmosfera sveta koji gradimo, ali pošto su oni uvek utemeljeni u stvarnosti i temama koje nas dotiču, igra je i komentar na klimatske promene, klasnu nejednakost i slično. Međutim, bez popovanja. To bi bilo dosadno.

Možda najviše pohvala dobijamo za radijski program u igri - Radio Nostalgia from Mars. Šejn Beri i ja smo osmislili da se u programu pušta muzika iz 2030-ih uz uključanja građana Marsa koji dele svoja sećanja iz minulog života na Zemlji. Tako da imamo brojne goste na radiju plus puno muzičkih saradnika u dva sata originalnog audio sadržaja.

Play!Zine: Utisak na Steam-u trenutno je very positive. Šta je sledeće za Golf Club: Wasteland? Da li planirate dodatni sadržaj za igru?

Igor: Jeste, odlične su reakcije, ali trenutno nismo sigurni. Razgovaramo sa

izdavačem koji je izrazio želju da se još sadržaja pravi. Videćemo, dosta smo zauzeti s obzirom da uveliko radimo na novoj igri sa još par u planu.

Play!Zine: Kakvo je tvoje iskustvo sa razvojem igara u Srbiji i generalno sa ovom scenom u našoj zemlji?

Igor: Sveukupno dobro je. Ljudi se podržavaju, pomažu i savetuju jer su svi okrenuti globalnom tržištu.

Play!Zine: Koji je tvoj savet za mlade i ambiciozne developere u Srbiji?

Igor: Da im prvi projekat bude veličine koju mogu u realnom vremenu sa trezveno sagledanim ciljevima da postignu. Da im taj projekat bude neka vrsta dokaza da su sposobni da izvedu nešto do kraja i da jasno ukazuje na smer u kojem žele da grade kompaniju, bilo da je iz ugla gejmplera, vizuelnog ili narativnog.

Play!Zine: Da li si ranije radio sa drugim studijama? Reci nam nešto o tvojim prošlim projektima.

Igor: Generalno, moje iskustvo je vrlo skromno sa video igrama. Mislim da je jedan od razloga što smo počeli sa golfom što je jedna od retkih igara koje sam igrao u detinjstvu Gorillas u MS-DOS-u koji sam pikao u Arhimedesu na Tari kao klinac. Ukucaš ugao i snagom bacaš bananu u gradu.

Play!Zine: Kakvi su planovi za budućnost studija Demagog?

Igor: Radimo na novoj igri vrlo intenzivno. Nalazi se u istom svetu kao i prethodna, samo što je značajno složenija. Cilj nam je da gradimo intelektualne svojine (IP) kroz video igre pre svega, ali i muziku i animacije.

Play!Zine: Da li imaš vremena za igranje igara? Koja ti je omiljena igra ili žanr?

Igor: Trenutno igram nove indie platformere zbog projekta na kojem radimo. Poput Limbo, Inside, Gris i Ori uz osvrt na stare poput Heart of Darkness. Pošto su za mene video igre novi svet fasciniran sam nekim naslovima koji su vašim čitaocima već dobro poznati, a koji ukazuju na velike mogućnosti video igara kao medija za pripovedanje: Shadow of the Colossus, Nier Automata i Metal Gear Solid.

Play!Zine: Mnogo ti hvala na izdvojenom vremenu! Želimo ti i studiju Demagog mnogo sreće u daljem razvoju vašeg novog projekta!

Za još intervjua sa domaće scene posetite ovaj [link](#).



Autor: Božidar Radovanović

STEFAN STOJKOVIĆ SOCCER SIMULATION

Sa Stefanom smo poslednji put pričali o njegovoj simulaciji kviza znanja, 21 Step to The Victory. Sada prelazimo na njegov ambiciozniji projekat, simulaciju najpopularnijeg sporta na planeti - fudbala. Hajde da saznamo malo više o Soccer Simulation!

Play!Zine: Dobro došao Stefane! Kako je izgledalo tvoje prvo iskustvo sa simulacijama fudbala? Koju igru si prvo isprobao?

Stefan: Prva fudbalska simulacija koju sam probao 2008. godine je bila FIFA 07. Nakon toga sam igrao svaku narednu FIFU. PES sam prvi put probao 2010. godine. I svaki PES sam od tada barem probao, ali mi je ipak mehanika igranja kod FIFE uvek bila za nijansu bolja.

Play!Zine: Kada se rodila ideja za tvoju fudbalsku simulaciju? Šta te je inspirisalo da počneš da radiš na ovakvom projektu?

Stefan: Meni je u FIFI uvek falila perspektiva iz prvog lica, najviše kada sam igrao "Player Career" mod. Zato sam 2017. godine došao na ideju da napravim fudbalsku simulaciju iz prvog lica, iako je ta perspektiva najviše korišćena u pucačinama.

Play!Zine: Šta si konkretno hteo da postigneš? Šta tvoju simulaciju čini različitom u odnosu na druge na tržištu?

Stefan: Hteo sam da napravim realističnu fudbalsku simulaciju iz prvog lica kakva se još uvek nije pojavila na tržištu.

Play!Zine: Koliko igrača će moći da igra Soccer Simulation u isto vreme?

Stefan: Za početak će to biti manji broj igrača (1v1, 2v2), a kasnije će se igra proširiti, uključujući i veće stadione sa interaktivnim 3D navijačima.

Play!Zine: Da li se gejملهj zasniva samo na veštini igrača ili su uključene i neke statistike fudbalera kao u drugim fudbalskim simulacijama?

Stefan: Postojeće mod (kao prijateljski meč) gde će isključivo odlučivati veština igrača, a biće i takmičarskih utakmica (u okviru onlajn klubova), gde će igrači moći da nadograđuju svoje veštine iz utakmice u utakmicu, ali i tada će veština igrača biti od najvećeg značaja.

Play!Zine: Da li postoji mogućnost igranja protiv kompjutera? Koliko je bilo teško programirati AI?

Stefan: Za sada je samo golman AI i verovatno će tako i ostati. Biće i opcija da igrač može igrati na poziciji golmana umesto kompjutera. Cilj je da ovo bude MMO igra. Programiranje AI igrača u kolektivnim sportovima je jako zahtevna

stvar zbog toga što oni moraju i međusobno da "komuniciraju".

Play!Zine: Da li će igrači moći da prave sopstvene klubove i igrače? Da li smeš da koristiš fudbalere, grbove i dresove već postojećih klubova?

Stefan: Da, igrači će moći da prave sopstvene klubove i da dovode igrače. Što je igrač iskusniji on će vredeti više na tržištu. Broj postignutih golova, asistencija, odbrana će uticati na cenu igrača.

Ne smem da koristim grbove i dresove već postojećih klubova, ali i nemam potrebu za tako nečim zato što će ovo biti simulacija gde svaki igrač ima sopstveno kastomizovanog fudbalera. A klubove i dresove će sami dizajnirati uz ponuđene opcije (oblik grba, boje, šare), ali će biti prostora i da se uploaduje grb u png formatu koji se može koristiti u igri.



SOCCER SIMULATION

Play!Zine: Reci nam nešto o razvojnom procesu igre i izazovima samostalnog razvoja igara.

Stefan: Samostalan razvoj ovakve igre je veoma kompleksan jer sadrži skoro sve oblasti razvoja igara. Tu su 3D animacije, setup terena i realističnog osvetljenja, interaktivna publika u velikom broju, fizika lopte, predikcija putanje lopte i programiranje AI golmana, zvučni efekti, kontrola lopte, usklađivanje animacija sa loptom (šut, prijem lopte, pas...), onlajn sinhronizacija lopte i fizike u realnom vremenu, pravljenje baza podataka za igricu, čuvanje i učitavanje podataka sa servera i još mnogo drugih stvari koja mora da zna jedna osoba.

Play!Zine: U kojoj fazi razvoja se nalazi igra? Šta sve želiš da implementiraš?

Stefan: Trenutno se fokusiram na sam gejملهj, da što bolje odradim kontrolu lopte koja je najteža u ovakvoj igri iz prvog lica. Trudim se da napravim da igra bude što lakša za igranje, a pritom da zadržim elemente koji doprinose realnosti same igre u vidu pokreta igrača i

kontrole lopte. Kao neki apsolutni maksimum koji bih mogao da implementiram jeste VR, ali tek nakon što igra stekne bazu igrača i nakon svih ostalih stvari koje sam pomenio ranije.

Play!Zine: Kada možemo da očekujemo zvaničan izlazak igre i za koje platforme? Da li je dostupan demo za probu?

Stefan: Zvaničan izlazak ne mogu da prognoziram, ali se nadam da će to biti u prvom, najkasnije drugom kvartalu naredne godine. Igra će izaći na PC/Android/iOS platformama. Za sada postoji Early Access verzija na Steam platformi, a uskoro će biti i na Google Play-u.

Play!Zine: Kako ti se dopada pravac FIFE i trenutne scene fudbalskih simulacija uopšte?

Stefan: Iskreno što se tiče FIFE, ne dopada mi se u kom pravcu se kreće Ultimate Team, jedan od najpopularnijih modova igre zato što dozvoljavaju igračima da kupuje coins-e na raznim third-party sajtovima što čini igru neravnomernom. Što se tiče PES-a, oni su krenuli od nule

i prešli na Unreal Engine, izgubili su dosta licenci i trenutno dosta zaostaju za FIFOM. Bilo bi lepo kada bi uspeali da se vrate i budu konkurentni FIFI. Što se tiče UFL, još uvek je rano komentarisati, videćemo, nadam se da će uspeti.

Play!Zine: Zašto misliš da na tržištu nema više fudbalskih simulacija iz prvog lica?

Stefan: Na tržištu nema simulacija iz prvog lica zato što je pre svega veoma teško uskladiti sve animacije i pokrete sa loptom a da to izgleda dobro (ne računajući Real Player Motion Technology sa bezbroj različitih animacija koje koristi FIFA), a nakon toga sve to kontrolisati iz prvog lica. Postoje neki koncepti koji se mogu videti na YouTube-u, ali su oni ostali na tome i nisu toliko detaljno urađeni.

Play!Zine: Hvala ti na odličnom intervjuu! Nadam se da ćemo sledeći put razgovarati kada Soccer Simulation zvanično izađe!

Za još intervjua sa domaće scene posetite ovaj [link](#).





Autor: Predrag Ciganović



STEAM EARLY ACCESS

Soccer Simulation

FUDBAL IZ PRVOG LICA

Najpopularniji sport na svetu je do dan danas dobio milion različitih verzija, ali gotovo da se niko do sada nije setio da napravi video igru u kojoj bi jednog fudbalera gledali iz prvog lica, kao da smo na samom terenu. Za takav podvig odlučio se ljubitelj fudbala i samostalni developer Stefan Stojković, koji nam je predstavio naslov pod imenom Soccer Simulation.

Radi se o igri koja se prvi put na Steam-u pojavila 2017. godine, ali izgleda da sve do pre neki dan niko na njoj nije mnogo radio. Samim tim, neću je gledati kao neko ko isprobava četiri godine star naslov, već kao neko ko isprobava ranu verziju jednog novog projekta.

Već kada uđete u igru, jasno vam je da se Soccer Simulation nalazi u ranoj fazi razvoja. Ipak, definitivno se oseća šta je cilj ovog projekta.

Iako mi je fudbal omiljeni sport, nikada ga nisam trenirao, već sam se uglavnom bavio sportovima koji su se igrali u zatvorenim salama. Odigrao sam mnoštvo utakmica na uskim terenima u malim salama, gde mesta za publiku gotovo da nema, osim one jedne tanke i neudobne "klupe". Svestan sam da to klupa nije, ali to je bilo jedino mesto na kojem su izmene mogle da sede, dok bi se pri kraju nagurao koji roditelj, koji je tog dana imao obavezu da poveze

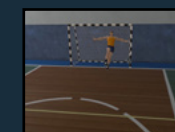
što veći broj igrača. Ako ste ikada imali priliku da iskusite takav ambijent, a pritom ste isprobali Soccer Simulation, bilo bi vam jasno zašto sam napravio ovakvo poređenje. Jedina sala, tačnije teren koji se nalazi u igri je gotovo identičan tome, što bar meni budi neki nostalgičan osećaj.

No, vreme je da pređemo na teren, na kojem se nalazite vi i vaš protivnik, tačnije golman. Igra je vrlo jednostavna, igrate 1 na 1, a pobednik je onaj ko postigne više golova. Ipak, glavna "čar" ove igre je to što se igra iz prvog lica. Samim tim, komande nisu najprirodnije za korišćenje, ali se vrlo brzo naviknete, jer osim trčanja i šutiranja, ne postoji ništa drugo, baš kao u stvarnom životu.

Dok vi možete da se krećete po celom terenu, vaš protivnik ne napušta svoj sedmerac, osim što će ispucati loptu kada vam priđe, zbog čega je gotovo nemoguće da primite gol. To možete iskoristiti u vašem pohodu na pobeđu, ali onda opet i ne baš najsajnije, pošto kontrole pri šutu nisu baš uvek najbolje, te nemate tačnu kontrolu u kom pravcu lopta ide. Sam meč nema vreme, već će se jednostavno završiti onda kada izađete iz igre.

Igrajući igru dobio sam uvid u ono što Stefan želi da postigne, ali je on trenutno dosta daleko od finalnog proizvoda i pred sobom će imati pune ruke posla.

Već znamo da želi da doda režim igre za više igrača, vizuelna unapređenja, odabir klubova, sistem transfera i ekonomije, veće i raznovrsnije terene, pa čak i VR podršku. Zato mu želim puno sreće u budućnosti i da jednog dana odigramo Soccer Simulation jedan protiv drugog!



IGRU USTUPIO:
SPEEDY

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 7/8/10 32 or 64-bit
CPU: Intel CPU Core i7-3770
GPU: Nvidia GPU GeForce GTX 970 / AMD GPU Radeon RX 480
RAM: 8 GB
HDD: 1 GB

RAZVOJNI TIM

Speedy

CENA

3,99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA

2022.

STEAM LINK

https://store.steampowered.com/app/719970/Soccer_Simulation/

- ✓ Inovativna ideja
- ✓ Ogroman potencijal
- ✗ Nezgodne kontrole



Autor: Milan Živković

REVIEW



REPRIZA BOLJA OD PREMIJERE

“DEATH STRANDING
(DIRECTOR'S CUT)
JE JEDNA ODLIČNA
IGRA, A JOŠ VIŠE OD
TOGA - NEVEROVATNO
ISKUSTVO”



Pisanje recenzije prvobitnog izdanja ove igre, bila je jedna od najslađih muka sa kojima sam se susreo od kada pišem za naš portal i časopis. Ne samo jer je u pitanju jedna od najiščekivanijih igara PlayStation 4 generacije, pa i delo neviđeno specifičnog kreatora Hideo Kodžime, već je presudu trebalo dati u roku od nekoliko dana jednoj igri za čiji je prelazak potrebno bar 40 časova igranja.

Stihija utisaka pretočenih u reči, tekst je za kojim sam se verovatno najviše osvrtao, preispitujući ocenu okrnjene devetke kojom sam igru naposljetku “krstio”. I dok od srca preporučujem da pročitate prvobitnu recenziju kako biste razumeli suštinu ovog naslova, dve godine je bilo sasvim dovoljno da se slegnu moji uzburkani utisci. Ovde ćete moći da pročitate o jednoj devetci, koja je sada sve samo ne okrnjena.

Death Stranding (Director's Cut) je jedna odlična igra, a još više od toga - ne-

verovatno iskustvo. Odigrati je još jednom od početka do kraja, laganijim tempom u vremenu gde smo svi već navikli da bez zaštitne maske ne izlazimo iz kuće, neopisiv je igrački podvig. Igra za koju se činilo da nema nikakav “replay value”, oduševila me je sada više nego prvog puta.

Sve što je do sada rečeno, još uvek stoji - uz par malih ispravki. I dalje je u pitanju simulacija hodanja (kurira) i još uvek nije u pitanju naslov koji će svima prijati. Ali dok gejملهj jeste bio i ostao specifičan, repetitivan i neuzbudljiv onima koji od igara traže bombastične, eksplozivne tobogane, na površinu je konačno izašlo i iskristalizovalo se ono što ova igra poseduje kao svoj najveći adut.

Ko je igru mrzeo, najčešće bi spominjao ponavljanje dosadnih akcija. A ko ju je voleo, najčešće bi spominjao ponavljanje akcija koje na kraju donose satisfakciju. Director's Cut sada iz oba ova iskustva izvlači prosek, gde olakšava repeti-

tivne radnje, što bi igru trebalo da unapredi za one koji je nisu voleli, a u neku ruku unazadi onima koji su uživali u njevoj težini. Međutim, element od najveće važnosti nije ni najmanje trpeo i sada stoji snažnije nego ikad - atmosfera sa kojom se malo šta danas može meriti.

Zahvaljujući snazi PlayStation 5 konzole, Death Stranding je sada toliko tečno i jasno iskustvo, da se ne može ni porediti sa originalom. 4K rezolucija i 60 frejmova u sekundi, očekivane su stvari. Ali u pokretu, dok pooštavaju prikaz igre koja je i onako bila prelepa, neverovatno dobijaju na značaju. Igra izgleda kao naslov najnovije generacije konzola i učinila je da dugme za hvatanje skrinšotova pritiskam češće nego ikad. Još kad dodamo mogućnost igranja u “ultra-widescreen” režimu, filmski utisak postaje kompletan.

Dodajte ovome i učitavanja koja sada traju svega nekoliko sekundi i ukoliko niste na to primorani, neće vam nikada više pasti

na pamet da igru pokrenete na PlayStation četvorci. Osim ovih tehničkih dotazanja, igra sada poseduje sijaset novog sadržaja koji bi iskustvo trebalo da olakša igračima koje je tempo originala gušio.

