play! zine

br.153 | Novembar 2021.

NAJAVE MESECA:
TOP 10 IGARA NOVEMBRA

REVIEW:
HOT WHEELS UNLEASHED

REVIEW:
FAR CRY 6

HARDWARE:
STEELSERI ES PRIME+

NAJAVA:
PLAYCON WINTER 2021

REVIEW:
FIFA 22

play! zine

BROJ 153 – NOVEMBAR 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

DOBRODOŠLI

Polako ulazimo u prazničnu sezonu, punu iznenađenja i novih igara.

Novembar će biti dosta uzbudljiv, počevši sa ovim brojem časopisa. Očekuje vas preko 20 recenzija, a tu su i tekstovi, opisi hardvera i još mnogo toga.

Kraj meseca obeležićemo trećim izdanjem PlayCon-a. Čeka nas okupljanje domaće zajednice developera i gejmera sa novim pričama, predavanjima i to u unapređenom formatu u odnosu na prošle događaje.

Elem, da se vratimo na časopis. Igrali smo (i ne baš toliko) obećavajuću betu za Battlefield 2042, dok nas ni Far Cry 6 nije preterano impresionirao. Opisali smo obe fudbalske simulacije, a verovatno znate koja je lošija, a koja bolja. Back 4 Blood nam je igra meseca i gotovo da nas više i ne boli što nemamo Left 4 Dead 3.

Dosta igara je pred vama, a ne zaboravite da se prisetite i najvažnijih vesti iz prošlog meseca. Možda pronađete nešto što ste propustili!

Sadržaj

62 IGRA MESECA: BACK 4 BLOOD

FLASH VESTI 6

PATREON STRANA 16

NAJAVE MESECA: Top igre novembrabra 18
REGIONALNA GAME DEV KONFERENCIJA: PlayCon Winter 2021 22

DOMAĆA SCENA 24
INTERVJU: Munzesky i Sol Invictus - One Covidyear Later 24
Golf Club Wasteland 26

STEAM EARLY ACCESS: Sands of Aura 28
STEAM EARLY ACCESS: Book of Travels 30

BETA: Battlefield 2042 32

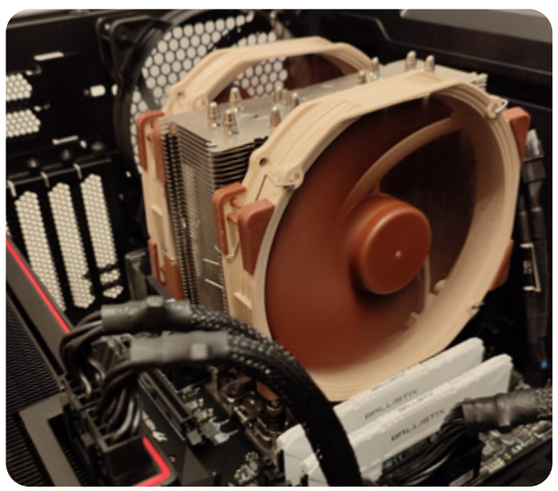
Agatha Christie – Hercule Poirot The First Cases 36
The Dark Pictures Anthology - House of Ashes 38
Alan Wake Remastered 40
Circuit Superstars 44
Demon Slayer Kimetsu no Yaiba – The Hinokami Chronicles 46
PES eFootball 2022 50
Far Cry 6 54
FIFA 22 58
Back 4 Blood 62
Hot Wheels Unleashed 66
Road 96 70
The Plane Effect 72
Them and Us 74
A Juggler's Tale 76
Marvel's Guardians of the Galaxy 78
Metroid Dread 82
The Caligula Effect 2 86

REINSTALACIJA: Castlevania GBA kolekcija 90

BESPLATNI KUTAK 94
U POKRETU 95

HARDWARE: B&O Portal XBOX edition 96
HARDWARE: AMD Threadripper 98
HARDWARE: SteelSeries Prime+ 102

78 REVIEW: MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY



98 HARDWARE: AMD THREADRIPPER

54 BETA: BATTLEFIELD 2042

PLAYSTATION KUPIO STUDIO BLUEPOINT, ZASLUŽAN ZA DEMON'S SOULS I BROJNE PS RIMEJKOVE

Nakon niza glasina proteklih godina i meseci, Playstation je sada i zvanično doveo studio Bluepoint u svoju porodicu brojnih studija.

Bluepoint Games je nedavno dobio na popularnosti kroz Demon's Souls rimejk, a studio se pre toga proslavio odličnim remake i remaster izdanjima starijih igara iz Playstation kolekcije.

Zahvaljujući ovoj dugoj istoriji saradnje, obe strane su rado ušle u partnerstvo. Bluepoint Games već aktivno radi na novom projektu za Playstation konzole, ali se ne može otkriti previše detalja o njemu. Radi se originalnom sadržaju, ne o remasteru neke ranije igre, i plan je da se tako radi i u budućnosti.

Bluepoint je svega par meseci nakon dolasaka Housemarque studija u Playstation porodicu postao još jedno pojačanje za ovaj ogromni brend.

CAPCOM ĆE SE POSEBNO FOKUSIRATI NA PC PLATFORMU U BUDUĆNOSTI

Japanska gejming kompanija Capcom namerava da PC postanje njihova "glavna platforma" u narednim godinama.

Prema rečima čelnika Haruhita Cujimota, Capcom će se u budućnosti primarno fokusirati na PC platformu i izradu igara za nju. Plan je da se broj prodatih primeraka na računarima poveća do te mere da prodaja na ovoj platformi čini polovinu ukupne prodaje. Prema projekcijama taj plan bi se trebao ostvariti do kraja iduće godine.

Prvi deo veće pažnje usmerene ka PC platformi mogli smo iskusiti na nedavnom Tokyo Game Show događaju, gde je prikazana PC verzija za Monster Hunter Rise i generalno su kod ovog igrača u fokusu bile PC igre.

Čemu ova promena politike i fokus ka PC platformi? Razlog za to leži u porastu broja korisnika računara u Japanu, već dobroj prodaji PC verzija ranijih igara(RE7), kao i brojnim mogućnostima koje računar ima naspram telefona i konzola.

Capcom se ranijih godina više fokusirao ka konzolnom tržištu, ali kako vreme prolazi pažnja se okreće ka računarima.

Capcom PC Master Race?

UBISOFT SE PRIPREMA ZA NAJAVU FAR CRY MULTIPLEJER IGRE?

Far Cry 6 je i zvanično izašao pred publiku i sa sobom je doveo novi vid zabave u pogledu dizanja revolucije i skidanja diktature u fiktivnoj južnoameričkoj državi Yara.

Međutim, Ubisoft izgleda skriva više od toga. U igri su pronađeni QR kodovi, od kojih jedan nakon skeiranja vodi ka kratkom tizer videu. Kod se nalazi na kutiji na koju igrači mogu naići još na početku igranja. Kada se taj kod skenira mobilnim telefonom, on vodi ka kratkom videu od šest sekundi koji prikazuje animirani cilindar za revolver.

U tizeru se na tren pojavljuje mapa koja prikazuje krajolik nalik onom iz Far Cry 4, a moguće je videti tokene sa životinjama koje žive u regijama na mapi.

Obzirom na prirodu prikazanog, masivni otvoreni svet upućuje na to da se radi o potencijalnoj Far Cry multiplejer igri za više igrača. Naravno, moguće je i da je to neki plan za narednu Far Cry 6 ekspanziju, ali je veća verovatnoća da se radi o multiplejeru, pošto je Ubisoft početkom godine najavio da će se više fokusirati ka multiplejer naslovima, generalno u free2play formatu.

PROCURELI TWITCH IZVORNI KOD OTKRIVA KO SU NAJPLAĆENIJI STRIMERI

Hakeri su se uspeli dokopati kompletnog izvornog koda Twitch platforme, zajedno sa podacima korisnika i pretplatnika, a među njima nalazi se i koliko je ko od strimera plaćen za svoj rad.

Neko ko je pročešljao 128GB podataka naišao je na to koliko novca je Twitch isplatio strimerima od avgusta 2019. godine. U to spada novac koji je platforma direktno isplatila strimerima, što uključuje pretplate i zaradu od reklama, ali ne i prodaju robe, sponzorstva i zaradu sa drugih platformi.

Podaci otkrivaju da je 81 strimer od avgusta 2019. godine ostvario zaradu višu od milion dolara. Na vrhu liste nalazi se Critical Role, tim glasovnih glumaca, sa zarađenih 9,6 miliona dolara, zatim slede xQcOW, summit1g i Nickmercs sa zarađanih preko 5 miliona dolara pojedinačno.

Na top 25 listi najplaćenijih stimera nalaze se:
CriticalRole – $9.6 million
xQcOW – $8.4 million
summit1g – $5.8 million
Tfue – $5.2 million
NICKMERCS – $5 million
ludwig – $3.2 million
TimTheTatman – $3.2 million
Altoar – $3 million
auronplay – $3 million
LIRIK – $2.9 million
__unknown__ – $2.8 million
Gaules – $2.8 million
HasanAbi – $2.8 million
Asmongold – $2.5 million
loltyler1 – $2.4 million
RanbooLive – $2.4 million
MontanaBlack88 – $2.3 million
ibai – $2.3 million
Castro_1021 – $2.3 million
MOONMOON – $2.2 million
TheRealKnossi – $2.1 million
moistcr1tikal – $2 million
Mizkif – $2 million
CohhCarnage – $2 million
shroud – $2 million

PRVA 8K 60FPS IGRA NA SVETU STIGLA NA PS5

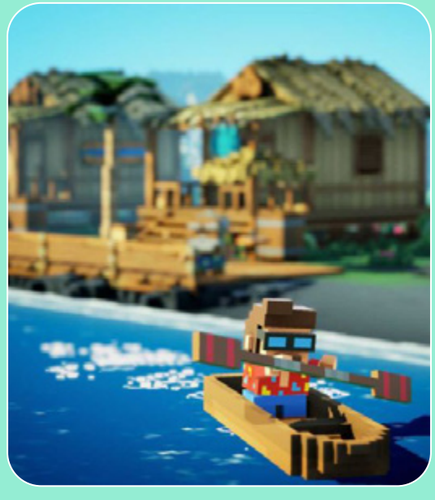
Još pre nego što je Playstation 5 konzola zvanično predstavljena publici kružile su glasine o mogućnostima next-gen hardvera koji bi igre pokretao ne samo u 4K rezoluciji, već sa 8K prikazom i to u 60 sličica u sekundi.

Godinu dana nakon izlaska konzole, ona još uvek ne podržava 8K rezoluciju, ali bez obzira na to prva PS5 8K/60FPS igra je tu. Radi se o igri Touryst, originalno objavljenoj za Switch 2019. godine, zatim se na PC-u pojavila 2020. godine, i u septembru je došla na PS4 i PS5.

Developer nije zvanično promovisao 8K rezoluciju, već je to otkriveno slučajno zahvaljujući kanalu Digital Foundry koji je uvideo da se PS5 verzija renderuje u 7680×4320 piksela, što je sama 8K rezolucija.

Bitno je napomenuti da je ovo nativna 8K rezolucija, bez super-samplinga ili veštačkog postižanja rezolucije putem veštačke inteligencije(AI).

Problem trenutno je što, iako 8K rezolucija stoji na kutiji konzole, ona još uvek ne podržava ovaj prikaz. Umesto toga, konzola renderuje nativni 8K prikaz i potom to smanjuje na oštru 4K sliku. Developer iza ovog simpatičnog naslova navodi da je slično i sa Xbox Series X konzolom, koja renderuje u 6K60FPS i potom kvalitet spušta na 4K.



ODLUKE IGRAČA U DYING LIGHT 2 ĆE MENJATI ČITAV GRAD

Dying Light 2 će biti dosta ambiciozniji od originalne igre, što se malim delom može smatrati kao opravdanje za probleme u razvoju i razna odlaganja.

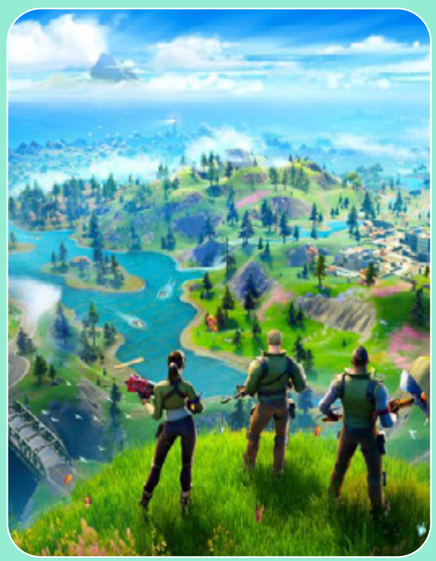
Novi detalj vezan za ovaj nadolazeći nastavak zombi avanture u parkur stilu otkriva da će odluke igrača imati ogroman uticaj na svet igre. U zavisnosti od izbora tokom gejmpleja, izgled grada će se menjati i transformisati , i neće biti statično okruženje kao što je slučaj u većini igara.

Techland će pred igrače stavljati teške odluke koje će se protom proživljavati tokom daljeg igranja. Cilj je da se igrači možda osete loše zbog neke odluke. Developer je dosta vremena uložio u ovaj element, pošto će biti dosta grananja narativa. Odluke će osim na grad, uticati i na živote drugih preživelih, u smislu olakšanog ili otežanog preživljavanja, a i sporedne misije će imati sopstvene posledice.

Techland je u intervjuu za PC Gamer otkrio i da će o velikom gradu kretanje biti dosta lakše, pošto je parkur sistem protagoniste Aidena još kompleksniji i pruža bolje trčanje.

Dying Light 2 izlazi 7. decembra za PC, Playstation i Xbox konzole.

EPIC GAMES PLANIRA FORTNITE FILM



Ako ste mislili da će se Epic Games sa Fortnite: Battle Royale zaustaviti samo na igrama, dobro se varate. Epska kompanija ima dosta ambicioznije planove po Fortnite brend, pa tako u smislu kreiranja metaverzuma planira i Fortnite film.

Prema portalu The Information, trenutno se radi na planovima za kreiranje specijalne divizije unutar kompanije koja bi se bavila raznim elementima zabave, čime bi se brend dodatno proširio.