Kako Hideo Kodžima kaže, Director's Cut nije najispravniji termin koji je ovde

trebalo koristiti. Takva fraza se vezuje za izdanja u koja je implementiran sadržaj koji je pre izlaska originala iz nekog razloga morao biti izbačen. A ovde zapravo imamo novitete koji su osmišljeni i u igru ubačeni daljim razvojem, nakon što se prvobitna igra pojavila. Kodžima nije imao nikakvu kontrolu nad odabi-

rom naslova, ali što se nas tiče - igre su bitnije od naziva. No eto, nešto smo novo možda i naučili.

Elem, najbitnije novotarije osim unapređene grafike jesu nova oprema koja uključuje električnu pušku, nekolicina novih poteza u tuči, nova vozila i struktu-

re kojima možete katapultirati pošiljke preko velike razdaljine ili preleteti prepreke kao i roboti koji mogu nositi pošiljke umesto vas, pa čak i vas lično. Na raspolaganju vam stoji i simulator borbi, nešto nalik VR misijama iz Metal Gear Solid serijala, gde možete vežbati okršaje sa raznim protivnicima i u tome se takmičiti sa drugim igračima.

Tu je i (možda suvišna) trkačka staza, gde možete bez ometanja da vežbate vožnju i još jednom budete razočarani u fiziku vozila koja nažalost uopšte nije unapređena. U pitanju je verovatno najveća žal originala, čije bi unap-

ređenje vredelo bar kao tri noviteta koje smo dobili. Zaglavljivanje u prepreke, kamenčići koji vas zaustavljaju u mestu, poskakivanje motora nebu pod oblake i slični apsurdni, još uvek su prisutni. Na svu sreću i dalje ne uspevaju da značajno srozaju kompletno iskustvo, ali preterano korišćenje trkačke staze u svakom slučaju ne mogu da preporučim.

Meni lično najzanimljiviji dodatak, jeste bonus misija koja produbljuje priču. I dok je fantastično i emotivno izvedena, bolno je kratka. Ukoliko ste iole vešt igrač, neće vam biti potrebno ni 20 mi-

nuta da je završite. Duže će trajati dalja potraga u neverici, dok istražujete gde bi nov sadržaj po pitanju priče mogao da se krije. Ali nažalost, samo jedna lokacija neprimetno podeljena u dve-tri misije, jedino je novo što smo dobili na ovom polju.

Tu je i nekolicina mogućnosti za boje-nje opreme, što nije Bog zna kakva inovacija, ali za sam kraj bih želeo da nahvalim neverovatno iskustvo igranja na DualSense kontroleru. Svaki pokret i napor protagoniste Sema, mogao sam u potpunosti da osetim pod prstima. Padanje, pucanje, trčanje i skakanje, de-

likatnim vibracijama me je u igru uvuklo jače nego ikada. A novo ažuriranje softvera konzole kojim se omogućava simulacija 3D zvuka i na ugrađenim zvučnicima televizora, još više je produ-bilo neverovatnu imerziju.

Kada se sve novo u vezi sa igrom pogleda, sve inovacije po pitanju gejmplaja nekako i nemaju tako mnogo značaja. Oni koji izvođenje igre nisu ni u startu voleli, teško da će sada zbog nekoliko olakšica mnogo promeniti mišljenje. Ko smatra da je repetitivan i naporan gejmplej bio najveća mana ili vrlina igre, opet će doživeti slično iskustvo.

Ali ko je igru igrao pre nego što sedne za PS5 izdanje, moguće da će doživeti jedan od najlepših preporoda video igre, koji smo do sada mogli da vidimo. Prelepa grafika, tečno izvođenje, fenomenalan zvuk i živopisan doživljaj koji pruža kontroler, Death Stranding: Director's Cut pretvaraju u igru čiju ocenu više nikada neću preispitivati. Pa i repetitivnost koja je i meni umela da zasmeta, sada kao da je u celosti iščezla pod uticajem moćne atmosfere.

Retki su svetovi interaktivne zabave, koji ovako snažno mogu da obgrle igrača. I dok "strand game" kao žanr

nije nikada zaista zaživeo, Death Stranding je u startu ponudio nešto novo i drugačije, a sada u potpunosti raspamećuje po pitanju atmosferskog iskustva koje vas prosto uvlači u sebe.

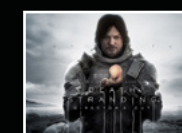
Objektivnosti radi, ni ocena nije savršena. Ovo nije nepogrešiva igra koja ima potencijal da se sviđa gotovo svakom igraču. Ali ako možete da uvidite gde se krije draž simulacije vožnje gradskog autobusa, pa i da proniknete dublje od ružne strane fraze "simulacija hodanja", svratite nekad na kafu da proćaskamo! Uvek rado upoznajem ljude dobrog ukusa.



"4K REZOLUCIJA, 3D ZVUK, 60 FREJMOVA U SEKUNDI I NEVEROVATAN DUALSENSE DOŽIVLJAJ, RASPAMEĆUJU NA NIVOU PRAVOG "NEXT GEN" NASLOVA"



"NOVA OPREMA, STRUKTURE, SIMULATOR BORBI I NOVE MISIJE, SAMO SU DEO NOVOG SADRŽAJA"



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PS5
IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment
CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Kojima Productions
TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

9

- ✓ Jedna od najsnažnijih atmosfera ikada
- ✓ Grafika, zvuk i DualSense doživljaj
- ✓ Još uvek neskakadno i inovativno
- ✗ Gejmplej i priča i dalje nisu za svakoga
- ✗ Vožnja pomalo kviri iskustvo



Autor: Nikola Akstentijević

REVIEW

play!

DEATHLOOP



NOLANOVSKI DISHONORED

Arkane Studios ima dugu istoriju igara i hordu fanova naslova kao što su Dishonored i Dark Messiah, pa je logično da je opšti hajp za Deathloop (koji neodoljivo podseća na Dishonored i slične immersive sim igre) bio neizmeran već neko vreme. Međutim, vremenom, taj hajp je postepeno zamirao, što zbog neprimetne marketinške kampanje, što zbog višestrukih odlaganja. Ovo zvuči kao poprilično loša situacija isprva, međutim Deathloop je i te kako igra vredna vaše pažnje uprkos ovom inicijalnom razvoju događaja, ali ga ipak treba uzeti sa solidnom rezervom, a evo i zašto.

Vi ste Kolt Van, nalazite se na ostrvu Blekrif i nemate blage veze ni kako ste tu dospeli, ni zašto. Ubrzo kapirate da ste žrtva vremenske petlje koja se obnavlja u trenutku vaše smrti ili na kraju dana, vraćajući vas na početnu tačku na zabačenoj plaži. Kako biste se izbacili iz ovog haosa, oslanjate se na vaše "prošle verzije", koje su ostavile dosta informacija o metodama razbijanja petlje, to jest kroz ubijanje svih osam bitnih meta (takozvanih vizionara) u jednom vremenskom ciklusu. Ova mešavina krimi misterije i vremenskih petlji i lomova prati Deathloop stopu uz stopu od početka do kraja, stvarajući određeni osećaj Bond filmova pomešanih sa nekim relativno tipičnim tropama koje krase žanr putovanja kroz vreme.



Ovo doduše nikako ne znači da je narativ Deathloopa loš, baš naprotiv. Pisanje je u većini momenata više nego dobro, uz povremene padove u kvalitetu, dok su likovi Deathloopa prilično čisto izdefinisani i dopadljivi na ovaj ili onaj način. Pored čvrstog razvoja kako glavnog lika, tako i ostalih karaktera dok budete otkrivali ponešto o njima, tu je i dosta dodatnog pripovedanja okoline kroz odličan i veoma specifičan vizuelni dizajn koji dosta diferencira četiri različita regiona Blekrif ostrva. Sve se to dopunjuje kroz stvarno sjajnu količinu detalja i šmek koji deluje kao solidan iskorak u odnosu na Dishonored igre.

Sušтина igre jeste potraga za informacijama, u kojoj totalno možete zaboraviti na save dugme, jer će se igra automatski čuvati kada završite jedan od četiri perioda dana na raspolaganju. Pri sva-

koj dobi, imaćete priliku da odabere te na koju lokaciju ćete se uputiti, sve u cilju tražnje kako boljeg arsenala oružja i moći, tako i informacija o vizionarima kako biste ostvarili svoj cilj skidanja cele ekipe sa mape za jedan dan i time razbili vremensku petlju. Ovde Arkane sija, s obzirom da je akcenat na igračkoj slobodi dosta veliki, te će broj načina pristupa lokacijama i atentatima biti širok i pretežno zavistan od igrača i njegove upotrebe oruđa na raspolaganju.

Deathloop ne odmiče previše od Dishonored formule koju je Arkane tako dobro razvio, već dodaje i oduzima elemente shodno tematici igre. Naime, ovde će se vaša oprema u potpunosti resetovati na nulu pri svakom novom ciklusu, dok možete iskoristiti određenu valutu apsorpcijom vizionara i anomaličnih predmeta po mapi kako biste sa-

“MEŠAVINA KRIMI MISTERIJE I VREMENSKIH PETLJI I LOMOVA PRATI DEATHLOOP STOPU UZ STOPU OD POČETKA DO KRAJA, STVARAJUĆI ODREĐENI OSEĆAJ BOND FILMOVA POMEŠANIH SA NEKIM RELATIVNO TIPIČNIM TROPAMA KOJE KRASE ŽANR PUTOVANJA KROZ VREME”





čuvali moći i oružja koja ste pronašli u daljim ciklusima. Deathloop vas limitira na selekciju dve moći i svega tri oružja, bacajući fokus na korišćenje različitih stilova igre i limitirajući glavnog lika radi balansa. Ipak, ovde izranjaju problemi. Iako igra nije nimalo laka u određenim momentima, AI je neoprostivo loš i par lestvica niži od prethodnih Arkane-ovih ostvarenja.

Detekcija kod NPC protivnika je jako problematična, toliko da ćete moći da prelećete nivoe čak i ispred njihovog vidokruga bez nekih većih posledica. Naravno to nije uvek slučaj, ali čak i prilikom borbe AI veoma retko zauzima zaklon, već veoma često samo stoji i bezumno puca u vašem pravcu, dok je beg od neprijatelja maltene najlakša stvar u celokupnoj igri, jer vam je vrlo malo potrebno da ih se otarasite korišćenjem moći. Nažalost, to dosta utiče na celokupni doživljaj i tok igre, s obzirom da ćete se boriti sa bezumnim protivnicima od početka do kraja, čak i u slučaju vizionara koji mogu pružiti nešto veći izazov sa svojim moćima i boljim oružjima.

Ono što jeste doduše vrlo zanimljiv i dobar koncept jeste multiplejer komponenta, gde neko može „upasti“ u vašu partiju kao Džulijana (jedan od osam vizionara), kako bi vas gonio. Iako su ovi dueli veoma zanimljivi, pogotovu ako igrač protiv vas zna da koristi Džulijana

ninu sposobnost da se pruruši u klasičnog NPC-a, ova igra mačke i miša ume da dosadi i da bude veoma nezgrapna zbog solidne količine lagovanja ako igrate kao Džulijana, dok će ubrzo postati iritantna. Iako su nagrade od onlajn Džulijane znatno bolje od onih koje dobijate od AI protivnika, brzo ćete doći do jače opreme gde će vam taj aspekt biti samo iritantna smetnja. Ipak, to sa strane, sama ideja ovakvog, dobro potkovanog pričom PvP-a je osvežavajuća i sigurno će začiniti već prezabavno i fluidno iskustvo.

Deathloop sistemi nisu preduboki, gde pored već pomenutih imate i takozvane trinkete koje možete kačiti na oružja i sebe, time dobijajući efekat modova i specijalnih unapređenja za Kolta u vidu duplog skoka, većeg HP-a ili raznoraznih buff efekata ili imuniteta. Iako postoji samo nekoliko slotova za ove trinkete, Deathloop ne pokušava da nepotrebno pojača kompleksnost, što nado-

knađuje svojim zagonetkama i slobodom u gejmplju.

Što se tiče audio-vizuelne komponente, teško je ne pohvaliti Deathloop na skoro svim poljima koja se nje tiču. Glasovni glumci apsolutno nose celokupni tok priče odličnim performansima na sve strane, počevši od Kolta, preko Džulijane, pa sve do ostalih vizionara. Čudna estetika osamdesetih isprepletana raznoraznim inspiracijama i easter egg-ovima je prisutna u svakom segmentu svakog nivoa, povlačeći sa sobom impresivnu količinu detalja i živosti koje mali kondenzovani svet ostrva Blekrif donosi

“ČUDNA ESTETIKA OSAMDESETIH ISPREPLETANA RAZNORAZNIM INSPIRACIJAMA I EASTER EGG-OVIMA PRISUTNA JE U SVAKOM SEGMENTU SVAKOG NIVOA, POVLAČEĆI SA SOBOM IMPRESIVNU KOLIČINU DETALJA I ŽIVOSTI KOJE MALI KONDENZOVANI SVET OSTRVA BLEKRIF DONOSI”



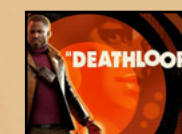
kama za PS5 u vidu haptičkog fidbeka i adaptivnih trigera su tu, gde je njihova realizacija na apsurdno zadovoljavajućem nivou, prenoseći prostorni zvuk i osećaj podloge kroz kontroler i slušalice na najbolji način.

Ipak, iako ovo sve donosi iskustvu, PC port nije doživeo najbolji tretman, s obzirom da je preplavljen ozbiljnim tehničkim problemima, zamrzavanjima i bagovima, do te mere da je igra potpuno drugačije iskustvo od konzolne verzije. Iako mogućnost ispravke PC porta nije malo verovatna, činjenica da veliki broj ovih problema potiče od vrlo

rigorozne Denuvo anti-piraterijske zaštite nije nimalo ohrabrujuća, te je jednostavno teško preporučiti Deathloop na PC-u, osim ako ne posedujete jaču konfiguraciju i imate sreće sa bagovima.

Nasuprot tome, iako je Deathloop očigledno preplavljen problemima koji su nemalih razmera, gde je kao i Dishonored 2 doživeo poprilično nezgrapan izlazak na PC-u, ovo je bez premca jedna od najboljih igara ove godine, gde Arkane ponovo pokazuje originalnost i dašak svežeg vazduha u igračkoj industriji koja trenutno stagnira sa žanrovskim tropama.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 7 2700X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, PS5
IZDAVAČ:
Bethesda Softworks
CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Arkane Studios
TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 8.7

- ✓ Solidna priča, još bolji likovi
- ✓ Prezabavan gejmplej
- ✓ Odličan vizuelni dizajn i gluma

- ✗ AI protivnika je užasan
- ✗ PC verzija je preplavljena tehničkim problema



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

play!

GAMEDEC

VR DETEKTIVISANJE

Disco Elysium je jedna od najboljih igara prethodne decenije i CRPG žanra uopšte, pa je bilo nekako logično da ćemo videti mali izlazak na površinu ovakvog ekskluzivno-narativnog CRPG-a u narednom periodu u vidu Gamedeca. Gamedec je izometrični CRPG smešten u 22. veku gde virtuelni svetovi igraju veliku ulogu u svakodnevnom životu. Zbog ove činjenice, gamedec postoji, tj. karijera vašeg glavnog lika postoji, s obzirom da ona obuhvata detektivsko zanimanje vezano isključivo za virtuelne svetove, odatle jelte „game detective – gamedec“. Premisa je poprilično direktna, jednostavna i brzo vas baca u čizme vašeg glavnog lika kojeg možete kreirati sa nekoliko relativno ograničenih opcija na raspolaganju, uključujući jednu od dve pozadinske priče i par različitih vrednosti kojima se vaš lik vodi, što određuje njegove početne atribute.

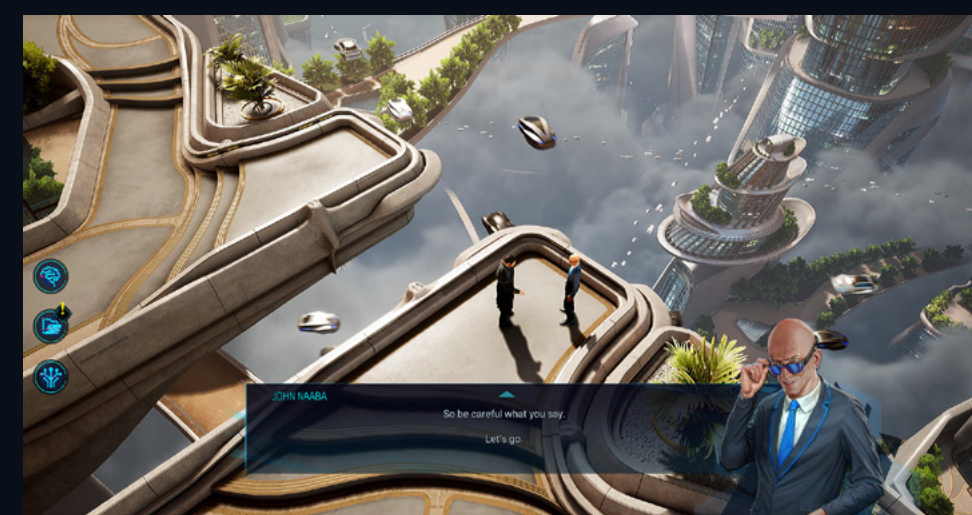
Veći deo Gamedeca baca akcenat na veoma razgranati narativ koji stvarno daje osećaj kao da vaše odluke znače, s obzirom da ovde ne postoji konvencionalni „game over“, već će sve vaše odluke biti tu za vama i direktno uticati na trenutni slučaj, pa i kasnije delove priče kojima se budete bavili. Sama priča i likovi su sasvim solidno napisani, s obzirom da je poprilično zanimljiv pristup dijalozima sa NPC-evima. Naime, kroz raspoloženje lika sa kojim razgovarate, brojilo na ekranu će se pomerati u zavisnosti od sentimenta koji budete uspostavili tokom razgovora. Obe strane će sadržati pojedine informacije koje neko krije od vas, te će vas igra često bacati na inicijativu da provalite kakav je neko tip ličnosti i kroz kakav odnos o njemu možete više saznati. Glavna priča će vam držati pažnju, iako postoji određena doza predvidljivosti, dok se količina različitih ponašanja i uloga koje će vaš lik menjati kao papuče ume

malo da naruši čvrstinu narativa, pa će isti delovati čudno sve do same konkluzije.