Što se tiče planova vezanih za film, Epic Games je ove godine zaposleno nekoliko veterana industrije sa iskustvom u radu unutar Lucasfilm produkcije, što dodatno govori o posvećenosti ideji.

Fortnite film ima dosta potencijala u pogledu sadržaja i priče, pogotovu pošto Epic Games iz sezone u sezonu gradi tekući narativ. Sa druge strane, svet igre je toliko otvoren da se priča filma može odvesti u bilo kojem smeru.

Ono što je sigurno je da će Fortnite film zahvaljujući ogromnom interesovanju mlađih igrača dobro proći u bioskopima.

KROZ SONIJEVU PLAY AT HOME INICIJATIVU PREUZETO 60 MILIONA IGARA

PLAY AT HOME

Po početku pandemije virusa COVID-19, koja nažalost i dalje traje, Sonije pokrenuo Play at Home inicijativu kroz koju su se delile besplatne igre kako bi se igrači motivisali da ostanu kod kuće i time pomognu u sprečavanju širenja virusa.

Kroz Play at Home je podeljena Uncharted kolekcija(april 2020.), Ratchet & Clank u martu ove godine, Horizon Zero Dawn i 10 PSVR igara u aprilu i maju, dok su u junu išli razni dodaci za popularne naslove.

Sada je Sony objavio recap ove inicijative, čime je otkriveno da je kroz četiri talasa darivanja u periodu od 18 meseci preuzeto 60 miliona igara. Tu spada 11 miliona PSVR naslova i 30 miliona igara od strane indie partnera, a dodatak na ove brojeve su 4 miliona preuzetih dodataka.

Inicijativa je prošla izuzetno uspešno i pokazala je koliku zajednicu Soni ima za sobom. Da li će se Play at Home nastaviti narednih meseci za sada je neizvesno.

FINAL FANTASY 14 IMA VIŠE OD 24 MILIONA IGRAČA – NAJPROFITABILNIJA IGRA U SERIJALU

Glavni zaduženi za razvoj Final Fantasy 14 podelio je odlične vesti izjavivši da je MMO igra premašila brojku od 24 miliona igrača. To ju je načinilo najprofitabilnijim naslovom u čitavom Final Fantasy serijalu.

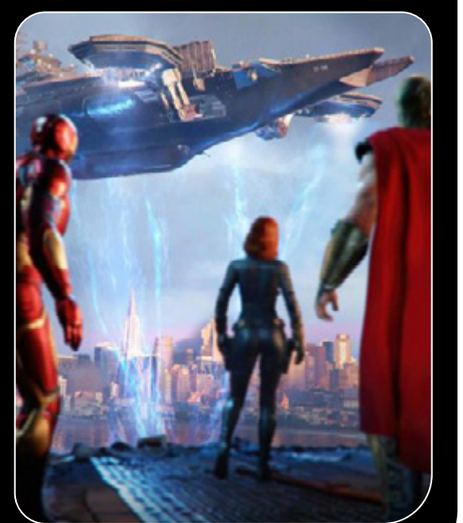
Final Fantasy 14 je od samog izlaska pokazivao stabilan rast publike koji se dodatno uvećavao sa dolaskom novih ekspanzija. Prva ekspanzija je zabeležila 4 miliona igrača, a sa trećom ekspanzijom igra je dospela do 10 miliona igrača.

Broj od 24 miliona igrača igra je premašila u susret dolasku najnovije ekspanzije, nazvane Endwalker, koja izlazi 23. novembra za PC, PS4 i PS5 platforme.

Ne možemo a da ne spomenemo da je za rast FF14 ovih godina i te kako zaslužan neuspeh kompanije Blizzard sa World of Warcraft, kao i generalni neuspesi vezani za kulturu na radnom mestu.

SQUARE ENIX NASTAVLJA DA UBACUJE LOŠE IDEJE U MARVEL'S AVENGERS

Nekim čudom Square Enix-ova igra Marvel's Avangers je i dalje živa, ali nove odluke izdavača možda konačno pošalju igru u zaborav. Kada je igra o popularnim super herojima izašla, malo ljudi je uspelo da se u njoj zabavi. Lansiranje su pratili bagovi, jako sporo učitavanje, repetitivne misije, loša optimizacija i mehanike. Mnogi su komentarisali da će igri biti potrebno minimum još šest meseci krčkanja u razvojnom procesu, ali čini se da Square Enix jednostavno ne može da donese dve dobre odluke vezane za ovaj naslov.



Pre nego što je igra izašla, Square Enix i Crystal Dynamics su obećali da u igri neće biti mikrotransakcija koje će davati prednost u igri, ali nije im bilo potrebno mnogo da pogaze to obećanje. U igru su ubačeni ajtemi koje kupujete u prodavnici igre sa pravim parama, a kada ih iskoristite povećavaju količinu XP i resursa koje dobijate igrajući. Pay to win model u igri koja košta 40 evra je definitivno potez očajnika, ali možda i kolac koji će prekratiti muke igri koja grčevito pokušava da zaradi još para od mizerno male zajednice. Na Steam-u igra trenutno ima samo 756 aktivnih igrača.

Nismo sami u kritikovanju ovog poteza, jer je mnogo ljudi iz gejming zajednice veoma ljuto zbog ove odluke i sećaju se momenata (E3 2019) kada su predstavnici studija i izdavač obećali zajednici da neće u igri biti lut boksova i pay to win mehanika. Možda bi Square mogao da prouči slučaj No Man's Sky-a i primeni neke njihove strategije za vraćanje igrača, a možda je ipak bolje isključiti Marvel's Avengers sa aparata.

ELECTRONIC ARTS ODUSTAJE OD FIFA NAZIVA ZBOG PRESKUPE LICENCE

Ovih dana se aktivno priča o planovima kompanije Electronic Arts da nakon izuzetno dugog perioda saradnje odustane od FIFA naziva u svojoj fudbalskoj simulaciji. Sada je otkriven konkretniji razlog za takvu odluku.

Electronic Arts planira da se odvoji od FIFA licence zato što to regulaciono telo, vrhovno u svetu fudbala, traži čak 2,5 milijarde od izdavača za licenciranje kroz narednu deceniju. Prema izveštaju portala New York Times, EA i FIFA su u pregovorima već 2 godine u vezi obnavljanja ugovora o saradnji i upotrebe imena ove fudbalske organizacije.

Pregovori su nedavno dospeli u slepu ulicu pošto FIFA traži po milijardu dolara za svaki četvorogodišnji ciklus, period između Svetskih prvenstava. Takođe se navodi da FIFA u nekoj meri ograničava planove Electronic Artsa.

EA zarađuje ogroman novac od FIFA igara, najpopularnije fudbalske simulacije, tako da je u neku ruku razumljivo što FIFA zahteva toliku sumu za imenovanje.

Trenutni ugovor između EA i FIFA ističe nakon Svetskog prvenstva u Kataru naredne godine, a videćemo da li će ovo uticati na nazive klubova, igrača i neke druge licence.

DIZNI ĆE NOVU STAR WARS IGRU PREDSTAVITI 14. DECEMBRA

Dizni nastavlja sa jačanjem Star Wars brenda, ovoga puta u vidu kampanje predstavljanja više proizvoda i medija u svetu zabave. Program nazvan Bring Home the Bounty sačinjen je iz 12 nedelja raznih predstavljanja i trajaće do kraja godine.

Među tim predstavljanjima se većinski nalaze akcione figure, igračke i odevni predmeti, a Dizni planira da predstavi i video igru. Otkrivanje igre je planirano za 10 nedelju programa, pošto je za taj period istaknut kontroler koji nagoveštava da se radi o video igri.

Nažalost, nije poznato o kakvoj igri je reč, niti šta će ona biti. Već imamo najavljen rimejk čuvenog Knights of the Old Republic, kao i Old Republic ekspanziju. Ono što je još uvek u senci je Star Wars igra na kojoj radi Ubisoft, kao i ona na kojoj radi Quantic Dream, a da ne zaboravimo da je nastavak za Jedi: Fallen Order već nekoliko godina u izradi i još uvek nije najavljen.

U svakom slučaju, moraćemo da se strpimo još 2 meseca, do 14. decembra, za kada je zakazana najava igre.

DRAGON AGE 4 DOLAZI NA PS5 I XBOX SERIES X/S ALI NE I NA STARIJE KONZOLE

Vlasnici konzola prethodnih generacija neće dobiti Dragon Age 4 verziju. Ovo nije previše čudno jer su developeri polako počeli da odustaju od Xbox One i PS4, a BioWare je još jedan studio koji se neće vraćati na konzole koje polako nestaju sa tržišta. Prelazak na novi hardver izgleda kao sasvim normalan red stvari, ali kompanije često znaju da beže od ovakvih poteza.

BioWare je pre nekoliko meseci izbacio Mass Effect: Legendary Edition, ali ova verzija igre se nije pojavila za PlayStation 5 i Xbox Series X. EA i BioWare su odlučili da se igra pojavi samo za PlayStation 4 i Xbox One, a iskoristili su kompatibilnost sa starim konzolama na PS5 i Xbox Series X/S. EA planira i da izbaci novi Battlefield 2042 kao cross-gen igru, tako da kompanija još nije spremna da zaboravi korisnike konzola prethodne generacije.

Pružanje podrške starijem hardveru može da dovede do velikih komplikacija za developere prilikom razvoja, a i igrači polako prelaze na PS5 i Xbox Series X/S, kako konzole postaju dostupnije u prodavnicama. Battlefield 2042 se trenutno suočava sa problemima cross-gen razvoja, a dok Dragon Age 4 izađe, biće više korisnika novih konzola koji mogu da donesu ogromne prihode igrama sa ogromnim budžetom.

NI ELDEN RING NIJE IMUN NA ODLAGANJA

Pa, desilo se i ono čega smo se pribojavali. FromSoftware je danas objavio da nećemo moći da igramo Elden Ring 21. januara, već se izlazak pomera za 25. februar 2022. godine. Vest je osvanula na zvaničnom Twitter nalogu igre, i to u prepoznatljivo direktnoj objavi. Međutim, dobili smo i jednu odličnu vest.

Tim je najavio da se do 1. novembra možemo registrovati za, kako su nazvali, Closed Network Test (beta), koji će se održati od 12. do 14. novembra. Ako želite da budete među prvima koji će testirati novu igru, uputite se na linkove koji se nalaze uz tvit. Nadamo se da ovo odlaganje znači da ćemo na kraju dobiti zategnut proizvod, mada FromSoftware nije poznat kao studio koji voli da ostavi stvari nedovršene.

Iako nismo oduševljeni što ćemo morati da još mesec dana čekamo igru, vest o Closed Network Test-u će definitivno učiniti čekanje lakšim. Ili ćemo biti u još većoj agoniji od novembra? Da li je ovo vaš plan zlokobni Japanci? Na internetu se našao i kratak snimak gempleja iz igre, međutim ništa posebno ne možemo videti u njemu. Gemplej je snimljen navodno na ranoj verziji igre za Xbox One i možete ga pogledati u nastavku.

DOBIJAMO SQUID GAME VIDEO IGRU?

Korejsko ostvarenje Squid Game je dolaskom na Netflix dobilo ogromnu popularnost i praktično je jedina serija o kojoj se ovih dana priča na internetu.

Ova serija, koju je produkcijska kuća u Južnoj Koreji 10 godina odbijala da snimi, na putu je da postane najgledanija ikada na Netflix platformi, čime bi premašila 76 miliona gledalaca koliko broji The Witcher tv serija.

Uz ovo, Netflix je uputio i na mogućnost izrade Squid Game video igre, pošto, kao što već znate, ova produkcijska kuća polako širi pipke i na ovaj sektor, sa planom izrade igara baziranih na ostvarenjima koje ima u vlasništvu.

Čelnik Netflix Asia odeljka objavio je da se trenutno razmatra ideja za Squid Game video igru, ali trenutno nije podeljen nikakav dodatni detalj o mogućnostima njene izrade. Svakako, Battle Royale igre ovog formata, poput viđenog u Squid Game, su trenutno dosta aktuelne, tako da bi popularnost bila zagarantovana ako se Netflix odluči na njenu izradu.

CYBERPUNK 2077 I THE WITCHER 3 NEXT-GEN IZDANJA ODLOŽENA ZA 2022. GODINU

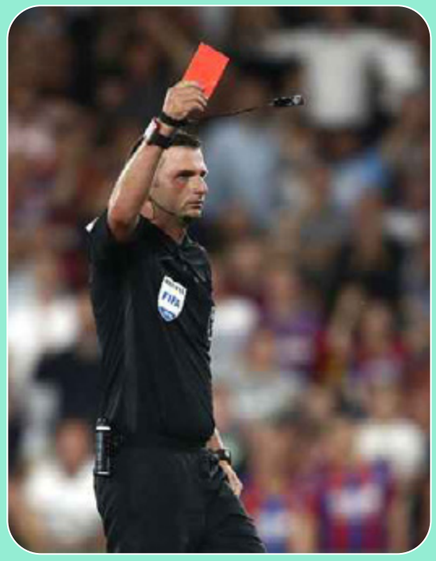
CD Projekt Red je danas teška srca, najavio preko potrebno odlaganje next-gen verzija Cyberpunk 2077 i The Witcher 3 za 2022. godinu.

U izjavi za investitore, poljska kompanija otkrila je da odlaganje dolazi na preporuku supervizora koji nadgledaju razvoj next-gen verzija. Na njihovu preporuku, odlučeno je da Cyberpunk 2077 next-gen izdanje bude pomereno za prvi kvartal naredne godine, a The Witcher 3 u next-gen formatu stiže tokom drugog kvartala.

Za The Witcher 3 smo donekle iznenađeni, dok je u slučaju Cyberpunk 2077 to bilo sasvim očekivano. CD Projekt Red dosta slabo napreduje sa isprakama verzije igre objavljene prošlog decembra, a kamoli da se može posvetiti next-gen verziji.

Kao i uvek, bićemo pozitivni i verujemo da ova odlaganja dolaze zarad višeg završnog kvaliteta.

CRVENI KARTON – PREKO 30.000 IGRAČA BANOVANO IZ FIFA 22



Evo malo fudbalskih gejming vesti a da se ne radi o raskidu licence između FIFA i EA.