Pored dijaloga koji će vas zasipati informacijama, na vama će biti i da provalite da li neko govori istinu ili laž, dok se sve te informacije pakuju u dedukcioni prozor koji oslikava vaš trenutni slučaj kao razgranatu mrežu vaših odluka. Svaka od tačaka u toj mreži je odvojena dedukcija koju morate doneti uz pomoć sakupljenih dokaza prikazanih na ekranu. Kako budete dolazili do dokaza, mogu vam se otključati nova moguća rešenja od ponuđenih za svaki zaključak koji budete donosili. Ovde se i oslikava težina vaših izbora, s obzirom da opcija čak i potpunog odustajanja od slučaja je svakako prisutna u određenim momentima, dok vas pojedini izbori mogu odvesti na potpuno drugu stranu, bez vašeg znanja da li ste doneli ispravnu ili pogrešnu odluku, već ćete svedočiti svetu koji se prilago-

đava i menja skladno sa vašim izborom. Ovaj osećaj je maestralan i ta simulacija uzroka i posledice je definitivno odlično realizovana, nažalost samo do kasnijeg dela igre, gde pojedini segmenti postaju bolno linearni, uprkos blagim uticajima vaših prethodnih izbora.

Što se tiče izgradnje vašeg lika, postoje četiri različita tipa iskustvenih poena, asociranih sa četiri različite karakterne karakteristike. Svaka od ovih karakteristika obuhvata određene osobine čije će iskazivanje u samim dijalozima i situacijama doneti iskustvene poene u toj kategoriji. Treba napomenuti da vam ni u jednom trenutku igra ne kaže koji izbor pri dijalogu će vam doneti iskustvene poene i za šta, te ćete sami morati intuitivno da protumačite šta govorite i radite ukoliko želite da vaš karakter ode u određenom smeru, definitivno povećavajući nivo rolpleja i bacajući još jedan fokus na



“KROZ RASPOLOŽENJE LIKA SA KOJIM RAZGOVARATE, BROJILLO NA EKRANU ĆE SE POMERATI U ZAVISNOSTI OD SENTIMENTA KOJI BUDETE USPOSTAVILI TOKOM RAZGOVORA”

igračeve odluke i razmišljanje. Ovi iskustveni poeni se troše na raznorazne sposobnosti vezane za četiri pomenute kategorije, a one će vam donositi dodatne nivoe pristupa tokom razgovora i raznoraznih verbalnih i praktičnih situacija na koje ćete nailaziti. Međutim, kako većina sposobnosti zahteva da posedujete bar po 1 iskustveni poen iz tri ili sve četiri kategorije, Gamedec kao da vas navodi da često menjate vaš pristup i ne držite se specifičnog stila igranja i ponašanja. Iako je ova diverzifikacija istovremeno pozitivna stvar, donekle oduzima na faktoru davanja potpune kontrole igraču s obzirom da ga primorava na drugačije stilove igre i ponašanja. Pored toga, ove različite uloge koje će biti neizbežno prisutne u vašem igranju jesu jedan od pomenutih razloga zašto delovi narativa deluju čudno, kao i njihovo svođenje na puke dodatne opcije prilikom ubeđivanja različitih likova da vam kažu ili urade ono što vi želite.

Gamedec vizuelno izgleda veoma impresivno, ponajviše sa strane dizajna, s obzirom da realni svet, kao i virtualni svetovi izgledaju veoma uverljivo i šarenoliko, prepuni brojnih detalja i živosti sajber Varšave i suludih VR igara. Dizajn likova, pogotovu crtanih verzija koje se pojavljuju prilikom dijaloga su odlični, dok je korisnički interfejs pravo uživanje za gledati i savršeno se uklapa u estetiku cele igre. Što se tiče zvuka, on ovde igra drugu ulogu i pristup je poprilično minimalistički i ambijentalan, a glasovna gluma je nepostojeća.

Gamedec ima par bagova i gličeva koji neće praviti veće probleme prilikom igranja, osim par izbacivanja iz igre. Međutim ovde je, verovali ili ne, najveći tehnički problem loš engleski prevod, s obzirom da je zapravo nezavršen. Pojedini segmenti i rečenice su ostali na poljskom jeziku, što je na ovom nivou relativno ap-

“GAMEDEC VIZUELNO IZGLEDA VEOMA IMPRESIVNO, PONAJVIŠE SA STRANE DIZAJNA”



surdno i neoprostivo. Srećom, ovih slučajeva nema previše, ali svakako bodu oči čak i pojedini prevedeni delovi, s obzirom kao da su određeni segmenti prevedeni preko Google prevodioca.

Uprkos tome i pojedinim sitnim problemima koji nekako dovode do osećaja kao da neke mehanike ne koriste svoj pun potencijal, Gamedec je veoma specifično, originalno i intrigantno iskustvo koje shvata igrača i njegove odluke veoma ozbiljno. Kako je prava retkost poslednjih godina videti RPG koji stvarno zasluhuje i ostvaruje RP akronim u sebi, Gamedec je svakako prava poslastica za sve ljubitelje ovog žanra, gde stvarno ostaje nada da će igra doživeti neku verziju Director's Cut-a koja bi je podigla na potpuno novi nivo i donela jedno iskustvo koje ima potencijala da se svrsta u sam vrh klasičnih RPG-eva.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 1500X
GPU: AMD Radeon RX 580
RAM: 16 GB
HDD: 17 GB



IGRU USTUPIO:
PR OUTREACH

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Anshar Publishing
CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Anshar Studios
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Solidna, zanimljiva i razgranata priča
- ✓ Interesantan pristup gejملهju koji baca veliki fokus na igračeve odluke
- ✓ Dobra grafika i odličan dizajn
- ✗ Pojedine mehanike kao da su nedovršene ili neiskorišćene u potpunosti
- ✗ Dosadna zvučna podloga, nema glasovne glume
- ✗ Bagovi, greške i propusti u prevodu na engleski jezik



PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

NBA 2K22



RECIKLIRANA KOŠARKA

Nova godina, novi NBA 2K. Ovoga puta na tapetu je pak verzija sa prethodne generacije konzola, dok ću se blago dotaći i next-gen verzije koja je dobila nešto više poboljšanja. 2K Sports u poslednjih par godina ne važi za paragona sportskih igara, primarno zbog dosta predatorski nastrojenih mikrotransakcija koje prožimaju skoro sve modove igre.

Počevši od najbitnijeg i najvećeg moda u vidu MyCareer, 2K je, uprkos tome što je u pitanju verzija sa prošle generacije konzola, ipak uložio koliko-toliko truda u izmenu takozvanog Park moda, premestivši ga na višespratni kruzer brod, preplavljen različitim terenima i prodavnicama, slično onome što su i prethodnici posedovali. Što se tiče narativa, on je ovde sličan onom sa next-gen konzola, dok sama priča svakako nije ni bila u fokusu MyCareer moda. Fokus je sada

još slabiji, uz odsustvo jačih glumačkih imena i nekog „dubokog“ zapleta.

Što se tiče izgradnje vašeg lika, tu je nekoliko novih znački i perkova koje možete koristiti, međutim karijera se i dalje svodi na veliki grind, što je dosta razočaravajuće. Elem, ovo je nažalost rekurentna stvar i za preostale modove u vidu MyGM i MyTeam. Što se tiče MyGM-a, za razliku od next-gen verzije gde su promene ubačene u vidu znatno detaljnijeg osoblja vašeg tima i pojedinih sitnih dodataka u vidu simulacije lige, ovde su opcije maltene potpuno iste već nekoliko godina, što će verovatno i ostati sve dok NBA 2K bude izlazio za konzole prethodne generacije.

Što se tiče MyTeam moda, doživio je neke blaže promene, slične onima u next-gen verziji, pa ovde konačno dolazi i Draft mod koji je prisutan u većini kartičnih igara, bilo sportskih ili ne.

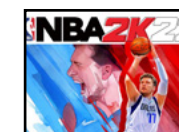
Osim te dobrodošle promene, ubačen je i sistem ocenjivanja kartica, pa će kartice sa većom ocenom vredeti više na marketu, te ćete moći da ih i prodate za veći novac, dok ćete istovremeno morati tako i više da platite za karticu sa većom ocenom. Ovo je nešto slično sistemu pravih kolekcionarskih kartičkih igara, a svakako doprinosi malo na raznovrsnosti ovog moda, koji sada poseduje više opcija za kastomizaciju tima i igrača nego ikad. Ipak, ne treba zaboraviti da je ovo leglo mikrotransakcija svakog NBA 2K, sa sve svojim pačin-ko mašinama i kockarnicama, tako da je bitno znati u šta se upuštate.

Što se tiče najbitnijeg segmenta jedne sportske igre u vidu gejmplaja, 2K je ovde napravio jedan od najvećih iskoraka u poslednjih par godina, čak i u ovoj verziji za prethodnu generaciju konzola. Prvenstveno, odbrana je doživela solidne promene, gde je eksploatacija brzih prodora



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8.1/10
CPU: Intel Core i7-4430
GPU: AMD Radeon R9 270
RAM: 8 GB
HDD: 110 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

i kontaktnih zakucavanja u prethodniku stvar prošlosti. Driblinzi su znatno fluidniji, dok IQ i umor igrača ume uticati kako na realizaciju istih, tako i na brojne odluke kada ga AI kontroliše. AI je znatno bolji, do određene tačke da ćete konstantno morati da tražite neke kreativnije načine za igranje, s obzirom da je ovde ipak narušen balans blago u korist protivnika koji će igrati najtvrdju odbranu do sada.

Igra u reketu je takođe znatno poboljšana, pored toga što ćete znatno ređe uspevati da koristite kontaktna zakucavanja, kao i činjenica da ćete naleteti na znatno bolje reakcije protivničkih igrača. Takođe, šut je doživio blago unapređenje, s obzirom da igra sada mnogo više ceni bolju selekciju šuteva i više nagrađuje igrače prilikom pametnih pokušaja za poentiranje. Efekat klizanja po parketu je i dalje tu nažalost, gde je u

verziji za novu generaciju konzola znatno smanjen, pa tamo sve izgleda realističnije, dok će ovde i dalje čudno blendovanje animacija biti trn u oku.

Generalno, audio-vizuelna podloga nije doživela veće promene, osim što su skenovi lica nešto bolji nego u prethodnoj igri, ali se svakako vide limitacije prošle generacije konzola. Ipak to svakako nije razlog da se igra koja se prodaje po punoj ceni ostavlja gotovo nepromenjena na većini polja, ako ne računate već pomenute gejملهj modifikacije. Na kraju dana, uprkos solidnim poboljšanjima u pojedinim aspektima, teško je preporučiti NBA 2K22 ako ste vlasnik PC-a ili neke od ranijih konzola, s obzirom da se već ovde vidi kako 2K potpuno prebacuje fokus na next-gen verziju koja je ove godine ipak napravila korak u pozitivnom smeru.

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

IZDAVAČ:
2K

CENA:
59.99€

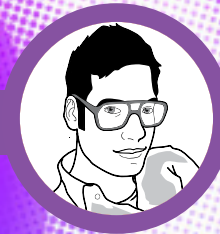
RAZVOJNI TIM:
Visual Concepts

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

6

- ✓ Zanimljivo novo okruženje u karijeri
- ✓ Dobre promene u gejملهju, bolja odbrana i AI
- ✗ Ostatak igre nije doživio veće promene
- ✗ Mikrotransakcije
- ✗ Bezobrazno visoka cena za veoma sličnu igru prethodnoj



Autor: Milan Živković

REVIEW

SONIC COLORS ULTIMATE



PLAVO JE PONOVO U MODI

Prelazak sa 2D na 3D grafiku, bio je verovatno jedan od najuzbudljivijih perioda u istoriji video igara. I dok su nove igre koje su tada nastajale imale čist početak u izgradnji svoje karijere, neke već čuvene koje su svoju kompletnu logiku zasnivale na svega dve dimenzije, morale su da iznova osmisle gejmplaj koji bi zadržao dopadljivost originala i preneo je u 3D.

Jedna od najlepših tranzicija ovog tipa, bio je Super Mario serijal sa svojim Super Mario 64, koji ne samo da je uspešno preneo duh originalnih igara u treću dimenziju, već je definisao žanr 3D platformi i avantura u globalu. Sa druge strane, nekada ljuti Mariov suparnik Sonik, nije imao toliko sreće.

Kako se Sonikov gejmplaj zasnivao na brzom kretanju kroz nivoe, ovo je bilo mnogo lakše izvodivo u 2D okruženju. Prelazak u 3D prostor nije nikako godio čuvenom plavom ježu. Većina 3D igara ovog serijala, iako su donekle nosile duh originala, uglavnom su bile teško kontrolisani košmar za bilo kog ljubitelja franšize koji bi uzeo džojstik u ruke. Da ponovim, uglavnom. Jer svi zna-

mo šta sve pravi zaljubljenici mogu da istrpe radi predmeta svog obožavanja.

Elem, iz igre u igru, tražena su rešenja kako bi se brzo Sonikovo kretanje u 3D nivoima što bolje kontrolisalo, a ovo je često postizano što pametnijim dizajnom nivoa, kontrolama koje vas usmeravaju ka protivnicima kao i predefinisanim putanjama gde bi Sonik u potpunosti mogao da razvije svoju čuvenu brzinu.

I dok su neke igre bile bolje a neke zbilja katastrofalne, verovatno vrhunac Sonikovog 3D kvaliteta, serijal je doživeo u Wii igri iz 2010 godine - Sonic Colors. Živopisni nivoi, izuzetno lepa grafika za ono vreme, utegnut gejmplaj i dizajn nivoa koji kao da je povremeno crpio inspiraciju iz sjajnog Super Mario Galaxy, zajedno su pokupili simpatije ljubitelja širom sveta. A sada, u znak tridesetogodišnjice postojanja serijala, ova igra doživljava remasterizovano izdanje na modernijim konzolama i računaru.

Lokacija gde se radnja igre odigrava, jeste intergalaktički zabavni park koji nudi sijaset raznovrsnih lokacija. Pa iako se iza njegovog postojanja krije zla am-

bicija doktora Egmena, koji želi da ukroti moći mističnih vanzemaljaca poznatih kao "Wisp", nije sve tako crno. Na svu sreću, simpatični vanzemaljci staju na Sonikovu stranu i kroz nivoe će mu podariti sposobnosti koje uključuju kretanje brzinom svetlosti ili kopanje kroz zemlju.

Sve ove sposobnosti, u zavisnosti od toga koje imate u datom momentu, pružaju mogućnost da na različite načine pređete isti nivo. Ovo poziva na ponavljanje ranijih deonica i obaranje sopstvenih rekorda pronalaženjem skrivenih prolaza koji vode ka bržem prelasku ili dodatnim stvarima za skupljanje.

U svojoj suštini, Sonic Colors je bio jako zabavna igra. Iako ne savršena, ovo se činilo kao idealna prilika da se favorit ljubitelja serijala ponovo oživi na modernijim konzolama. I sada, osim nekoćine dodatka koji neznatno menjaju poznati gejmplaj, Sonic Colors u svom Ultimate izdanju donosi dve bitne razlike u odnosu na original.

Na prvom mestu se nalazi grafika i izvođenje, odnosno igra sada radi u 4K rezoluciji i 60 frejmova u sekundi na konzolama koje to podržavaju.



"IGRA SADA RADI U 4K REZOLUCIJI I 60 FREJMOVA U SEKUNDI NA KONZOLAMA KOJE TO PODRŽAVAJU"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 5 1600X
GPU: GeForce GTX 650 Ti
RAM: 8GB
HDD: 26GB

I dok ovo u prvi mah izgleda kao odlično unapređenje jer igra zaista izgleda kao neki moderniji naslov, morao bih da priznam da je šmek originala donekle izgubljen. Oštrina grafičkog prikaza otkriva neke nedostatke koje nismo mogli da vidimo do sada, a neki od efekata su prenaplašeni. No kada se celokupno pogleda, igra izgleda zaista pristojno.

Druga razlika u odnosu na original je krajnje neočekivana i nimalo dobrodošla, a tiče se armije neverovatnih bagova. Igra obiluje mnogim momentima gde grafika prosto ume da poludi ili se karakter transformiše i zaglavi u mestu, ili još gore - završi na nekoj totalno pogrešnoj lokaciji. Ni audio nije lepo odmeren, pa su mnogi zvučni efekti ili prenaplašeni ili ugušeni, ali najgori problem od svih tiče se greške koja vam na pola igre može u potpunosti obrisati sačuvani status, pa igru morate kretnuti ispočetka.

Ove stvari su nekako najviše zadesile Switch izdanje igre, dok na PlayStation 4 konzoli nisam imao ni upola ovoliko problema pri prelasku igre. Međutim važno je napomenuti da svaki od ovih užasnih scenarija može da vas pogodi, bez obzira na kojoj platformi se igrate. I dok je nekolicina zakrpa već objavljeno, nažalost ne ispravljaju ni približno dovoljno ovih problema. Bar ne za sada...