Electronic Arts je nedavno primetio rupu u funkcionisanju FUT Champions elementa u FIFA 22 gde su igrači mogli nasilno napuštati mečeve koje bi inače izgubili i u tom slučaju se gubitak ne beleži.

Bag se brzo proširio internetom zahvaljujući videu na društvenoj mreži TikTok, ali je Electronic Arts sada reagovao i sredio taj nedostatak. To nije sve, pošto se EA ustremio da otkrije sve igrače koji nedostatak iskoristili za svoju prednost.

Nakon istrage, otkriveno je oko 30.000 igrača koji su bag konstantno iskorišćavali pre nego što je uklonjen i oni su dobili ban u FIFA 22 u trajanju od nedelju dana.

Fina reakcija izdavača, osim toga što su se “varalice” sada uspaničile pošto su dobile obaveštenje da su banovane na 1000 dana a ne na 7. Ispostavlja se da se radi o grešci i da će svi na nedelju dana biti odvojeni od FIFA 22.

RAINBOW SIX EXTRACTION IZLAZI 20. JANUARA

Često se razni izvori mogu okriviti za curenje informacija o određenim nadolazećim video igrama, bilo da su to insajderi ili osvetoljubivi developeri. U slučaju najnovijeg curenja detalja za Rainbow Six Extraction kriv je sam izdavač Ubisoft.

Ubisoft je u sopstvenoj objavi otkrio 20. januar 2022. godine kao datum izlaska za obu zombi pucačinu u Left4Dead stilu. Objava je vezana za gejmplej sa E3 sajma, u kojoj je ranije stojao 16. septembar, ali je igra nedavno odložena za 2022. godinu bez novog datuma izlaska, barem do sada.

Rainbow Six Extraction je spin-off naslov koji donosi 18 operatora za borbu sa zombijima-vanzemaljcima kroz 12 mapa smeštenih na teritoriji SAD.

Igra je ranije nosila naziv Quarantine, ali je Ubisoft odlučio da ime promeni zbog aktuelne pandemije.

GOD OF WAR KONAČNO STIŽE NA PC

Današnji dan definitivno pripada nadrndanom bogu rata. Sony je upravo najavio da God of War (2018) stiže 14. januara 2022. godine na PC. Objava stiže i sa trejlerom, ali ovo nije jedina dobra God of War vest koja je stigla danas.

God of War Ragnarok je dobio stranicu na PlayStation prodavnici iako još nismo sigurni kada će se igra pojaviti sledeće godine. Lepo je imati na jednoj stranici sve informacije o igri, a dok čekamo datum i buy dugme, možemo proveriti nove skrinšotove, detalje o priči iz igre kao i glavne karakteristike igre. Više o God of War PC verziji možete da pročitate na zvaničnom PlayStation blogu, a ovde se nalazi nova stranica posvećena God of War Ragnarock-u.

OBJAVLJEN DATUM KADA STIŽE GTA: THE TRILOGY – DEFINITIVE EDITION

GTA trilogija se pojavila u Rockstar onlajn prodavnici i otkrili smo kada remasterovana kolekcija dolazi, kao i cenu. Grand Theft Auto: The Trilogy – Definitive Edition će izaći u digitalnom obliku 11. novembra, a igre je moguće i prednaručiti za 59.99 evra. I fizičko izdanje ove kolekcije se očekuje za Xbox Series X/S, Xbox One, Switch i PS4 konzole 7. decembra.

Na trilogiji je radio studio Grove Street Games, koji je je još ranije sarađivao sa Rockstar-om na GTA portovima. Remasterovana verzija GTA: San Andreas-a će doći 11. novembra na Xbox Games Pass, a GTA 3 remaster će biti dostupan na PlayStation Now od 7. decembra.

Kupci koji nabave igru preko Rockstar-ove onlajn prodavnice, ili Rockstar Games Launcher-a do 5. januara 2022. godine, dobiće popust od 10% prilikom sledeće kupovine u ovim prodavnicama. Ranije smo već pisali o minimalnim i preporučenim sistemskim specifikacijama za ovu kolekciju, pa možete i da proverite da li vam kompjuter dovoljno jak za ove klasike.

RADI SE NA A QUIET PLACE VIDEO IGRI, IZLAZI SLEDEĆE GODINE

Saber Interactive je pre nekoliko godina filmski blokbaster World War Z preneo u formu video igre, a sada će učiniti isto sa još jednim hit horor ostvarenjem koje se bavi apokalipsom.

U pitanju je A Quiet Place video igra, koja će biti pričom vođena horor avantura, koja neće imati istu priču kao iz filma, već će doneti originalni narativ smešten u istom univerzumu.

Za sada nema drugih informacija od strane izdavača Saber Interactive i developera Illogika, sem da igru možemo očekivati tokom 2022. godine.

A Quiet Place je ostvario odličan uspeh na bioskopskim platnima, zahvaljujući hororu koji prati priču ljudi u pokušaju da prežive bez pravljenja ikakve buke. Tišina znači preživeti, ali je to lako izvesti, što će verovatno biti jedan od zanimljivih izazova za igrače u ovom naslovu.

CALL OF DUTY: VANGUARD NEĆE ZAUZIMATI DOSTA PROSTORA KAO PRETHODNE IGRE

Call of Duty igre su prethodnih godina zbog obima sadržaja postale poprilično zahtevne po pitanju slobodnog prostora, sa lakim probijanjem barijere od 100GB.

Sada sa CoD: Vanguard na vidiku, Activision uverava igrače da će nova iteracija zauzimati daleko manje prostora od ranijih naslova.

Zahvaljujući novoj tehnologiji tekstura i strimovanja istih, očekuje se da će Vanguard zauzimato 30-50% manje prostora na PC-u i next-gen konzolama nego što se to inače očekivalo.

Prošlogodišnji Cold War je uzeo 175GB, a raniji Modern Warfare ništa manje, kao ni Warzone. U svakom slučaju, nadamo se da će Vanguard biti na oko 100GB, što u ovoj eri i nije tako loše.

NOVA SPLINTER CELL IGRA BI MOGLA IMATI ELEMENTE NALIK ONIMA IZ HITMAN IGARA

Nedavno smo dobili glasine koje su uputile na to da Ubisoft radi na Splinter Cell igri koja neće biti nikakav sporedni naslov, već deo glavnog serijala.

Ubisoft je navodno dao zeleno svetlo za razvoj ove igre, a sada otkrivamo da bi igra mogla povući neke elemente iz Hitman naslova na kojima je radio IO Interactive.

Ne navodi se na koje se tačno elemente misli, ali pošto se vezije za Hitman igru iz 2016. godine, to može biti epizodni format, ili način na koji se Agent 47 nosi sa misijama u formatu pojedinačnih lokacija, a ne generalno otvorenog sveta.

Naravno, moraćemo da sačekamo na neke zvanične detalja, pošto se ipak radi o ranim fazama razvoja.

GRAN TURISMO 7 ĆE IMATI PREKO 400 DOSTUPNIH AUTOMOBILA ZA VOŽNJU

Kao deo promocije igre, Sony je doneo još jedan video za Gran Turismo 7 koji prikazuje kako igra izgleda iza scena, što je donelo nove detalje za fanove.

U videu je direktor Polyphony studija, Kazunori Jamauči, otkrio da će automobili biti izuzetnog grafičkog kvaliteta za PS5 konzolu, ali da to nije jedina stvar koja čini Gran Turismo 7 specijalnim, već i sam broj automobila prisutnih.

Ovaj trkački naslov će imati preko 400 vozila, i svaki će dobiti isti tretman u vidu detaljne grafike i izrade. Sem modernih trkačkih automobila, GT7 će imati i dota istorijskih vozila, pogotovu zato što serijal obeležava čitavih 25 godina postojanja.

Gran Turismo 7 izlazi 4. marta.

PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

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

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

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

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

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

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

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

- DANILO KARTALOVIĆ

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

- MARIJAN MILIĆ

Autor: Milan Janković

TOP IGRE NOVEMBRA

JUST DANCE 2022

Da li ste spremni za đusku? Just Dance serijal se vraća sa izdanjem za 2022. godinu, uz koje idu razne inovacije, 40 novih numera sa top listi i dosta toga. Sama srž gejmpleja se nije izmenila. Igrači imaju zadatak ponavljanja poteza koji se pojavljuju na ekranu u vidu ritmičke koreografije uz prateću pesmu koristeći kontrolere ili aplikaciju za pametni telefon

PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, SWITCH - 4. NOVEMBAR

FORZA HORIZON 5

Ponuda igara na Xbox Series X/S hardveru se tek zahuktava i počinje da raste, a najnovije proširenje jeste trkačina Forza Horizon 5. Peto izdanje vodi u Meksiko, preko pustinja i peščanih oluja do vlašnih šuma i tropskih oluja. Igra nudi raznovrsna okruženja jedinstvene Srednje Amerike zajedno sa ogromnom ponudom vozila.

Kao i sve Microsoft igre, i Forza Horizon 5 će od prvog dana biti dostupna putem Xbox Game Pass servisa.

PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S - 9. NOVEMBAR

CALL OF DUTY: VANGUARD

Svaka Call of Duty igra dominira na listama po prodaji kada se pojavi, a vrlo verovatno će tako biti i sa Vanguard koji igrače vodi na ratišta Drugog svetskog rata. Ratovanje će biti masovnog formata sa prilično realnim bojištima i vernim istorijskim okršajima. Pred igračima je singlplejer kampanja sa fokusom na prikaz emotivnih priča vojnika, dok dodatna zabava stiže sa Zombies modom i multiplejer iskustvom koje standardno prati Call of Duty franšizu.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S - 5. NOVEMBAR

JURASSIC WORLD EVOLUTION 2

Da li ste ikada sanjali da kreirate sopstveni park iz doba Jure? A da li ste imali 2 takva sna?

Jurassic World Evolution 2 čini upravo to kao simulacija menadžmenta parkom sa radnjom smeštenom nakon filmskog ostvarenja Jurassic World: Fallen Kingdom.

Pred vama je zadatak vraćanja u život preko 75 vrsti dinosaurusa, a potom slede drugi zadaci. Potrebno je park održavati i širiti, sa glavnim ciljem očuvanja zaštitnih ograda kako dinosaurusi ne našli svoj put izvan parka.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S - 9. NOVEMBAR

SHIN MEGAMI TENSEI V

Nadolazeća post-apokaliptična RPG igra studija Atlus izaćiće za Switch kao deo Shin Megami Tensei serijala, kao i deo šire Megami Tensei franšize. Petica će biti hibrid sa kombinacijom elemenata iz Shin Megami Tensei III i IV, sa očuvanom gejmplej mehanikom u vidu uzgajanja demona.

Radnja se odigrava u modernom Tokiju, gde igrači preuzimaju ulogu srednjoškolca uvučenog u istraživanje glasina o demonima koji obitavaju u obližnjem tunelu. Potraga poprima ekstremni oblik kroz zemljotres koji igrača šalje u apokaliptičnu verziju Tokija, poprište borbe između anđela i demona.

SWITCH - 12. NOVEMBAR

BATTLEFIELD 2042

Nakon kraće pauze, Battlefield serijal se vraća kao još jedna perspektivna pucačina koja izlazi ovog novembra. Battlefield 2042 vodi u budućnost sa epskim multiplejer bitkama za do 128 igrača. Najjača strana ovog naslova jesu dinamične promene na mapama, gde će se vremenske prilike menjati u vidu tornada, snežne oluje, što će primorati igrače na promenu borbene strategije i prilagođavane uslovima. Uz bitke pešadije, biće dostupan i veliki broj oklopnih vozila, kao i borbenih letelica.

Old-gen i next-gen verzije će se razlikovati u pogledu broja igrača. PS4/XOne će imati do 64 igrača, dok će u modernijem uglu biti dostupno maksimalnih 128 igrača, koliko i na PC-u.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S - 19. NOVEMBAR

POKÉMON BRILLIANT DIAMOND AND SHINING PEARL

Pre nego što Nintendo potpuno izmenja Pokemon formulu sa Pokemon Legends: Arceus, pred nama su drugi naslovi bazirani na hitovima od pre 2 decenije. Sa Pokemon Brilliant Diamond & Shining Pearl vratićemo se u detinjstvo, i omiljeni Sinnoh region. Naravno, stvari će izgledati donekle drugačije pošto je umetnički stil osvežen i modernizovan.

Takođe, tu su i brojna poboljšanja kvaliteta koja garantuju još bolje iskustvo igranja.

19. NOVEMBAR - SWITCH

FARMING SIMULATOR 22

Kako se približava zima, poljoprivrednici imaju sve manje obaveza u polju, ali Farming Simulator 22 donosi nove zadatke. U igri se preuzima uloga modernog farmera sa zadatkom razvojanja farmera u američkim ili evropskim okruženjima. FS 22 donosi široku raznovrsnost farmerskih zadataka fokusiranih na agrikulturi, čuvanje životinja i šumarstvo.

Pored 400 brendiranih mašina, pred igračima su inovacije u vidu sezonskih promena vremena, kao i opcija za uzgajanje pčela na svojoj farmi, koje će uz oprašivanje davati i med.

FS 22 će biti igriv u solo ili u multiplejer formatu.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S - 22. NOVEMBAR

REGIONALNA GAME DEV KONFERENCIJA PLAYCON WINTER 2021 STIŽE U NOVEMBRU

DVA DANA PREDAVANJA IZ INDUSTRIJE VIDEO IGARA, PREKO 20 GOVORNIKA I INDIE TAKMIČENJE SA BUDŽETOM OD 5000$ ZA NAJTALENTOVANIJI TIM OČEKUJU NAS 27. I 28. NOVEMBRA.

Dva dana predavanja iz industrije video igara, preko 20 govornika i indie takmičenje sa budžetom od 5000$ za najtalentovaniji tim očekuju nas 27. I 28. novembra.

PlayCon Winter je regionalno okupljanje gejming zajednice sa dva dana interesantnih panela, predavanja i indie takmičenjem. Veterani game developmenta sa naših prostora podeliće svoja iskustva i dati savete o razvoju studija, igara, timova i ljudi, i na taj način napraviti "prečicu" svima koji se tek sada uključuju u veliku industriju video igara. Što se tiče takmičenja, nezavisni developeri će predstaviti svoje projekte u najboljem svetlu za šansu da osvoje materijalne nagrade i finansijsku pomoć u daljem razvoju.