Kada se sve sagleda, ispada da je original ove igre i dalje superioran u odnosu na deceniju mlađe reizdanje koje je trebalo da proslavi rođendan nastanka serijala. Iako jako zabavna i maštovita igra, u njoj nažalost još uvek nije moguće sasvim bezbrižno uživati. Jedino što nam preostaje je da verujemo u razvojni tim koji neće tek tako ostaviti Seginu čuvenu maskotu na cedilu, i da ćemo uskoro moći bez ikakvog straha da uživamo u punom potencijalu ovog čuvenog i zbilja odličnog naslova.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X,
PS4/5, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Sega
CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Blind Squirrel Games
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

- ✓ Simpatična priča
- ✓ Odličan dizajn nivoa originala
- ✓ Utegnut gejmplaj i zabavne super moći
- ✗ Povremeni nagli skokovi u težini
- ✗ Neverovatno mnogo opasnih bagova
- ✗ Viša rezolucija pomalo osiromašuje grafiku



Autor: Milan Živković

REVIEW



KADA VAS IGRE STVARNO UVUKU U SEBE...

Kada sam pre mnogo godina nabavio Nintendo DS konzolu, imao sam običaj da je ponosno prezentujem među prijateljima. Za tako nešto, naravno bila je potrebna i reprezentativna igra a kao takva, nije se našla baš ni jedna iz Super Mario ili Zeldi serijala. Na dva malena ekrana moje "Dual Screen" konzole, u nedogled se vrtela igra "WarioWare: Touched!".

Ko do sada nije igrao neku od igara ove franšize, mislim da bi se kompletna premisa mogla opisati kao serija mini igara koje od igrača zahtevaju brzo razmišljanje. A ove brze zadatke često krase uvrnuta vizuelna prezentacija i nekonvencionalna logika koja testira domišljatost igrača. Kada tajmer krene da otkucava pet sekundi, igrači često poviču "ne znam šta da radim!". Sekund kasnije i zadatak je rešen, a vi u neverici zbog novootkrivenih talenata, jedva čekate naredni.

WarioWare igre iznenađuju, podižu uzbudjenje i generalno služe kao dobra za-

bava za igranje u društvu. I dok je svaka od ovih igara postavljena tako da se zadaci rešavaju iz perspektive igrača, Get It Together! ima zanimljiv obrt.

Gotovo svaki od prethodnih naslova imao je priču koju biste prelazili kroz mini igre. A priča ne bi bila priča bez svojih likova, te je WarioWare kroz dosadašnje igre kreirao živopisnu plejadu brojnih karaktera. Svaki od njih bi svojim prisustvom donosio nekakvu novu temu, pa bi se zadaci vizuelno a i po pitanju gejmplaja zasnivali na svojim likovima.

U najnovijoj WarioWare igri, priča prati sve ove junake nakon što bivaju uvučeni u Variovu novu video igru. Igrač sada više neće zadatke rešavati direktno već korišćenjem likova, gde svaki ima određene karakteristike odnosno sposobnosti. Jedan samo skače, drugi leti i puca na levo, treći miruje samo kada puca na gore i slično. A da stvar bude još više u duhu serijala, nemate ideju koji lik će

vam zapasti za sledeću mini igru, što neprocenjivi haos podiže na još viši nivo.

Verovatno najlepši aspekt najnovijeg WarioWare naslova, jeste lokalni multiplejer. Jer zašto da samo vama skače puls od uzbuđenja? Zato zgrabite bližnjeg vam svoga i na jednom ekranu, sve brže i brže, rešavajte haotične i neretko urnebesne zadatke.

Za prelazak glavne priče, biće vam potrebno oko dva sata, čime ćete otključati sve mini igre ali i neke dodatne režime za igranje. Praktično, ovo je tačka gde se pravi potencijal igre otvara i možete da počnete da zovete i druge ljude u goste i uživate u mnogobrojnim mini aktivnostima koje igra nudi.

Interesantan segment jeste otključavanje bonus sadržaja davanjem poklona karakterima. Pokloni se osvajaju kroz izvlačenje na sreću gde se pokušaji zarađuju rešavanjem misija i ostalim aktivnostima. Sledeći korak je pro-

"INTERESANTAN SEGMENT JESTE OTKLJUČAVANJE BONUS SADRŽAJA DAVANJEM POKLONA KARAKTERIMA"

ključiti kom karakteru bi se koji poklon najviše svideo radi što boljeg efekta i sve što vam je preostalo je - zatrpajte ih darovima.

Sa svim poenima koje sam osvojio pri prelasku igre, nisam uspeo do kraja da otključam bonuse ni jednog jedinog karaktera. Što me dovodi do matematičke formule za otključavanje celokupnog sadržaja igre - sav bonus jednak je va-

šem igranju pomnoženo sa pet godina. I nemojte posle da se žalite da niste dobili dovoljno gejmplaja za vaših pedeset evra!

Šalu na stranu, WarioWare: Get It Together možda i nije najbolji naslov serijala, ali je svakako poseban. No, to je u neku ruku i odlika ove franšize. Da svaki naredni deo donese nešto novo i karakteristično za platformu na kojoj se nalazi...



A ne biti najbolji u odličnom serijalu, svakako nije nikakav greh. Za haotičnu, nepredvidivu, smehom ispresecanu zabavu u društvu, nismo skoro imali bolji naslov na Switch konzoli. A količina sadržaja u vidu igara i pratećih bonusa za otključati, definitivno će vam dugo držati pažnju, ukoliko ste ljubitelj otključavanja svega što igre imaju da ponude.

WarioWare: Get It Together je odlična zabava za društvo. Možda nema idealnu priču, savršeno balansirane likove pa i nije najbolja igra u serijalu, ali sve ono dobro što ima da ponudi, sigurno će vas zabaviti ali i razmrdati reflekse i moždane vijuge. Ako svoju igračku potrebu prepoznajete u bilo čemu o čemu ste ovde pročitali, ovo bi mogla biti prava igra za vas. Zgrabite najboljeg prijatelja, naterajte ga da plati polovinu cene igre i - get it together!



"WARIOWARE PONOVO DONOSI BROJNE I ŠAŠAVE MINI IGRE, KOJE ĆE TESTIRATI VAŠE REFLEKSE I DOMIŠLJATOST"



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Nintendo
CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EPD, Intelligent Systems
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7.4

- ✓ Pregršt sadržaja za ljubitelje otključavanja
- ✓ Brojne maštovite mini igre
- ✓ Dobra multiplejer komponenta
- ✗ Neki likovi i mehanike deluju suvišno
- ✗ Priča otegnuta i ne naročito zanimljiva



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

EASTWARD



POST-APOKALIPSA NIKADA NIJE BILA LEPŠA

Retkost je da jedna igra ostvari ubedljivu i živopisnu atmosferu kao što Eastward to radi. Ova retro akciona avantura kombinuje više elemenata i raznoraznih inspiracija, od klasičnih JRPG igara do pulena avanturističkog žanra, ostavljajući sopstveni pečat originalnosti i maestrarnog post-apokaliptičnog sveta. Narativ kojim se Eastward služi nije pretenciozan, niti preterano inovativan, međutim likovi koji ga grade su i vizuelno i mentalno odlično okarakterisani.

Prvo se upoznajemo sa Džonom i njegovom usvojenom ćerkom. Naime, Džon je tipičan „drvoseča“ stereotip lika sa dugom kosom i bradom koji zapravo možda jeste najveća rupa u narativnoj niti Eastwarda, s obzirom na to da je generalno nem i ne iskazuje stavove ili neke signale koji bi mogli uputiti igrača na to kakav je Džon lik. Sa druge strane, Sem predstavlja potpunu suprotnost, živahnost i radoznalost, povrhnjenih psihičkih moći koje su jedna od misterija i tema glavne priče.

Igru počinjete iz podzemnog gradića Potrok, gde je generalno uspostavljena tiranijska vladavina, dok se spoljašnji svet smatra za veoma opasno mesto gde se ne može preživeti. Logično, radnja se ubrzo preusmerava na istraživanje istog tog sveta, koji ima veoma specifičan pristup post-apokalipsi i odiše svežim vazduhom u žanru koji kombinuje brojne elemente fantazije, sajberpanka i pojedinih istorijskih arhitektonskih uticaja. Ono što ume povremeno napraviti rupu u pristojnoj priči i sjajnim likovima, jesu dijalozi koji variraju od prilično dobrih pa sve do detinjasto priglupih. Kao da postoji sindrom da Eastward tamo kaže jednu stvar kroz dve rečenice umesto jednu, ili često ne treba ništa da pokaže rečima već delima, ali se ipak odlučuje za neku banalnu liniju dijaloga. Međutim, tih momenata se nećete sećati jer stvari koje Eastward čine dobrim ima znatno više.

Dok budete lutali i istraživali svet Eastwarda naletaćete na brojne neprijatelje i zagonetke. U bilo kom trenutku, možete promeniti lika kojeg kontrolišete između Džona i Sem. Džon ima relativno konvencionalan pristup borbi, čiji je glavni adut fizička snaga i njegov verni tiganj kojim ćete se boriti u relativno generičnom hack 'n' slash pristupu. Kasnije je moguće otključati i par oružja i pušaka u vidu pumparice i bacača plamena, mada tiganj nikako neće izgubiti na vrednosti ni u jednom trenutku. Sem sa druge strane više igra ulogu podrške sa svojim moćima, te može da ošamuti i zarobi neprijatelje i da leći Džona, što je zapravo malo propuštena šansa jer potreba da uopšte koristite Sem tokom borbe iskazaće se uglavnom samo pri povremenim boss protivnicima, koji zapravo koriste ove sisteme i zahtevaju od vas da ih primenite kako biste ih pobedili.

Tu su i zagonetke koje će ovu mehaniku menjanja između likova koristiti u znatno većoj meri, mada ne treba očekivati preteran izazov ni u jednom ni u drugom segmentu. Eastward se ne odlikuje težinom, pogotovu zbog veoma učestalih auto-save-ova i relativno lakih borbi. Možete i unapređivati vaša oružja, mada i to deluje kao potpuno opcionalna stvar, dok ćete prilikom istraživanja naletati na brojne mini igre kao što su bejzbol i slotovi. Kuvanje je tu kao još jedno opcionalno oruđe koje vam može pomoći pri borbi, međutim i ono ne predstavlja veliku razliku i više će vam omogućiti da nešto brže prođete kroz inače ogromne dungeon nivoe.

Segmenti sveta će se sve više otkrivati kako poglavlja budu odmicala, a najveći adut Eastwarda je upravo to što predstavlja jedno od najlepših vizuelnih iskustava u video igrama uopšte. Apсурdna količina detalja, čak i kada govorimo o pikselizovanoj grafici, doprinosi atmosferi, dok je apsolutno svaki region i grad prepun života i šarenolikosti. Distinktna razlika između ovih poglavlja će konstantno biti tu da vas osveži osećajem novog vizuelnog stila, palete i likova. Kada govorimo o likovima, njihov vizuelni dizajn ima specifičan pristup koji na momente veoma podseća na Studio Ghibli animirane filmove, gde se ponovo i kroz njihov izgled izražava njihova ličnost.

Isto tako, zvučna podloga je jedno od remek-dela sveta video igara, s obzirom da su apsolutno sve Eastward numere raj za uši i neverovatno se uklapaju u svoj pandan u vidu okruženja i borbe.

Isto tako, zvučna podloga je jedno od remek-dela sveta video igara, s obzirom da su apsolutno sve Eastward numere raj za uši i neverovatno se uklapaju u svoj pandan u vidu okruženja i borbe.

Isto tako, zvučna podloga je jedno od remek-dela sveta video igara, s obzirom da su apsolutno sve Eastward numere raj za uši i neverovatno se uklapaju u svoj pandan u vidu okruženja i borbe.

Isto tako, zvučna podloga je jedno od remek-dela sveta video igara, s obzirom da su apsolutno sve Eastward numere raj za uši i neverovatno se uklapaju u svoj pandan u vidu okruženja i borbe.

Eastward veoma lako uspeva da kroz kombinaciju odličnog vizuelnog dizajna i vanserijskog zvuka ostvari jednu specifičnu i originalnu atmosferu i iskustvo.

Međutim, iako je optimizovan i generalno tehnički upeglan doživljaj, preterano jednostavan borbeni sistem i generalno veća količina linearnog prolaza kroz regione, a manja borbe i zagonetki, malo narušavaju balans. Iako sam dizajn igre i njenog sveta uspevaju da je nose kroz čitavih 30+ sati koliko će vam trebati za prelaz, ovaj disbalans preteranih dijaloga i premalo igračke interakcije može dovesti do pojedinih momenta dosade.

Ipak, Eastward je dovoljno dobar da i uz takve mane predstavlja jednu od najboljih indie igara ove godine, a svakako je vredan igranja jer je idealan primer vrhunske kreativnosti i predstavlja jedno pravo audio-vizuelno iskustvo začinjeno divnom i emotivnom pričom.



“APSURDNA KOLIČINA DETALJA, ČAK I KADA GOVORIMO O PIKSELIZOVANOJ GRAFICI, DOPRINOSI ČITAVOJ ATMOSFERI, DOK JE APSOLUTNO SVAKI REGION I GRAD PREPUN ŽIVOTA I ŠARENOLIKOSTI”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8/10

CPU: Intel Core i5

GPU: NVIDIA GeForce GTX 750 Ti

RAM: 4 GB

HDD: 2 GB



IGRU USTUPIO:
HONEST PR

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Chucklefish

CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
Pixpil

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.5

- ✓ Odlični likovi i njihov razvoj
- ✓ Audio-vizuelno remek-delo
- ✓ Iako su jednostavne, zagonetke su izuzetno zabavne
- ✗ Pojedini dijalozi su loše napisani
- ✗ Preterano jednostavna borba
- ✗ Premalo zagonetnih sekvenci u poređenju sa ostatkom igre



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

LOST JUDGMENT™

KAMORUČO, KAMORUČO, MOJA DRUGA KUĆO...

Mali kurs za početnike...

Ryo Ga Gotoku (RGG) studio slavu je stekao sa serijalom Yakuza. Igre u kojima je glavni junak Kazuma Kiryu svetlost dana ugledale su 2005. za japansko, odnosno 2006. za svetsko tržište, i od tada smo videli sedam nastavaka plus igru iz istog serijala, samo sa novim protagonistom jer je voljeni Kiryu otišao u više nego zasluženu penziju.

Yakuza je beat 'em up/brawler miks igara praćen heavy story driven komponentama sa dosta sinematika koji mogu da traju i po nekoliko desetina minuta. Nemojte da se začudite ako tokom pojedinih deonica 45 minuta provedete praktično gledajući mini seri-

ju dok tu i tamo odigrate nešto po koji minut dok ne dođete do sledećeg dela priče. Obično su tu dva, na prvi pogled nepovezana narativa koji kako igra odmiče postaju sve više i više isprepleteni do samog finala koje je obično spektakularno i predstavlja "slag na torti" vrhunskog kvaliteta.

Ponukani uspehom Yakuza Zeroa iz 2015. godine (opet za japansko tržište), to jest 2017. za nas smrtnike (čitaj resto sveta), RGG se odlučuje za projekat remasterovanja svih originalnih 5 igara koje su izašle od 2005. do 2012. godine. Nakon toga, 2016. godine izlazi Yakuza 6, koja zaokružuje priču Kazume Kiryua, a poslednja igra (sa novim protagonistom) izlazi 2020. pandemijske godine.

Radnja se odvija u fiktivnim oblastima (inspirisanim pravim delovima nekoliko gradova u Japanu) - Kamoručo, Sotenbori, Šinseičo, Rijukio, Tsukimino, Kineičo, Nagasugai i najnovijom zonom iz Like a Dragon igre, Isezaki ljinčo.

Hm, možda se pitate zašto sam sve ovo napisao, ali eto, malo "nepotrebnog znanja" pred odlazak u kafanu nije na odmet.

Elem, negde tamo 2018. godine, došlo je do malog eksperimenta i RGG izdaje jedan spin off Yakuze, Judgment. Ovog puta, umesto dobroćudnog jakuze kamenog lica, pesnice od čelika i srca od meda, glavni junak je bivši advokat, sada privatni detektiv Takayuki Yagami.

Podjednako šarmantan i perfektno odglumljen, ovaj mladi junosha uspešno rešava slučaj misterioznih ubistava i pronalazi ubicu kodnog imena Krtica i postaje jedan od najpoznatijih privatnih istražitelja u Kamoruču. Tri godine kasnije, sa mnogo više iskustva, krećemo u nove avanture sa Yagami-sanom.

Tokom jedne vatrogasne akcije, u zgradi gde je izbio požar, vatrogasci pronalaze leš neidentifikovane žrtve. Za to vreme, Yagami i njegov saradnik Masaharu Kaito proživljavaju teške dane, jer posla skoro da nema. Da stvar bude gora, bez pomoći Genda kancelarije, gde je Yagami nekada "advokatisao", klijenti ne bi ni koristili usluge najpoznatije detektivske agencije u Kamoruču.

Međutim, Fumiya Sugiura i Makoto Tsukumo, prijatelji koji su otvorili svoju kancelariju u Isezaki ljinčo okrugu, pozivaju svoje mentore da dođu i istraže slučaj vršnjačkog nasilja u lokalnoj srednjoj školi Seiryō. S obzirom da je u pitanju prestižna škola za one sa dubljim dže-

pom, negativni publicitet nije poželjan, pa će naši junaci najpre krišom montirati kamere (khm, khm perverzija u javi) po školi i pokušati da otkriju šta se zapravo zbiva iza zidina ove ustanove.

Okej, ako spadate u grupu onih koji se groze izjava kako 40-godišnji čika vršlja po školi i mlati učenike, možda ova igra nije za vas, ali znajte da kao i svi drugi komentari po internetu i ovde ima preterivanja (baš neočekivano). Da, provešćete jedan dobar deo priče u školi, da, tu i tamo "objašnjavate" pesnicama nekim delikventima šta je ispravno, a šta ne, ali zaista, ova igra ne protežira nasilje nad omladinom ni-

ti veliča "batina je iz raja izašla" floskulu (mada Keito jeste za metod gvozdene discipline i to ne krije).

Radićete kao mentor klubu istraživača, držaćete časove plesa srednjoškolkama (da, da hoćete, ako želite), bićete član boks kluba (gde otključavate dodatni stil borbe, koji je dostupan samo tokom boks mečeva), istraživaćete slučaj profesora koji podvodi devojke iz škole kontroverznim biznismenima, ali sve to ima smisla.

Neko će sad naglas pitati - KAKO?

A mi kažemo - LAKO, jer igrate RGG igru. Svaki njihov naslov predstavlja nevero-

"ŠTO SE GEJMPLEJA
TIČE, SVE JE TIP TOP,
BAR KADA JE BORBA
U PITANJU"





vatan spoj mučne, mračne i na momente jezive priče praćene nebuloznim i neuravnoteženim sporednim pričama koje ove naslove prate. Tako da, dok vam se jednog trenutka mlada nastavnica jada kako je ostala nema, kada je trebala da pusti glas i kaže šta se događa sa jednim od učenika, a vi gutate knedle dok to gledate, već sledećeg trenutka spašavate lika koji umalo nije pao sa terase jer je pokušao da ukrade izazovan komad ženskog donjeg veša jer želi da nadmaši svog idola Professor Panty-ja (koga ste inače uspešno priveli u prvoj igri), i slično. Da ne nabrajam i ne spojlujem nešto.

Open world je poslovično dobar. Gomila mini igara, Segini hitovi iz 90-ih su vam dostupni i doslovce sati i sati neobavezne zabave su pred vama. E sad, ako ste poput mene i igrali ste sve ove igre u poslednjih par godina, sve ovo će vam izaći na nos i verovatno nećete provesti duže od par minuta po igraonicama, u suprotnom ludujte koliko vam drago. To je ujedno i problem RGG igara, previše svega što vam može odvući pažnju i staviti glavni narativ u drugi plan. Takve stvari ponekad izazivaju i kontraefekat i više smetaju nego što doprinose. Bar u mom slučaju.

Što se gejmplja tiče, sve je tip top, bar kada je borba u pitanju. S obzirom da je Yakuza serijal prešao u turn based vode, Judgment je ostao real time brawler igra, i to jako dobra. Uz Tigra i Ždrala, stiže nam i Zmija stil, koji je verovatno i

najbolji u igri. Ako ni zbog čega drugog, onda zbog badass efekta koji ostavlja, ali i odlične muzike koja ga prati. Koliko je borba odlična, toliko su deonice gde pratite (sva sreća pa ih nema mnogo) i jurite (ovo bi mogli da smanje ili izbace jer su naporne) lokalne đilkoše poslovično naporne i odvratne. U igru je ubačen i rudimentarni stealth sistem koji je takođe odrađen osrednje i iako ga nema mnogo, valjalo bi odustati od istog jer ničemu ne služi i samo je dosadan. Isto važi i za parkur deonice, jer eto to je valjda IN pa što da ih nemamo i mi...

Sve u svemu, Lost Judgment je, kako mu i ime kaže, na momente izgubljen u onome što želi biti. Dobra priča sa mračnijim tonovima, smehotresne sporedne misije i solidan, ali pretrpan open world. Gejملهj mehanike koje su nedovršene, a opet borba koja je tako zabavna. Lost Judgment je mixed bag svega ovoga.

Kao neko ko voli RGG igre, otuda i ova ocena, ali serijalu je potrebno osveženje, jedna nova zona nije dovoljna, osećaj već viđenog je sve prisutniji i pogotovu što nastavci izlaze u kraćim intervalima sve izraženiji, ali opet kako ne preporučiti ovu igru, jer zaista jeste dobra. Ipak, za one koji se po prvi put susreću sa RGG igrama, lično bih savetovao da krenu od Yakuza Zero, jer je to možda i njihova najbolja igra.

Do sledećeg susreta u Kamoruču...

“DOBRA PRIČA SA MRAČNIJIM TONOVIMA, SMEHOTRESNE SPOREDNE MISIJE I SOLIDAN, ALI PRETRPAN OPEN WORLD”



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
Xbox ONE/S/X,
PS4/5
IZDAVAČ:
SEGA
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Ryo Ga Gotoku

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

8.2

✓ Priča

✓ Borba

✗ Prekratko

✗ Déjà vu osećaj

NARUČITE
RUR
MAJICE



SAMO U

www.rekt.shop





Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

ALIENS

FIRETEAM ELITE

ZOMBIJI! NE, ALIENS!



Aliens franšiza je prethodnih godina dosta propatila. Možda nije toliko popularna kao Star Wars pa nije bilo buke oko nje, ali da, i te kako je bilo loših izdanja. Samim time nije preteško preskočiti granicu kvaliteta sa kojom bi igrači bili zadovoljni sa igrama. Naravno tu je sada već legendarni Alien Isolation, ali možemo reći da je i Aliens Fireteam Elite bar dobar korak ka tome da bude zabavan Aliens fanovima.

Sama priča se dešava 23 godine posle originalne Aliens trilogije i xenomorphi su postali relativna pošast po galaksiji, to jest svako malo malo pokušava da eksperimentiše sa njima i kasno skapi-

ra koliko je to loša ideja. Pošto napravite svog jedinstvenog kolonijalnog marince na vama je da sa UAS Endeavor krenete u proces otkrivanja zašto je još jedna svemirska stanica preplavljena ovim čudovištima i ko je ovoga puta "čackao mečku" i napravio glupost. No nećete biti sami pošto je vaš glavni brod pun interesantnih likova i vaših saboraca koji će biti ili androidi ili vaši prijatelji.

Ova igra najviše sličnosti ima sa prethodnim naslovom pod nazivom World War Z. Naravno, ova igra je prva za Cold Iron Studios razvojni tim, ali vrlo moguće je da je deo tima radio na obe.

Samim time ako ste igrali World War Z ovaj naslov će vam biti više nego lak za savladati. Ukoliko niste, sedite i čitajte.

Za razliku od Left4Dead ovde će se tim sastojati od 3 lika i svaki od njih će imati mogućnost da odabere jednu od nekoliko predefinisanih klasa - Gunner, Demolisher, Technician, Doc i Recon. Pošto na samom početku pravite vašeg specijalnog lika, nije bitno koju ćete klasu kasnije odabrati i uvek je možete pre misije promeniti. Mada bitno je odabrati jednu ili par koje vam odgovaraju, pošto ćete je unapređivati sa poenima koje zarađujete po završetku misije.



"ALIENS: FIRETEAM ELITE JE ZAPRAVO DOBRA ALIENS IGRA"

Sama težina igre veoma brzo skoči kako budete menjali kroz opcije težine, tako da čak i na normal možete vrlo brzo biti preplavljeni protivnicima, a o većim težinama bolje ni da ne pričamo. Boss borbe "kao postoje", ali čak ni na kraju igre nećete imati onaj pravi legendarni okršaj kakav bi očekivali. Većina stvari koje ćete raditi na kraju svakog nivoa jeste čuvanje ili čekanje nečega na nekoj lokaciji, ali pre toga ćete imati opciju da obezbedite istu sa raznim dodacima ili topovima i tako potisnete talase protivnika.

Grafički igra izgleda sasvim zadovoljavajuće. Kada biste se udubili u detalje videli biste da ima puno ponovljenih sekvenci i delova opreme, ali za vreme brzih i veoma paničnih okršaja to nećete puno primetiti. Možda najveća mana jeste veoma mala količina animacija i samih pokreta likova i čudovišta, do te mere da će ponekad izgledati prekruto.

U bitku ulazite sa nekoliko oružja koje ćete odabrati na početku zadatka, a iste možete unaprediti sa raznim dodacima koje ćete dobijati tako što nalazite skrivene kutije tokom misije ili po završetku iste. Samo kretanje i pucaanje je iz trećeg lica, što dodaje i opcije za izbegavanje protivnika kao i dodatni strah kada vas zaskoči alien. Igra nudi pregršt opcija za podešavanje likova i njihove opreme, plus na to dodajte da svaka klasa ima svoje specijalne sposobnosti i korisne karakteristike. Čak je i AI sasvim solidno urađen kako na protivničkoj, tako i na vašoj strani u slučaju da igrate sami.

Misije su podeljene na 4 glavne kampa koje u sebi imaju po 3 nivoa, no verovatno će ih biti još sa budućim DLC dodacima. Što se protivnika tiče pretežno ćete se boriti sa standardnim xenomorph alien hunter-ima koji će trčati na vas kao horda zombija, samo brže naravno. S vremena na vreme će se pojaviti neki alien sa propisnim health barom i nekom sposobnošću, bilo to pljuvanje kiseline, oklop, eksplozivnost ili već nešto drugo, uglavnom pokrivajući već standardne trope ovakvih pucačina. Na žalost jedina jedinstvenost kod protivnika je što ćete se samo u par navrata prepucavati sa Working Joe androidima.



Ovo se dodatno vidi kod bilo kog razgovora sa NPC karakterima gde se razvojni tim nije potrudio da im da nikakav lipsink.

Kad smo kod zvuka tim se bar potrudio da iskoristi i implementira pregršt legendarnih zvukova oružja i čudovišta iz originalnih filmova. Glasovna gluma likova i svih NPC karaktera je na prihvatljivom nivou. Ponekad će zvučati malo čudno ili čak pogrešno, pogotovu kada lik samo stoji u svojoj ponavljajućoj animaciji, ali većinski je dobro odrađena.

Aliens: Fireteam Elite je nažalost bio prepun grešaka kako sa strane AI-a, tako i sa strane zaglavljivanja i izbacivanja iz same igre. Ovo je bio baš loš start i zahtevao je patch od čak 14GB, sto je skoro pola same instalacije igre. No developer je vrlo brzo krenuo da radi na ispravkama, tako da je naše iskustvo bilo sasvim prihvatljivo i bez nekih kata-

strofalnih problema, osim povremenog zaglavljivanja ali na delovima mapa.

Iako se Aliens: Fireteam Elite može klasifikovati kao jedna od "finijih" Aliens igara, i dalje ne pravi apsolutni WOW momenat kakav su filmovi imali. Ovde ćete pretežno imati "horde shooter" delove gde uvek ima aliena za upucati, dok tih nekoliko trenutaka koji će vas inicijalno iznenaditi vrlo brzo postaju repetitivni i dosadni kao i sami ciljevi u misijama. Možda kroz DLC dodaju nešto zanimljivije, pošto sama priča deluje kao da se završava na pola. No ako ste fanovi ovog serijala i imate bar još dvoje ortaka koji bi rado igrali sa vama, onda i nije loša za nekoliko posledne podnevnih sesija. Cena je prihvatljiva i nudi vam dovoljno misija da je izigrate bar jednom, ili prosto sačekajte da izađu svi DLC-ovi i onda je nabavite na nekom popustu.

"AKO ŽELITE DA SE ZABAVITE, IGRAJTE SA DRUGARIMA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel i5-7400
GPU: AMD RX 480 8GB
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Cold Iron Studios, Focus
Home Interactive

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Cold Iron Studios

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

- ✓ Dobre mehanike
- ✓ Zabavna kooperativna igra
- ✗ Greške, previše njih
- ✗ Nema potrebe za ponovnim igranjem
- ✗ Repetitivni zadaci

KONZOLA.RS

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA



WWW.KONZOLA.RS

066/9141831

INFO@KONZOLA.RS



Autor: Milan Živković

REVIEW

KENA

BRIDGE OF SPIRITS

TEORETSKI KENA LEPO ZVUČI...

Armirani zidovi... Čudna su stvar. Ekser ne mogu u njega da zakucam, ali zato da čujem komšinice dok kafenišu mogu kao da smo u istoj sobi. Zamislite, sledila je isti recept kao sagovornica joj, a torta uopšte nije isto ispala. Nešto manje neobičan fenomen od armiranih zidova, ali takođe intrigantan.

Ukoliko za jednu video igru pokupite sve sastojke koji karakterišu odličan naslov, ponovo vam nije zagarantovano da će i vaš naslov biti odličan. A Kena: Bridge of Spirits, dok se po prvi put pred mojim očima trejlerom odvijala pre više od dve godine, na prezentaciji još nedostupnog PlayStation-a 5 (si-

tuacija doduše ni sad nije mnogo bolja), bila je apsolutna simfonija kvalitetnih sastojaka.

Dizajn likova koji su dopadljivi na prvi pogled, mistični svet koji poziva na pustolovinu i vizuelni stil i kvalitet grafike na nivou CGI animacija, bili su sasvim dovoljni da bez mnogo straha dopustim sebi da očekujem odličan naslov. I sada, dve godine kasnije, došao je momenat kada nešto tamo daleko a prelepo konačno postaje - opipljivo. Tako da, hajde da zajedno opipamo puls ove igre i vidimo šta je tu sve istina a šta ne.

Grafika je nesumnjivo i dalje prelepa. Svaki uhvaćeni kadar gotovo da odiše

kvalitetom i čarolijom. U pokretu, stvar je već nešto malo drugačija. Da nisam imao priliku da igru lično odigram i osetim kroz džojstik u rukama, verovatno nikada ne bih mogao da pretpostavim da je u pitanju naslov nezavisnog studija. Koliko god igra divno izgledala, kroz animacije pokreta i interakciju sa okolinom, utisak je daleko skromniji.

Ne shvatite pogrešno, igra još uvek sjajno izgleda. Ali završni radovi koji se tiču animacije vodene površine ili pak tragovala prašine i nasumičnih čestica vođenih fizikom koji od svake scene mogu načiniti unikat, bolno nedostaju. Igra stilski izgleda neverovatno i kroz lako dostupni "photo mode" možete ovekovečiti neverovatne momente. No sijaset detalja i pažnja usmerena ka kretanju likova i uticaj okoliša na njih i obratno, mogli su ceo vizuelni utisak podići na nivo

"SVAKI UHVAĆENI KADAR GOTOVO DA ODIŠE KVALITETOM I ČAROLIJOM, ALI U POKRETU, STVAR JE VEĆ NEŠTO MALO DRUGAČIJA"





“NEDOSTAJE TAJ NEKI ISKRENI OSEĆAJ DA SU LIKOVI PO PRIRODI ONO ŠTO JESU, A NE DA SU SAMO TAKO DIZAJNIRANI - DA VAM SE DOPADNU”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8.1/10
CPU: Ryzen 5 2600X
GPU: Nvidia GeForce GTX 1070 8GB
RAM: 16GB
HDD: 25GB



IGRU USTUPIO:
SONY

“BROJNE TAJNE I NAČINI ZA KRETANJE KROZ NIVOE, APSOLUTAN SU PLUS”

savršenstva. Ovako, za ovu igru mogu reći jedino da lepo izgleda, ma koliko to suludo zvučalo dok posmatrate slike iz nje.

Dizajn nivoa je sa druge strane majstorski odrađen. Brojne tajne i načini za kretanje kroz nivoe, apsolutan su plus. Sve dok te tajne ne pronađete i uglavnom se razočarate jer igra slabo nagrađuje zabavnim stvarima. Uglavnom su to samo neki dekorativni predmeti i možda poneki dodatni izazov.

Likovi su, kao što rekoh, instant dopadljivi. Nemoguće je da vam se ne svidi bar malo već na prvi pogled, ali opet ostavljaju i utisak da svoj šarm crpe iz proste namere da budu takvi. Nedosta-

je taj neki iskreni osećaj da su likovi po prirodi ono što jesu, a ne da su samo tako dizajnirani - da vam se dopadnu.

Zapravo, kada sagledam sve ono što sam primetio u vezi igre, zvuči kao da je u pitanju savršen recept i kuvanje bez mnogo duše. Za jednu igru koju sam sa ushićenjem čekao i koja deluje ovoliko dobro, to je pomalo razočaravajuće. Deluje potpuno suludo i šanse su da se mnogi igrači neće složiti sa mnom, ali igra kao da sve daje od sebe da bi bila čarobna, umesto da samo bude ono što jeste.

Pre nego što pomislite da ovaj tekst stremlji da igru ocrni, reći ću odmah - nije tako. Kena: Bridge of Spirits je jedan

neverovatan poduhvat nezavisnog studija, koji je bez obzira na sve navedeno uspeo da dočara jedan odličan svet kroz odličnu grafiku. Ovo je verovatno najbolji od svih opuštajućih naslova koje smo do sada mogli da zaigramo na PlayStation petici.

Dobro, opuštajući bar dok ne krene akcija, jer ova igra iako uglavnom lagana, ima povremeno vrtoglave poraste u težini. Naročito kada su u pitanju “boss” borbe, koje su bez obzira na frustrirajuću surovost, verovatno najinteresantni okršaji u igri. Tu na scenu stupa i jednostavna ali zanimljiva mehanika koja podrazumeva svega nekoliko udaraca i blokiranje a koja se može obogatiti dodatnim potezima, koji opet odaju ose-

ćaj da je trebalo da budu prisutni od samog početka, a ne da ih naknadno otključavate.

Pobogu, ceo ovaj tekst kao da se nalazi u središtu komešanja dve struje i nikako da prevagne na jednu stranu. Ovo nesumnjivo iziskuje jedno brzopotezno sumiranje kompletne igre u nekoliko reči.