Dvodnevni događaj će se održati 27. i 28. novembra, a neka od najvećih imena srpske gejming scene su već potvrdila svoje prisustvo. EBB Software, studio iza nadolazećeg svetskog hita Scorn, govoriće o 3D umetnosti u video igrama, dok će studio Foxy Voxel, koji nam je doneo ovogodišnji hit Going Medieval, govoriti o stvaranju strastvene zajednice za igru. Očekujte još predavanja o praksi u game devu, gejmingu izvan prestonice, Crypto NFT igrama i kako zaraditi od njih, i još mnogo toga.

Prisustvo na PlayCon Winter je potpuno besplatno, a možete se registrovati već sada na zvaničnom sajtu **playcon.rs.**

Organizator Play!, koji stoji iza digitalnog mesečnika Play!Zine, sprema još iznenađenja i objava vezanih za PlayCon u narednim nedeljama. Pratite zvanični sajt, kao i naše Facebook, Instagram i Twitter stranice za sve novosti o događaju.
Lista do sada potvrđenih tema i učesnika glasi:

KAKO POSTATI I OPSTATI KAO **INDIE DEVELOPER**?
Distill Games - Žarko Petrović
Tectonic Games Studio - Andria Milivojević
Mad Mage Games - Uroš Panić

ORGANIZUJ SVOJ GAME **DEV PROJEKAT**!
Snowation - Snežana Đurić

GAME DEV PRAKSE KAKO I ZAŠTO DO NJIH?
- Vid Rajin, Tatjana Gadža, Dragan Kuburović, Bojana Simić

TAJNE USPEHA **HYPERCASUAL BIZNIS** MODELA
CrazyHubs - Borislav Vesnić, Luka Budimir, Martin Mitrović, Kristina Panić

METAVERSES AND DIGITAL TWINS UPOTREBA GAME ENDŽINA IZVAN INDUSTRIJE VIDEO IGARA
Valsogard Enterprise - Dragoslav Pavlović

VIZUELNI RAZVOJ IGRE **SCORN** 3D MODELING I TEXTURING PIPELINE
EBB Software - Nikola Milićević

NFT, CRYPTO I GEJMING ZARADA KROZ IGRANJE
Play!Zine - Milan Janković

AI U GEJMINGU
Two Desperados
Marko Jevremović

SOL INVICTUS SPOTLIGHT ONE COVIDYEAR LATER
Munzesky Studio - Ivan Stikić,
Aleksandar Petrović, Miloš Živković

JOŠ TEMA STIŽE **USKORO**!
Entertainment Forge - Darko Peninger
Foxy Voxel - Severin Malinović
PlayStudios Belgrade - Yonni Zohar
Funcom - Viktor Popović
Independent - Goran Breberina

Autor: Nikola Aksentijević

MUNZESKY I SOL INVICTUS ONE COVIDYEAR LATER

Play!Zine: Pozdrav za Munzesky ekipu! Već je prošlo skoro godinu dana otkako se aktivno čujemo i pratimo razvoj Sol Invictus, zanimljivog i ambicioznog ostvarenja na domaćoj gejming sceni! Kako biste ocenili razvoj igre tokom prethodnog perioda?

Munzesky Games Studio: Veliki pozdrav i za ljude iz Play!Zine magazina!

Razvoj igre ide kao i inače... poslednjih 6 meseci desile su se razne promene i unapređenja u igri i samom projektu, kako tehničke, tako i strukturalne. Razvoj teče relativno sporo, ali je konstantan. Svakoga dana u svakom pogledu sve više i više napredujemo. Još uvek postoje razne tehničke stvari koje je neophodno rešiti, dok se paralelno "zatežu" pitch i prezentacija radi bolje vidljivosti i pre svega boljih izgleda za pronalazak finansija.

Play!Zine: Koliko je učešće i pobeda na našem prvom PlayCon-u pomogla u razvoju?

Munzesky Games Studio: Pobeda na prošlom PlayCon-u nam je dosta značila. Sa jedne strane psihološki nam je dala "vetar u leđa", a sa druge otklonila neke velike prepreke u daljem razvoju, kao na primer nedostatak adekvatne opreme za rad... A kao što znate, "bez alata nema zanata".

Play!Zine: Koje stvari su se promenile? Da li je rad ubrzan?

Munzesky Games Studio: Pošto sada možemo raditi zajedno u istoj prostoriji rad je postao dosta fluidniji. Komunikacija je lakša usled nepostojanja laga koji sa sobom nosi rad od kuće ili online saradnja. To je svakako dovelo do ubrzanja određenih procesa.

Play!Zine: Kako vam se ovaj period od godinu dana čini za razliku od prethodnog?

Munzesky Games Studio: Prezentacija koju smo sklopili za prošlogodišnji PlayCon je u jednoj završnoj sceni trebalo da pokaže potencijal prelaska na 3D engine i ukaže na nivo na koji želimo da dovedemo kompletan projekat. Sada, godinu dana kasnije, to smo i uradili. Sve scene koje su prethodno urađene su podignute na novi nivo, a za to je uveliko zaslužna i nagrada koju smo dobili na PlayCon-u.

U procesu stvaranja scena za fiktivni svet, sem vizuelne atraktivnosti bitno je i "udahnuti život" u samu lokaciju i postići da ona deluje kao svet u kome se živi, odnosno stvoriti kod igrača utisak da ona može postojati i van granica same scene. Za ovo je u najvećoj meri zaslužan finalni deo kreiranja scene, dodavanje detalja kao što su reklame, grafiti, sitnice po ulici, plakati, proizvodi koji postoje u tom svetu... Ovo su sve slojevi "boje" koji kod igrača stvaraju iluziju da taj svet poseduje unutrašnju logiku i život van te scene i tog jednog kadra.

Naravno worldbuilding se ne završava na tome. Predstoji nam detaljnija razrada samih likova i njihov dizajn... ali bi mogli reći da nam je prethodni period doneo taj novi nivo kvaliteta u projektu.

Play!Zine: Na osnovu naših ranijih priča znamo da ste u novoj kancelariji, kako vam prija nova atmosfera?

Munzesky Games Studio: U kancelariji vreme provodimo radeći i atmosfera je uobičajeno radna... ali je prisutan i optimizam, jer kako se rad malo ubrzao, tako se i napredak lakše može uočiti.

Pogodnosti zajedničkog prostora su očigledne. Lako se svi možemo skupiti, kako osnovni tim tako i prošireni, po potrebi, što nam omogućava komotniji rad sa manje stresa, a moćni laptop računari koje napokon imamo nam omogućavaju i da kancelariju po potrebi preselimo gde god kome odgovara, na more, planinu, godišnji odmor... Rad sada ne mora stati ako fizički nismo na jednom mestu.

Play!Zine: Da li je tokom ovih godinu dana korona i dalje uticala na rad, ili je sada situacija nešto blaža?

Munzesky Games Studio: Korona je nažalost i dalje veliki faktor. S obzirom da i dalje nema live eventova, situacija je slična kao i prošle godine.

Stvarno se nadamo da će cela situacija konačno "olabaviti", jer se benefiti koji za networking donose live eventi nikako ne mogu zameniti online događajima.

Play!Zine: Krajem novembra stiže drugi PlayCon, šta publika može da očekuje od vas?