Kena: Bridge of Spirits je sjajna igra na mnogim poljima, ali joj nedostaje “ono nešto” kako bi upotpunila svoj kvalitet čvrstom građom. Da su animacije i detalji brojniji, imala bi snažniji vizuelni utisak. Da nema RPG elemente već precizan borbeni sistem, bila bi još zabavnija. Da je priča primamljivija i preneti kroz likove koji deluju stvarno a ne dizajnirano, bila bi još toplija. Ovako, igra je neviđena demonstracija talenta tima koji stoji iza nje, ali ne uspeva da uleti u

sferu apsolutno vanvremenskih naslova. No i pored toga, teško je ne preporučiti je. Ovakve igre se ne pojavljuju ni približno dovoljno često.

Za desetak sati koliko igra traje, ovaj naslov ima i donekle poštenu cenu. Sijaset navedenih mana ističu se samo kao kontrast neverovatnom kvalitetu onih dobrih strana koje igra poseduje. A bez obzira šta o igri rekao, na pravi način ćete je doživeti samo igrajući. Odlični DualSense momenti a trzav osećaj kontrole, pejzaži koji oduzimaju dah a plastična prezentacija kretanja kroz zelenilo, neviđeno originalan dizajn - likova iz epruvete.

Naslov koji će vas oduvati ukoliko vam lepo padne na želudac. Meni izgleda od silnih igara i godina igranja, stomak slabije vari igre koje se nisu dovoljno dugo krčkale.

PLATFORMA: PC, PS4/5	RAZVOJNI TIM: Ember Lab
IZDAVAČ: Ember Lab	TESTIRANO NA: PS5
CENA: 39.99€	

OCENA

7.8

- ✓ Izuzetna “fotografija” i dizajn sveta
- ✓ Likovi pružaju osećaj autentičnosti
- ✓ Odličan dizajn i samih nivoa
- ✗ Interakcija sa svetom i detalji odaju utisak manjeg studija
- ✗ Pomalo usiljen osećaj čarolije
- ✗ Svaka mana mnogo štrči kao kontrast kvalitetu



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

MURDER MYSTERY MACHINE

POVEŽITE TAČKE

Policijske proceduralne serije su pretežno zabavne zato što ih režiseri čine zabavnim, bilo to koristeći dramu, specijalne efekte ili totalno čudne likove. Svim gledaocima je zanimljivo da uporedo pokušaju da povežu tačke i pogode ko je krivac, osima ako ne gledate Kolumba i povežete rešenje sa ostatkom tragova zajedno sa njim. E to je referenca koju će mali broj ljudi povezati. U svakom slučaju, Blazin Griffin razvojni tim je pokušao baš taj osećaj da prebaci u formu video igre. Sve od istraživanja mesta zločina, preko ispitivanja svedoka i mogućih počinioaca zločina sa pravim pitanjima, pa sve do ogromne virtuelne table gde ćete povezivati tačke i tragove sa crvenom linijom. Ako ste ko ja, to će vam izgledati kao onaj meme o poludalom teoretičaru zavera.

Pomalo je smešno koliko je početak priče kliše. Cassandra Clarke, kao tek novopečeni regrut sa najvećim ocenama u generaciji (naravno), dolazi u DCA

odred za rešavanje zločina i postaje partner veteranu Nate Hustonu. Nate je onaj tip veterana koji mrzi novajlije i voli da radi sam, onaj koga je vreme izgrizlo i stavilo izmorenog, iako izgleda kao da ima siti broj godina kao i Cassandra. Sam ostatak priče pokušava da bude veoma tipičan buddy cop sa novim i starim iskusnim pajkanom, ali njihova obostrana interakcija je veoma loše odrađena. Na to možemo dodati da je prvi slučaj ubistvo veoma važnog i moćnog političara, a da je rešenje možda i previše očigledno. Malo sam odužio sa uvodom, znam.

Sam gejmplej nije preterano spektakularan niti nudi mnogo akcionih segmenata. Kako budete napredovali kroz scene i slučajeve videćete da će se većinom svoditi na svega nekoliko akcija i puno pogađanja. Naime, kada vas igra ubaci u scenu iliti prostoriju, na vama je da je prođete i kliknete na sve moguće lokacije koje vam igra obeleži i popričate sa svedocima ili osumnjičenim. Onda pre-

lazite na drugi najveći deo igre - povezivanje raznih tragova i informacija ne bi li izvukli neki zaključak ili još mogućih pitanja za NPC likove. Ako jurite da otključate dalja pitanja, trik je da možete povezati sve tragove bez nekih negativnih posledica. Jedino što ćete morati da povežete nekoliko očiglednih informacija kako bi sve na kraju imalo iole smisla pri iznošenju zaključka. Pošto budete sigurni kako se i šta desilo na mestu zločina, preostaje vam samo da odgovorite na pitanja: Ko? Šta? Zašto?

Najveća čudnovatost igre je da je jedan slučaj podeljen na više manjih nivoa i da ćete na svakom od njih imati posebne manje dodatke i lokacije. Tako ćete otkrivati nove tragove i onda ih ponovo povezivati. Nijedan predmet nećete moći ručno da ispitajte, ali ćete dobiti informacije u organizatoru vezane sa njim. Tako da ćete zapravo veći deo igre provesti gledajući vaš organizator iliti zid sa svim tragovima i povezivati ih. No nećete morati previše da se brinete ako sa-

mo jurite da kompletirate nivo. Sa svim otkrivenim pitanjima i tragovima možete koristiti hint opciju koja će vam povezati određene tačke. Ovo će naravno uticati na vaš konačni rezultat i ocenu na kraju nivoa, ali bar ćete imati bolji pogled na širu sliku. Ocena ipak jedva da ima ikakvog uticaja.

Ceo svet i sama igra je prikazana u izometrijskom pogledu, kao igre tipa Diablo, što donosi veoma zanimljivu perspektivu svakom od mesta zločina, kao da gledate u dioramu. Iako je ugao kamere zanimljiv, samo grafički prikaz je bolno prost.

Intro muzika je zapravo zabavna i pomalo podseća na serije iz ovog žanra, ali to je praktično sve što ćete čuti od igre osim sasvim prosečne pozadinske muzike. Mislim da bi likovima, koji su jedva tolerantni, glasovna gluma mnogo pomogla da propisno prenesu i prikažu njihova mišljenja i komentare, tako bi možda i bili zabavni dok ih slušate.

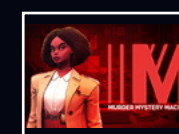
Tehničkih mana i nema i igra sasvim fino operiše i na starijim mašinama. Najveće mane se vrte oko veoma lošeg sistema ocenjivanja koliko ste dobro odradili koji nivo, kao i dizajna nekih veoma prostih opcija kod ovakvog tipa igara. Recimo nijedan trag ili objekat u igri nećete moći da lepo vizuelno ispitajte, nego ćete dobiti informacije koje vaš lik misli da su bitne i zabeležiti ih u vašem organizatoru tragova. Da ne pričamo kako ćete morati da se borite sa logikom koja samo razvojnog timu ima smisla.

Svaki slučaj ili epizoda će vam davati utisak kao da ste u jednoj od onih kriminalističkih serija, ali ćete ipak imati osećaj da nešto fali ili da je nešto bar moglo biti bolje odrađeno. Ako tražite igru u kojoj samo želite da testirate svoje sposobnosti dedukcije i rešavanja slučajeva, onda će vam Murder Mystery Machine možda i biti zanimljiv. Ali ako tražite bilo kakvu akciju ili zabavu, to ovde nećete pronaći, osim možda par duhovitih igra reči ili koji interesantan komentar jednog od likova.

“MAŠINA
MISTERIJE ALI
NEMA SCOOPY-
DOO-A”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel i3 6100 ili bolje
GPU: GTX 600
RAM: 4GB
HDD: 3GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE,
PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Microids
CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Blazing Griffin
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

5

- ✓ Zanimljiva premisa
- ✓ Dobar osećaj progresije
- ✗ Veoma nezanimljivi likovi
- ✗ Previše nagađanja
- ✗ Nedostatak određenih opcija



Autor: Milan Živković

REVIEW

TALES of ARISE

PRIČE BEZ KRAJA

Ukoliko se po prvi put susrećete sa "Tales of" serijalom, možda je ovo i najbolji trenutak za to u poslednje vreme. Razlog je jednostavan i "krije" se u dizajnu najnovije igre koji kao da pokušava da privoli nove obožavaoce svojom grafikom, pristupačnošću i generalnom prezentacijom. Ali da krenemo redom.

"Tales of" je izuzetno dug serijal akcionih JRPG naslova koji je tokom godina stekao mnogo poklonika zbog svojih velikih svetova, zabavnih borbi a pre svega brojnih i odlično napisanih likova, njihovih odnosa i sposobnosti da vam se dopadnu. Najnoviji naslov ovo podiže za jedan stepen više, uvodeći mo-

derniji način pripovedanja ali i grafiku koja ubedljivo briljira naspram svih svojih prethodnika.

Iako izgleda mnogo bolje od ranijih igara, u poređenju sa današnjim globalnim standardom izgleda tek nešto iznad proseka. Iz tog razloga, krajnje je neobično videti da na PlayStation 5 konzoli ne radi u tečnih 60 frejmova u sekundi već kao da varira između 40 i 50. Ovo se može popraviti promenom režima grafike koji preferira performanse, ali igra tada postaje vidno mutnija zbog niže rezolucije.

Uz to, mnogi likovi i objekti često umeju da nestanu na ne tako velikoj udalje-

nosti, a okolina gubi na detaljima poput senki, osvetljenja i generalne geometrije. Bez obzira na sve kompromise, igra ne radi perfektno, ali ovo je izgleda slučaj samo sa PS5 verzijom, tako da se nadamo nekoj zakrpi za bolje performanse u skorijoj budućnosti. Iako situacija ni sada nije naročito loša, kada uporedimo grafiku i snagu same konzole, ne možemo a da se ne zapitamo zašto optimizacija nije bila bolja.

Priča je očekivano dobra za jednu "Tales of" igru, ali ovaj put se dotiče i nekih interesantnih i ozbiljnijih tema kao što su ropstvo i ljudska sloboda. Ove teme pak nisu istražene u toj meri da igru obaviju u previše mračnu atmosferu ali



"IAKO IZGLEDA MNOGO BOLJE OD RANIJIH IGARA, U POREĐENJU SA DANAŠNJIM GLOBALNIM STANDARDOM IZGLEDA TEK NEŠTO IZNAD PROSEKA"





“BORBE
IZGLEDAJU
ATRAKTIVNIJE
NEGO IKAD,
A OPET SU
PRISTUPAČNE
I MANJE
VEŠTIM
IGRAČIMA”



njihovo prisustvo je dosta intrigantno. Igra prosto vrvi od interesantnih razgovora, pa osim brojnih animiranih sekvenci, pripremite se i za mnogo čitanja. Na svu sreću, dobar deo tog sadržaja, prezentovan je kroz stripolike panele koji stilski odlično izgledaju.

Borba koja je oduvek bila jedan od glavnih faktora dopadljivosti serijala, sada je reklo bi se bolja nego ikad. Sistem u koji je lako uključiti se čak i ukoliko niste naročito vešt igrač, opet savršeno funkcioniše kako bi akcija izgledala što atraktivnije. Brojni udarci koji se

vezuju u komboe koji se nadovezuju na specijalne udarce koji se kombinuju sa drugim likovima, nekada će toliko “opretiti” ekran da nećete znati šta se dešava. Izgleda da nekada ne treba ni preterivati sa dobrim stvarima...

Svet koji nudi Tales of Arise, apsolutno je fantastičan i sjajno prati priču koju definiše sukob dve nacije, na dva potpuno različita stepena tehnološkog razvika. Svaka lokacija isijava duhom aktuelnih dešavanja i likova koji njome vladaju. A prostranstva, koliko god nekada mala bila, opet odaju grandiozan ose-

ćaj otvorenog sveta. Jednom rečju opisati osećaj istraživanja ovog sveta, bilo bi - uživanje. I naravno sve propraćeno odličnom muzikom, kao šlag na torti.

Ono čemu igrači mogu zameriti, jeste spor osećaj napretka, naročito pri uvodnim satima igre. Mada u pitanju je krajnje subjektivna stvar koja nakon što se priča razradi a tempo pojača, nikome više neće ni biti važna. Ostatak pripovedanja i njegova dinamika, apsolutno su odlični. Dobro, ne računamo nekolicinu dosadnih i nebitnih sporednih misija...



“PRIČA SE OVAJ PUT DOTIČE I NEKIH
INTERESANTNIH I OZBILJNIJIH TEMA KAO
ŠTO SU ROPSTVO I LJUDSKA SLOBODA”



Verovatno najveća zamerka, tiče se DLC sadržaja koji iako se većinom tiče samo kozmetičkih dodataka, delimično nudi i opcije koje olakšavaju igranje i ubrzavaju napredak. Povremeno naletanje na snažnijeg protivnika za kog niste spremni, samo povlači pitanje da je ovaj DLC sadržaj tu sasvim slučajno ili pak mnogo pametnije plasiran proizvod.

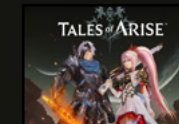
Možda nisam igrao apsolutno svaki nastavak iz serijala, ali ukoliko bih morao da odaberem najbolji među onih nekoliko koje jesam, bio bi to Tales of Arise.

Odlična priča puna intrigantnih motiva, ogroman i zanimljiv svet, interesantni i dopadljivi likovi i užasno atraktivna borba koja je pristupačna bilo kom tipu igrača, najveće su snage ovog naslova. Ali istovremeno, šta više i tražiti od jedne igre?

Velika preporuka ukoliko ste ljubitelji franšize ili ukoliko želite da to postanete. A brojni zanimljivi likovi, prostran svet i atraktivne borbe neće ravnodušnim ostaviti čak ni one igrače koji do sada nisu ni pomišljali da uplove u ovaj, sa pravom renomirani serijal.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-4590/AMD FX-8350
GPU: GeForce GTX 970/Radeon R9 390
RAM: 8GB
HDD: 64GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
BANDAI NAMCO Studios

CENA:
69.99€

RAZVOJNI TIM:
BANDAI NAMCO
Entertainment

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

8.6

- ✓ Najlepša igra serijala
- ✓ Odlični likovi i detaljan svet
- ✓ Izuzetno atraktivna i uvek sveža akcija

- ✗ Sporija uvertira
- ✗ Suviše DLC za ubrzanje napretka



Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

Rustler

GRAND THEFT HORSE

Grand Theft Auto je jedan od najuspešnijih serijala video igara svih vremena, a Rustler je igra koja je to želela da iskoristi na najbolji mogući način, a da pritom ne popiju tužbu od strane Rockstara. Grand Theft Horse, inače titula koju su sami sebi dodelili je igra koja neverovatno podseća na stare GTA igre, posebno dvojku, osim što je smeštena u srednjovekovni univerzum.

Tekst nije ni počeo, a ja sam GTA spomenuo već četiri puta, što na neki način deluje kao da preterujem, ali verujte mi da nije tako, jer ne postoji igra sa kojom bi mogao da napravim bolje poređenje, naročito što su i sami developeri rekli da su na ovaj način odali počast čuvenoj igri. Vi igrate kao Gaj, sitni kriminalac koji uživa u haosu, tuči i alkoholu. Ako ste ikada gledali filmove ili serije koje su smeštene u srednji vek, uvek se pojavi bar jedan smešni, čelavi kriminalac, koji uglavnom za samo par sekundi nastrada od strane protagoniste. Ovoga puta, vi ste baš taj, mali, žgoljavi, čelavi lik, koji se ničega ne plaši, osim rođene mater.

Kamera prati klasičnu izometrijsku formulu i glavni fokus je uvek na vašem junaku, koji je smešten u jedan simpa-

tični, ali ne preveliki svet. Već u početku vas čeka nekoliko standardnih zadataka koji će vas naučiti o osnovnim mehanikama igre, kao što su jahanje, tuča i bežanje od milicije. Da, postoji policija, jašu konju i imaju sirene, ne vidim šta je problem?

Kao i svaka GTA igra, slobodni ste da radite šta god poželite, samo što Rustler apsolutno ništa ne shvata ozbiljno, jer se radi o parodiji. Postoje misije, glavne i sporedne, ali isto tako ste potpuno slobodni da ih ignorišite i da uživate u haosu. Ipak, i u tome postoji limit, jer postoji sistem zvezdica, koji nam je svima vrlo dobro poznat. Što više štete napravite i što više ubijate, znači da će vas više policajaca juriti. Nažalost, igra jednostavno nema dovoljno sadržaja kako bi mogli na duže staze da se zabavite nasumičnim istraživanjem, zbog čega smo na neki način primorani da radimo misije. Nadao sam se da će bar one doneti nešto novo i uzbudljivo, ali i taj deo je nešto što smo već imali prilike da iskusimo. Sitni kriminalac, koji uz nekoliko poznanika i drugara želi da postane neko i nešto u ovom okrutnom svetu.

Igra je imala veliki potencijal i nadam se da developeri neće prestati da radi na njoj, ali je ovo jedan od onih naslova koji je želeo mnoga toga, a na kraju ništa

nije uspeo da dovede na dovoljno dobar nivo. Combat na trenutke može da bude zabavan, pa čak i izazovan, ali neki mali bagovi često budu problem, jer se zaglavite u čošku, ili pored bilo čega što nekako može da vas zablokira. Jahanje ume da postane umarajuće. Priča ima nekoliko dobrih momenata, ali je donekle vrlo prepoznatljiva i kratka, te igru možete završiti za manje od 6 sati, a nakon toga nisam siguran da ćete imati ogromnu želju da joj ponovo ukažete novu šansu.

Do sada sve ovo zvuči dosta negativno, ali verujte mi, daleko od toga da igri ne treba dati šansu. Za razliku od već prečesto pomenutog GTA, Rustler je bukvalno parodija, zbog čega su sva dešavanja u svetu vrlo komična. Igra je puna referenci na pop kulturu, posebno Monty Pajtona, koji se na različite načine pojavljuje kroz priču. Takođe, možete pridetati na ljude, što ću ostaviti na vama da sudite da li je mana ili vrlina.

Konverzacije između likova umeju da budu dosta dobre, ali su po meni upropašćene dosadnim mumljanjem koje se sve vreme koristi umesto pravih glasovnih linija. Iako mi je jasno da je cela poenta da igra sebe ne shvata ozbiljno, postoji mnogo malih stvari koje bi mogle da je učine mnogo boljom.



“PIMP A HORSE JE NAJBOLJI NAČIN DA POBEGNETE”

Muzika u igri je vrlo diskutabilna, jer se često svodi na srednjovekovni bitboks. Ipak, način na koji Rustler koristi radio je vrlo inovativan. Pošto očigledno u to vreme nismo mogli da povežemo radio za konja i uživamo u muzici, Gaj sa sobom može da pokupi lokalnog barda, kako bi svoje pustolovine mogao da ispuni muzikom. Samim tim, na tog barda gledate kao na nekog drugara, nalik Dandelionu, koji neće puno uticati na vašu priču. Koliko god su se potrudili da glavnog lika naprave što smešnjim, Gaj vam po-

sle nekog vremena priraste srcu, i kada ignorišete sve mane koje ova igra ima, želite da završite njegovu pustolovinu. Daleko od toga da je igra savršena, ali ako vam nedostaje staro GTA iskustvo sa potpuno novim okruženjem, Rustler zaslužuje šansu. Stojim iza toga da nije vredna svoje cene, ali ako ste neko koga sitni bagovi ne dotiču previše, a tražite nešto što može da vas zabavi na nekoliko sati, onda Rustler definitivno može biti igra za vas.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Core i7-4790
GPU: GTX 1060
RAM: 12 GB RAM
HDD: 5 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X,
PS4/5, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Games Operators, Modus
Games
CENA:
20.99€

RAZVOJNI TIM:
Jutsu Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Intro klip
- ✓ Simpatičan i živ svet
- ✓ Interesantan glavni lik

- ✗ Veći broj bagova
- ✗ Užasan izgovor za voice acting
- ✗ Loša progresija likova



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

play!

wrc 10

THE OFFICIAL GAME



JUBILARNI RELI SE VRAĆA

KT Racing već poslednjih par godina podiže WRC na novi nivo, koristeći veoma solidnu osnovu koju su postavili u WRC 8. WRC 10 je jedno iskustvo koje ne predstavlja revolucionaran skok u odnosu na prethodnika, već se drži stvari koje igra dobro radi i poboljšava ih, mada su boljke koje su prethodnici vucarali sa sobom i dalje delimično tu.

Naime, licenca za WRC povlači i sadržaj svih 52 timova koji se takmiče, pa i 19 zemalja koje sadrže sve skupa preko 100 novih staza za vožnju. Od ovih staza, pojedine koje su isključene iz WRC šampionata, iz nekog razloga nažalost više nisu prisutne, iako ne postoji konkretan razlog za izbacivanje viška starijih etapa iz prethodnih takmičenja. Međutim, novi WRC ne oskudeva sadržajem, jer ipak donosi par novih država (od kojih će neke biti izbačene nakon lansiranja igre) u vidu Španije, Estonije, Hrvatske i Grčke. Novi kursevi su veće lepni, pogotovu Grčka koja pruža neke stvarno impresivne pejzaže, i Estonija sa zanimljivim prašnjavim putevima i interesantnim i drugačijim etapama.

Što se tiče vozila, WRC 10 ne povlači udarce, već su tu skoro svi velikani sporta, počevši od prvog WRC šampiona u vidu Reno Alpine, pa sve do modernijih automobila u vidu Ford Fieste. Iako se može reći da par automobila fali, svi najbitniji su tu, dok sama selekcija nije mala sa preko 60 reli automobila iz svih era i kategorija.

WRC ove godine nezvanično proslavlja 50 godina postojanja, pa je KT Racing to iskoristio uključenjem novog moda pedesetogodišnjice, gde ćete prolaziti kroz čuvene relije i momente u istoriji šampionata. Nažalost, iako je ovaj mod naširoko reklamiran, on se i dalje svodi na prolazak kroz par različitih kategorija i vremenskih perioda u WRC šampionatu, gde će vam uz tipičnu trku samo biti dat kontekst u vidu teksta pre početka. Ovde je težina iz nekog razloga fiksna, za razliku od ostalih modova, pa ako ste novajlija, imaćete par problematičnih trka. Ovde je takođe doneta apsurdna odluka da opcija da kreirate svoj WRC tim u karijernom režimu bude zaključana iza prelaska ovog moda (koji ponovo nije nimalo kratak, zanimljiv, ni-

ti preterano lak na momente). Iako je to relativno razočaravajući faktor, možete svakako izabrati jedan od postojećih timova i započeti karijeru u WRC3 ili Junior WRC šampionatima, sa potpunom kontrolom nad timom.

Karijera je doživela neke blaže promene, u vidu boljeg interfejsa, dodatnih opcija za izbor guma pri svakom reliju u skladu sa novim regulacijama, kao i proširenim novim R&D stablom preko kog ćete otključavati unapređenja za vaš tim i automobil. Preostali segmenti karijere su uglavnom ostali isti, sa pojedinim poboljšanjima kao što je mogućnost menjanja izgleda vašeg automobila, koja je poprilično detaljna i bogata. Tuniranje automobila je takođe odlično, pa sada možete dijagonalno postavljati različite tipove guma na isti automobil i mešati ih u slučaju da se tokom etape menjaju podloge po kojima vozite. U ovom izdanju postoji i pre-order verzija sa dodatnim sadržajem gde je glavni akter čuveni Kolin Mekre, međutim uz dodatni sadržaj dolazi i takozvani starter pack za karijerni režim, koji malo daje osećaj mikrotransakcija, iako potpu-





no sporednih i nebitnih. Ostaje nada da KT Racing neće preterivati sa implementacijom ovih aspekata.

Što se tiče same vožnje, automobili kao da i dalje malo više "plutaju" prilikom okretanja i klizanja, međutim manje nego u prethodniku, dok je fizika točkova sa podlogom znatno poboljšana i realističnija. Responzivnost automobila i generalni osećaj su ostali isti u ostalim aspektima. Na pojedinim istorijskim stazama, gledaoci će ovoga puta stajati znatno bliže stazi (jer iz nekog razloga vole da ih udari reli automobil u punoj brzini), pa je iritantno što se često može desiti da ivicom automobila zakačite gledaoca koji stoji bukvalno pored samog puta. Ovo jeste u skladu sa ranijim istorijskim religijama gde nije bilo regulacija, međutim istovremeno vas sprečava da budete optimalni ako želite da skratite određene krivine.

WRC 10 izgleda odlično, iako se ne vidi veće unapređenje u odnosu na prethodnika. Sve staze, pogotovu nove, izgledaju veoma detaljno i pružaju stvarno prelepe krajolike. Tu je i novi mod za vežbu gde po još jednom regionu možete da se vozite kako hoćete i kuda hoćete, dok je sam region pun staza različite podloge za vežbu. WRC ima i pojedina unapređenja u vidu znatno pričljivijeg suvozača, koji pored jako dobrog davanja instrukcija ume ponekad i da baci komentar i opasku na vašu vožnju.

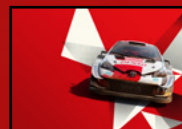
Ovo doduše ume ponekad biti iritantno, s obzirom da se nakon nekog vremena rečenice ponavljaju, ali ovu opciju možete ugasiti ako to poželite. Jedno od najboljih iznenađenja koje WRC 10 pruža jeste kvalitet zvuka motora kod svih vozila. Očekuje vas autentičnost i satisfakcija, pa i veoma distinktna razlika između različitih modela i generacija kada budete čuli brundanje prilikom stiskanja papučiće.

Nažalost WRC 10 i dalje ima povremene probleme sa optimizacijom, gde se javlja čudan bag prilikom korišćenja volana gde na svakih par minuta ume da se javi gubitak frejmova i igra ume da uspori na tih par sekunda. Nakon toga, ako vaš volan podržava Force Feedback, možete se pozdraviti sa istim, s obzirom da će naprasno prestati da funkcioniše do sledeće trke. Ovo ume dosta uticati na lični performans, tako da preporučujemo da koristite kontroler dok ovaj problem ne bude ispravljen. Standardni multiplejer modovi su i dalje tu, u vidu eSports lige, klasičnih relija i brojnih izazova.

Sve u svemu, WRC 10 je najbolje izdanje ove, sada već veoma dobre trkačke igre. Ipak, sama unapređenja su minorna, iako primetna, tako da će od vas zavisiti koliko ste veliki fan ovog takmičenja i da li su ova mala unapređenja dovoljno opravdala kupovinu. Svakako nećete biti razočarani, uprkos svim sitnim boljkama koje se provlače kroz poslednjih par igara.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 5 2600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 /
AMD Radeon RX Vega 56
RAM: 6 GB
HDD: 35 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X,
PS4/5
IZDAVAČ:
Nacon
CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
KT Racing

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

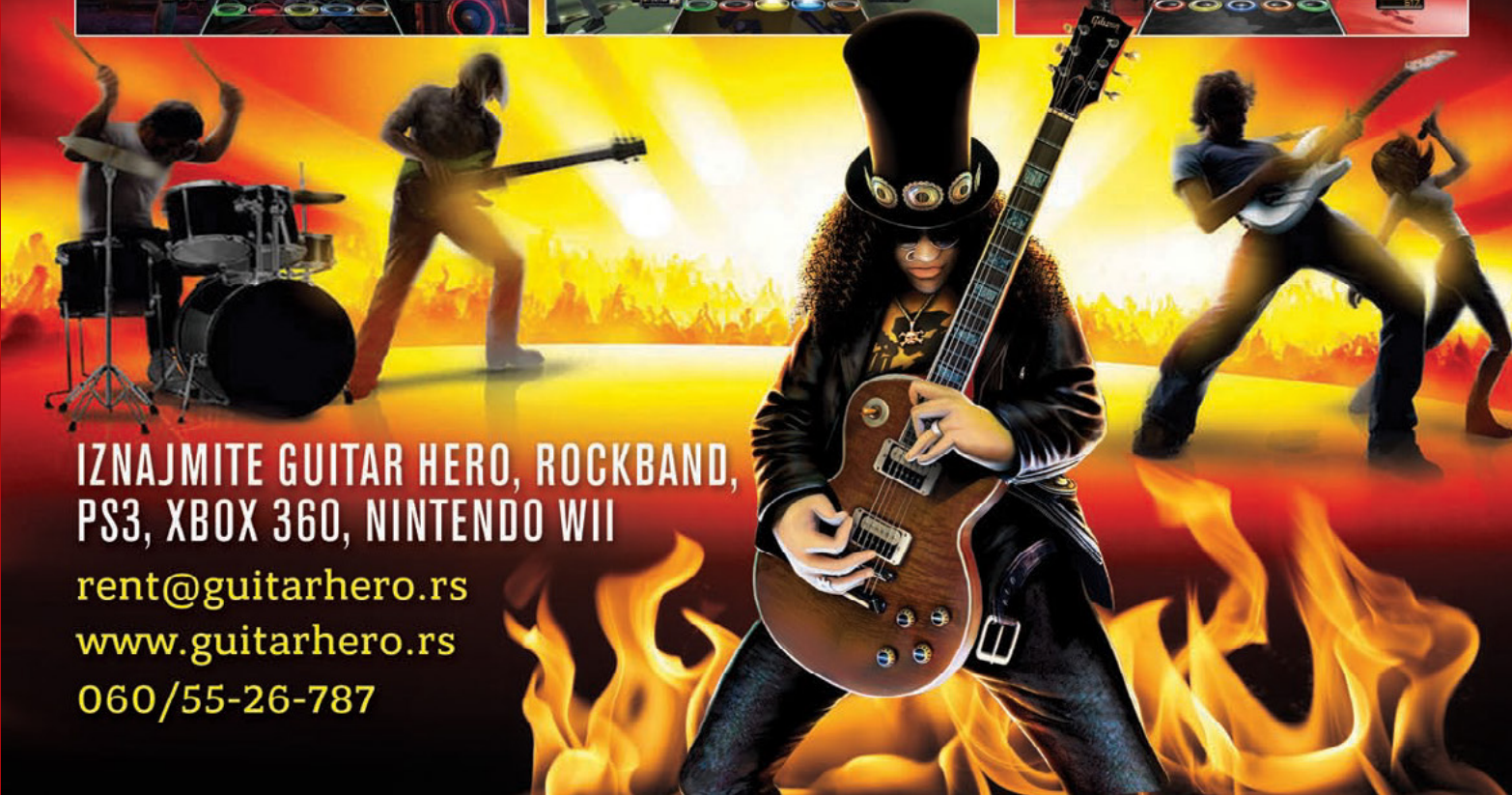
8

- ✓ Možete kreirati svoj tim u karijeri
- ✓ Zvuk motora nikad bolji, dobra grafika
- ✓ Sitna poboljšanja na predelu gejملهja, znatno bolja vožnja
- ✗ Automobili i dalje malo više klizaju nego što treba
- ✗ Problemi sa optimizacijom prilikom korišćenja volana
- ✗ Dosadan i razočaravajuć novi mod povodom godišnjice



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

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



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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787

DAGON

Dagon je prava poslastica za obožavatelje H.P. Lovecrafta, pošto je zasnovana na istoimenoj priči ovog čuvenog pisca. Studio Bit Golem je na Steamu objavio ovu kratku avanturu koja je potpuno besplatna za igranje, a uskoro dobija i VR podršku za još bolju imerziju.

Radnja se dešava u umu bivšeg broskog oficira opijenog morfijumom. Gejملهj se odvija u point-and-click maniru, tako da je više interaktivno iskustvo kroz horor svet, sa narativom u kojem ste vi kao igrač ključni deo priče. Naracija

je snimljena u prilično zadovoljavajućem tonu, što je dobra zamena za nedostajuću akciju.

Grafika i zvučni efekti su odlično odrađeni i donose specijalni dodir imerzije u vividni svet, a primetno je i da je posvećena pažnja vrlo sitnim detaljima.

Za kompletiranje igre će vam trebati oko 30 minuta, što i nije mnogo, ali je opet solidno pošto se ipak radi o potpuno besplatnoj igri.



RAZVOJNI TIM:
Bit Golem

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/1481400/Dagon_by_H_P_Lovecraft/

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Space Ape

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA

DA

BEATSTAR

Beatstar je novi rhythm izazov, sličan ostalim igrama iz žanra. Igrači koriste kombinaciju tapkanja i prevlačenja na ekranu kako bi pogađali note. U ovoj igri su prisutne tri linije, tako da se može igrati samo sa tri prsta. Velika prednost ove igre u odnosu na druge u žanru je upotreba pravih pop hitova, umesto nasumičnih bitova. Dostupna je ogromna lista popularnih numera različitih umetnika.

Uz to, postoji sistem osvajanja nagrada kroz otključavanje chestova, ali nije moguće igrati ako su slotovi za kutije puni, što je glupo ograničenje.

Beatstar predstavlja super ritmičku igru koja može uzdrmati konkurenciju, pogotovu jer se dobro drži poznate formule, uz prave popularne muzičke hitove.



Autor: Stefan Starović



RAZER VIPER ULTIMATE

Nisu svi bežični miševi isti

Razer svoj portfolio gejmerskih miševa plasira dosta široko, od sada već nekih i povoljnijih modela, pa sve do Ultimate modela koji nude sve što ova kompanija može da smisli. Tako i Viper miš postoji od Mini, preko standardnog, do Ultimate, bežične varijante koja nam je stigla na test.

Razer Viper Ultimate

Viper serija miševa kod Razera ima jednu vrlo bitnu osobinu – u pitanju su modeli simetričnog oblika, što znači da pogoduju i levorukim igračima. Čak i ono što se kod većine modela zanemari, a to je da tasteri koji treba da stignu ispod palca uvek nekako završe prilagođeni desnorukim igračima jer su tu pozicionirani. Viper ovaj problem rešava tako što se dva forward/back dugmeta nalaze i sa jedne i sa druge strane. Na taj način dobijate još dva dodatna tastera koje možete, a i ne morate, koristiti zavisno od preferencija i podešavanja koja namestite u softveru. Bez obzira na to mogu reći da miš odlično leži u ruci iako

realno spada u nešto malo manje modele na šta treba da obrate pažnju oni sa većim šakama. Površine sa strane obezbeđuju jako dobro prijanjanje šake nevezano za to kojom rukom ga koristite. Sam uređaj je i dosta lagan, sa 74 grama težine možda nije najlakši na tržištu bežičnih miševa, ali objektivno nije ni preterano daleko. Sa donje strane se nalaze PTFE klizači koji obezbeđuju maksimalne performanse i zaista trenutno predstavljaju najudobnije i najefikasnije rešenje. Malo čudno je izveden poklopac ispod koga se nalazi USB risiver, u smislu da je od neke polu-providne plastike pa kada ga skinete deluje šašavo, ali osim toga je sam izgled i kvalitet izrade miša zaista na vrhunskom nivou.

Sa donje strane uređaja se mogu primećivati i dva zlatna konektora a koji zapravo služe da ga povežete na priloženi Chroma Dock. Dock naravno služi punjenju interne baterije miša ali moram priznati da je izveden stvarno spektakularno. Prvo sa donje strane se nalazi neka vrsta gume koja ga drži jako čvrsto na

stolu i nećete imati nikakvih problema da se pomeri prilikom stavljanja ili skidanja miša sa njega. Drugo na samom obodu je Razer Chroma RGB osvetljenje koje em što služi da vam olakša vizuelno gde se dock nalazi na stolu em izgleda zaista spektakularno. Ja lično nisam toliko ljubitelj RGB osvetljenja ali ovo izgleda zaista lepo. Inače na samom mišu je samo Razer logo sa zadnje strane prosvetljen i to izgleda dosta diskretno, tako da sa te strane ima sve pohvale od mene. Sam dock realno nije neophodan ali u svakodnevnom životu dosta olakšava korišćenje uređaja jer možete miša staviti da se puni kad god završite sa nekim poslom ili igranjem i onda ga samo podići s njega kada vam treba opet. Mana ovog pristupa jeste da miš ne možete koristiti dok je na docku, ali je činjenica da ako ga redovno punite nećete ni doći u problem da vam se baterija potpuno isprazni. Ukoliko se to pak desi uvek možete kabl iz docka samo preusmeriti u miša i nastaviti sa normalnim radom i korišćenjem. Pritom je kabl takozvanog Speedflex tipa tako



da je vrlo prijatan čak i prilikom korišćenja na tradicionalni način.

Kada govorimo o tehnologijama koje su upotrebljene u ovom uređaju tu je slična priča kao i sa Razer Basilisk Ultimate, svakako spadaju u sam vrh – tu je 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. Zatim je tu 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 brže registrovanje klika ali i izbegavanje neželjenih klikova. Optički svičevi su takođe sertifikovani na čak 70 miliona klikova. U memoriji uređaja ima prostora za pet različitih korisničkih profila koje nosite uvek sa sobom. Kada govorimo o performansama baterije očekuje se da ona izdrži oko 70 sati rada, što je recimo manje nego na Basilisk Ultimate mišu, ali je to verovatno posledica nešto manjih dimenzija i težine uređaja uz zadržava-



nje istih performansi. Međutim sa priloženim dockom cenim da praktično nikada nećete ni doći u situaciju da bateriju u potpunosti istrošite.

Zaključak

Razer Viper Ultimate je jedan od retkih simetričnih miševa koji ima maksimalne performanse a opet dobro leže u ruci. Dodatak docka je stvarno lepa stvar jer vam omogućava da mnogo manje razmišljate o punjenju bežičnog uređaja i s obzirom da je relativno mala razlika u ceni u odnosu na samo miš preporuka je da se uzme i taj dodatak u paketu. S druge strane sama cena uređaja jeste visoka ali je to i za očekivati kada govorimo o top modelu vrhunskog proizvođača.

“BATERIJA TRAJE OKO 100 SATI”

Karakteristike:

Model	Razer Viper Ultimate
Tip	Bežični Optički miš
Povezivanje	USB, Wireless
Senzor	20.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljenja, Optički svičevi, HyperSpeed Wireless, dock za punjenje



Autor: Stefan Starović

IGRANJE NA RAČUNARU BEZ GRAFIČKE KARTICE

Da li se možete igrati samo na AMD procesoru?

Situacija na tržištu grafičkih kartica za PC računare u kombinaciji rasta cena kriptovaluta i opšte nestašice svega i svačega proizrokovano pandemijom koronavirusa je praktično sve gora i gora. Ko god je skoro gledao cene grafičkih procesora je mogao da primeti da se cene mogu da variraju i na nedeljnom nivou i to po nekoliko stotina evra za karticu srednje klase. Međutim zanimljivo rešenje nam je stiglo od strane AMD-a – računar sa jakim procesorom koji ima i integrisanu solidne grafičke mogućnosti.

AMD Ryzen 5700G

Imali smo na testu i ranije Ryzen procesore sa G oznakom na kraju, ali su nekako do sada to uglavnom bili procesori bazirani na arhitekturi prethodnih generacija i još bitnije, do sada smo imali samo modele iz Ryzen 3 i Ryzen 5 serija. Sada se po prvi put srećemo sa procesorom sa integrisanom grafičkom karticom iz Ryzen 7 serije koja u AMD nomenklaturi stoji svakako dosta iznad. To znači da 5700G ima čak 8 fizičkih jezgara i 16 logičkih threadova i da ima

osnovni clock koji ide od 3.8GHz pa do boost clocka od čak 4.6GHz. To je nešto manje od standardnog Ryzen 7 5800X koji je negde ekvivalent ovoga i ima boost clock od 4.7GHz ali se opet radi i o procesorski vrlo sposobnom čipu. S druge strane tu je integrisana AMD Radeon RX Vega 8 grafička kartica koju smo tokom testa malo pomučili u igrama.

Ostatak konfiguracije koja nam je stigla na test je relativno standardan – mali izlet pravi Asus TUF vođeno hlađenje koje smatram da je potpuno nepotrebno i realno ne bi bilo logično davati više novca za hlađenje za ovakav tip računara. S obzirom da Ryzen 7 5700G procesor inače dolazi sa standardnim AMD Wraith kulerom rekao bih da je za ovakvu konfiguraciju to sasvim dovoljno. G.Skill Trident memorijski moduli su takođe malčice razmetljivi svojim RGB osvetljenjem ali oni zapravo i te kako imaju svoju svrhu – poznato je da integrisana grafička rešenja kod AMD procesora „vole“ brzu memoriju. U tom smislu ovi moduli su deklarirani na 3600 MHz, što bi bio neki minimalan klok koji bismo preporučili za ova-

kvu konfiguraciju, ali treba imati u vidu da smo ih mi zapravo testirali na 3800 MHz, tačnije na nešto bržim podešavanjima. Sve to je lepo ukomponovano sa ASUS TUF B550 pločom koja pleni i izgledom ali i mogućnostima, pogotovu recimo uključenim Wi-Fi adapterom koji može značiti dobrom broju korisnika u današnje vreme. Tu je još i Kingston m.2 SSD disk od 500GB što je sasvim realna početna opcija skladištenja, kasnije možete proširiti kapacitet još jednim m.2 diskom s obzirom da ploča podržava tu opciju. Jedna mala napomena po čemu se Ryzen 7 5700G razlikuje od standardnih Ryzena iz serije 5000 jeste da ovde nema podrške za najbrže PCI-E 4.0 SSD diskove, ali bih rekao da to i nije preterano relevantno u kontekstu primene ovakvog tipa računara jer se ti diskovi koriste u jako specifičnim okruženjima, za nas smrtnike je i PCI-E 3.0 sasvim dovoljan.

Konačno cela konfiguracija je upakovana u Cooler Master Masterbox MB400L kućište koje izgleda vrlo lepo i snabdeveno sa CoolerMaster MWE napajanjem snage 500W. Ako bih ja imao šta da do-



“UZ OVAJ PROCESOR BI LOGIČNIJE BILO KORISTITI PRILOŽENI WRAITH HLADNJAK”

dam ovde jeste da bih verovatno išao na neko malo jače napajanje, recimo 600 ili 650W, ne zato što ovo nije dovoljno za trenutnu konfiguraciju, ono je sasvim adekvatno, već zato što postoji opcija nadogradnje računara odvojenom grafičkom karticom za povećanje performansi gde bi onda snažnije napajanje imalo više prostora da se odabere i neka jača grafika, naravno ukoliko uspete da je nađete.

Ma jel mogu da rade igre uopšte na ovome?

Konačno dolazimo do pravog pitanja – da li se u današnje vreme koristeći AMD APU mogu igrati video igre na “integrirani”? Odgovor je ukratko: da! Naime grafički čip koji se nalazi u okviru Ryzen 7



5700G procesora a koji nosi oznaku RX Vega 8 je sasvim dovoljan da bukvalno svaku igru možete pokrenuti u relativno normalnom frejmrejt, naravno ako gledamo 1080p rezoluciju. S tim da tu postoje razlike u performansama, ukoliko želite da igrate neke AAA naslove realno je da stavite grafička podešavanja na minimum i da u Full HD rezoluciji očekujete oko 30ak frejmova u sekundi.

Naravno to nije neko ludilo od performansi ali fakat praktično može da se igra. Ono gde ovaj čip briljira jesu popularni eSports naslovi gde uglavnom možete dobiti 60+ fps zavisno od podešavanja. Pritom i tu možete malo da se igrate, na primer World of Tanks kada stavite na Maximum grafička podešavanja (postoji još i Ultra) možete očekivati oko 60fps. Kada igru prebacite na



High podešavanja fps skače na preko 80, pa na taj način birate između fluidnosti i kvaliteta grafičkog prikaza, prosto kome šta više prija. Slična situacija je na primer i sa Fortnite gde na High podešavanjima možete očekivati 60-70 fps, dok kada prebacite na medium dobijate i preko 100 sličica u sekundi bez problema. CS:GO je sa druge strane vrlo oslonjen na procesor tako da smo tu dobijali odlične rezultate bez obzira na kvalitet grafičkog prikaza. Sve u svemu jasno je da neki kompromisi moraju postojati, ali je takođe ovo najjači grafički čip integrisan u procesoru koji smo do sada susreli.

Kome je ovakav računar namenjen?

Rekao bih da je prvenstveno namenjen onima kojima treba novi računar i žele da se igraju ali ne žele da plate praktično duplo više za grafičku karticu u odnosu na ono što su cene preporučene od strane proizvođača, i to kada uopšte i nađete karticu da kupite! U tom smislu je Ryzen 7 5700G vrlo jak procesor, tek za nijansu ispod standardnog Ryzen 7 modela iz aktuelne serije koji će

vam odlično poslužiti u momentu kada se jednom tržište grafičkih kartica stabilizuje i ni na koji način neće biti usko grlo sistema, naprotiv. U međuvremenu možete da igrate sve manje zahtevne naslove u solidnom režimu, a čak i najzahtevnije igre, ali u najlošijem kvalitetu prikaza.

S druge strane neki korisnici prosto nisu preterano grafički zahtevni – ovaj računar može sasvim dobro da posluži za obradu video materijala i slične poslove s obzirom na jak procesor (koji se opet kasnije može unaprediti dodatnom grafičkom karticom). Uostalom i za neke najmlađe koji se ne razumeju toliko u kvalitet prikaza, rezolucije i slično, ovo može biti odlična baza gde bi mogli sada odmah da igraju svoje omiljene naslove a da se ostavi prostor za nadogradnju jednom kada za to dođe vreme.

Zaključak

AMD Ryzen 7 5700G je stvarno specifičan procesor koji dolazi kao odgovor na trenutnu nestašicu grafičkih kartica i to radi zaista odlično. Definitivno su prošla

“OBRATITI PAŽNJU
NA BRZINU
MEMORIJE JER
ZNAČAJNO UTIČE
NA PERFORMANSE”

vremena kada smo pežorativno govorili o integrisanim grafičkim čipovima kao nečemu što služi samo da izbacii sliku na monitor, ali na igranje možete zaboraviti. Današnji APU su zaista jako moćni što se pokazuje i na ovom primeru. S tim da treba imati u vidu da je Ryzen 7 5700G najjači AMD procesor u ovom segmentu pa ima i nešto višu cenu, nekim korisnicima će verovatno sasvim odgovarati i Ryzen 5 5600G koji je nešto jeftiniji a opet bi trebalo da zadovolji potrebe većine korisnika. Rekli bismo da je na tržištu APU AMD napravio situaciju „slatkih muka“ gde možete birati šta bi vam više odgovaralo, baš nasuprot tržištu grafičkih kartica gde uzimate ono što u tom trenutku možete da nađete.



Testiranje:

Igra (average FPS) medium/high settings	1920x1080
GTA 5	46.5
Fortnite	107.2
World of Tanks	81.9
CS:GO	204.3

Karakteristike:

Procesor	AMD Ryzen 7 5700G
Matična ploča	Asus TUF Gaming B550M-Plus Wi-Fi
Memorija	2x8GB G.Skill Trident Z RGB DDR4-3600 @3800MHz
Grafička kartica	
Hard disk	Kingston SKC2500 M.2 500GB
Kućište	Cooler Master Masterbox MB400L
Hlađenje	Asus TUF Gaming Liquid cooler
Napajanje	Cooler Master MWE 500W



Autor: Stefan Starović



STEELSERIES ARCTIS PRIME

Dobre slušalice za esports profesionalce

SteelSeries je svoju Prime seriju proizvoda lansirao kao name-njene pre svega onima koji se ozbiljno bave esportsom. Arctis Prime predstavljaju slušalice koje kombinuju vrhunski zvuk, jednostavno rukovanje, ali i odličnu izdržljivost za dugotrajnu eksploataciju

Arctis Prime

Prime slušalice su namenjene esports igračima i za tu svrhu one nemaju nikakve šljašteće funkcije poput RGB osvetljenja, dodatnih funkcija i slično. U pitanju su klasične stereo slušalice koje se povezuju na računar preko 3.5mm konektora na kablju, najjednostavnije moguće. Ipak rešenja koja su na njima primenjena su daleko od bazičnih, što odmah uviđamo po otvaranju kutije i uzimaju headseta u ruke. Naime ovde je primenjena tehnologija fleksibilnog headbanda sa trakom napravljenom od materijala koji se koristi i za skijaške naočare, i to na način na koji smo videli u najboljim Arctis 7 i 9 modelima. Ovaj si-

stem podešavanja slušalica je bukvalno jedan od najboljih koji smo sreli kod bilo kog proizvođača i omogućava da lagano podesite slušalice da možete komotno da ih stavite na glavu i da budu izuzetno udobne tokom dužih perioda igranja a da pritom imate utisak da zaista lepo leže na glavi i da nema šanse da spadnu čak ni ako napravite neki nagli okret ili drugi pokret glavom. Zaista na ovom rešenju moramo da odamo svo priznanje SteelSeries-u a čini se da to rade i drugi proizvođači jer polako vidimo modele koje ovaj sistem kopiraju. Pritom je sam čvrsti deo headbanda urađen od nekog izuzetno čvrstog materijala da imate utisak da nema šanse da se polomi pa čak i da pokušate nekog da gađate njima (napomena: nemojte nikoga nikada gađati slušalicama!).

Same školjke slušalica su nešto što smo već do sada navikli kod Arctis modela i s kojima smo i ranije bili zadovoljni s tim da je ovde u potpunosti izbačeno RGB osvetljenje, što ja zdušno podržavam, ali je ostavljena mogućnost kastomizaci-

je slušalica zamenom panela sa strane. To praktično znači da ih možete ili kupiti od proizvođača u nekim od stilova koji oni nude, ali ih prosto napraviti na 3D štampaču sa logotipom vaše ekipe ili tako nečim. Zanimljivo je primetiti da je SteelSeries u ovo slučaju odlučio za jastučiće koji su presvučeni eko kožom i tu je jasno da je prioritet bila dugotrajnost ovih delova koji se i najlakše troše. I moram priznati da je eko koža koju SS koristi u tom smislu zaista kvalitetna – imam neki modeli koji sada ima preko 8 godina i koji stalno koristim i na koži se ne vide bukvalno nikakve promene. Naravno ovo može biti negativno za ljude koji ne vole da im se uši znoje, pogotovu u letnjim mesecima i u vrućim turnirskim atmosferama. Pogodnost je i što ovakav tip naušnica nudi odličnu pasivnu zaštitu od spoljne buke pa kada stavite ove slušalice zaista se dobro izolujete od svih ostalih. Na samim slušalicama se nalaze još i dugme za mutiranje mikrofona i toččić za kontrolu jačine zvuka, objektivno sve što će većini korisnika za pravo ikada i zatrebati. Treba primetiti i



da u pakovanju stiže kraći kabl sa jednim 3.5mm konektorom, kao i njegov nastavak koji ga onda deli na dva odvojena konektora za slušalice i mikrofona kakvi se inače nalaze i dalje na većini desktop PC računara. Interesantno je da se sam kabl može otkapati od slušalica radi lakšeg transporta, mada ruku na srce u tom smislu bih voleo da se u pakovanju nalazi i neka, makar najobičnija, torbica za nošenje. U prilogu dobijate i sunder koji možete postaviti na mikrofona kako biste smanjili uticaj ambijentalne buke.

Performanse

Arctis Prime se može pohvaliti i u ovom domenu beskompromisnim pristupom prilagođenim esports takmičenjima – u pitanju su stereo slušalice bez bilo kakvih dodatnih detalja, prosto i jednostavno ono što radi najbolje. Pri tome su audio drajveri, odnosno mali zvučnici unutar slušalica, preuzeli najbolje što SteelSeries ima da ponudi i nude izuzetno gustu magnetnu mrežu koja daje maksimalnu separaciju detalja. U tom smislu je i frekventni opseg koji nude od čak 10Hz pa sve do 40KHz, što je interesantno s obzirom da prosečan čovek uglavnom čuje frekvencije u opsegu od 20Hz do 20KHz, ali za slučaj da ste natprosečni eto razloga za radovanje.



U smislu komunikacije je bitan i kvalitet mikrofona koji koristi ClearCast tehnologiju i sertifikovan je od strane Discord aplikacije. SteelSeries čak navodi kako koristi dvosmernu dizajn za smanjivanje okolnih šumova, tehnologija koja se koristi na nosačima aviona! Sve u svemu mikrofona daje baš dobar i čist zvuk za vaše esports pohode.

Zaključak

SteelSeries Arctis Prime jesu nešto što ljudima koji žele kompetitivno da se bave video igrima – bez previše teoretisanja i nepotrebnih funkcija, solidne stereo slušalice sa odličnim zvukom i mikrofonom koje obećavaju dugotrajnu izdržljivost. Malo viša cena će ih udaljiti od jednog broja korisnika ali kome je potreban baš ovakav model će sigurno znati da ceni njihovu funkcionalnost i kvalitet.

“SVE JE NA SVOM MESTU, VRHUNSKOG KVALITETA BEZ NEPOTREBNIH STVARI”

Karakteristike:

Model	Steelseries Arctis Prime
Tip	Stereo slušalice
Dodatno	3.5mm konekcija, Jastučići od veštačke kože, fleksibilni headband sa trakom, ekstremno izdržljive i lagane

play

z i n e