Munzesky Games Studio: Za PlayCon još nismo odlučili koji ugao developmenta bismo pokrili, ali šta god da odlučimo najverovatnije će uključivati sve o čemu smo danas govorili. Malu prezentaciju nekih od atraktivnijih scena kao i uvid u način na koji smo postigli određene rezultate, naravno uz tehničku demonstraciju.

Želja nam je da u prezentaciju upakujemo i napredak na razvoju igre, ali ipak na način na koji i neko ko tek počinje da se bavi game developmentom može nešto da nauči, razume ili stekne kreativnu ideju.

Play!Zine: Hvala vam na odličnom intervjuu! Vidimo se na sledećem PlayCon-u!

Autor: Milan Janković

REVIEW

GOLF CLUB WASTELAND

GOLFIRANJE U RADIOAKTIVNOJ PUSTOŠI ZVANOJ ZEMLJA

Demagog Studio je ime koje bi trebalo dobro upamtiti. Sa srpskim skrivenim draguljem koji se probija na uzavrelom i prezasićenom tržištu igara, naši developeri su izgleda našli pravu formulu za uspeh. Naravno, saznanje da je ovo igra domaćeg developera nije uticalo na moju odluku da zaigram Golf Club Wasteland.

Češljajući ponudu noviteta na platformi, ova igra se posebno istakla po tome što je praktično jedinstvena. Nema igara koje govore o distopijskoj budućnosti, u kojoj je od čovečanstva u vremenu ostao samo sitan trag postojanja, a da je još i golf uklopljen u celu priču.

Golf Club Wasteland vas smešta u ulogu usamljenog astronauta, koji po idilično-apokaliptičnim lokacijama i krajolicima ima zadatak da za što manje udaraca golf lopticu dovede do rupe. Napuštena gradilišta, priroda koja se polako vraća na svoje, uništeni tržni centri i slično. Mehanika golfa je prijatna, ne preterano napredna, ali odlično funkcioniše i ne izaziva previše problema u ovoj futurističkoj pustoši. Naravno, morate se čuvati radioaktivnih krava koje će rado pojesti lopticu ako je pošaljete u njihovom pravcu.

Kada golf stavimo sa strane, ova igra ima toliko toga da ponudi, i to u vidu priče samog protagoniste, kao i otkrivanja detalja o svetu pre katastrofe.

Planeta Zemlja je razorena i postala je deponija, a ostatak civilizacije živi na Marsu. Naš dom sa svim radioaktivnim ostacima i razorenim gradovima postao je odlično mesto za igranje apokaliptičnog golfa. Kao što sam rekao za samo golfiranje tako i ostaje, ali ono odlazi sa strane kada vas pustoš uvuče u osluškivanje. Imerzija je prava reč, ma koliko sumoran svet bio.

DJ na radiju polako otkriva našu zaboravljenu prošlost, a tokom ovog neonskog putovanja naletećete i na neka neočekivana iznenađenja. Nelinearno kazivanje priče u Golf Club Wasteland, koje vam ne stavlja tekst pred nos, već suptilno uvlači u zasebni svet, je fenomenalno odrađeno, što nas kao domaći medij zaista čini ponosnim. Tako dobijamo tri zasebne priče koje na kraju stvaraju sopstvenu celinu. Priča je stvarno genijalno uklopljena i dobro prikazuje pad nekada neustrašive planete, i to kombinuje sa odličnom vizuelnom prezentacijom, skladno uvezanom kroz tok narativa.

Grafika jeste prosta, ali lepo iskazuje tematiku budućnosti sa neonskim znakovima i oblakoderima u toksičnoj izmaglici, a ujedno i nije preterano zahtevna. Igra poseduje odličnu muziku, pre svega upućenu žiteljima Marsa koji se nostalgično prisećaju hitova iz 2020. godine.

Izbegavao sam da se upustim u gledanje ocena na Steam-u i Switch konzolama pre nego što sam svoje utiske sveo i priveo kraju. Ali sada, mogu reći da nisam iznenađen pozitivnim reakcijama pošto su one sasvim opravdane. Golf Club Wasteland definitivno zaslužuje 90% pozitivnih ocena na Steam-u.

Golf Club Wasteland domaćeg Demagog Studija je zabavno post-apokaliptično golf iskustvo sa pregršt distopijskog šarma. Ostaje samo pitanje - Šta čekate?

“INTRIGANTNA PRIČA KOJA DOBRO PRIKAZUJE PAD NEKADA NEUSTRAŠIVE PLANETE”

“KADA GOLF STAVIMO SA STRANE, OVA IGRA IMA TOLIKO TOGA DA PONUDI”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: 2.6 GHz Intel Quad Core
GPU: NVIDIA GeForce GT 750M
RAM: 2 GB
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
UNTOLD TALES

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

IZDAVAČ:
Untold Tales

CENA:
9.99€

RAZVOJNI TIM:
Demagog Studio

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **9**

- ✓ Odlično odrađeni nivoi
- ✓ Prijatna neonska grafika
- ✓ Genijalno kazivanje priče kroz više nelinearnih medija
- ✗ Poduže čekanje na opciju za restart nivoa

Autor: Nikola Aksentijević

STEAM EARLY ACCESS

Sands of Aura

PEŠČANO MOREPLOVSTVO

Sands of Aura je vrlo simpatična video igra koja je i dalje u relativno ranoj fazi razvoja. U pitanju je izometrijski akcioni RPG sa souls-like elementima, što i ne zvuči preterano originalno u današnjem stanju industrije koja je sve više i više preplavljena ovakvim igrama (koje dobrim delom uspevaju da izvuku neki vid originalnosti u pojedinim slučajevima). Međutim Sands of Aura je znatno više od toga, jer uspeva da ubaci sopstveni kreativni začin u ovu "souls-like" čorbu.

Naime, počinjete igru kao vitez u treningu, u svetu Talamhela koji je doživeo kataklizmu koja je preplavila ceo svet beskonačnim morem peska. Ova postapokaliptična priroda se može videti na svakom koraku, gde korupcija stvara nove monstruoznosti koje čovečanstvo sve više uteruje u ćošak. Naravno, kako je vaš red vitezova poslednji koji igra ulogu zaštitnika ljudskog roda, priča vas vodi u pravcu pobede nad ovim zlom, a počinje potragom za najpotrebnijim resursom za preživljavanje vašeg malog gradića – vode. Generalno, narativ u ovom prvom činu, koji je dugačak oko 15 sati, drži pažnju i prepun je veoma zanimljivog i originalnog građenja sveta i likova oko vas. Dosta predmeta takođe sa sobom nosi dodatne isečke veoma lepo napisane pozadine njihovog porekla, dok je pregršt likova od samog starta definisano, dajući živopisnost vašem malom mestašcu u svetu beskonačnog peska.

Borbeni sistem deli velike sličnosti sa izometričnim akcionim RPG-ovima kao što su Diablo i Path of Exile, dok je sam tempo borbe isprepletan inspiracijom Souls igara. Naime, borba nije nimalo laka, pogotovu za početnike žanra, s obzirom da je nešto sporijeg ritma i zahteva proučavanje ritma udarca neprijatelja i sopstvenih sposobnosti. Svako oružje se drugačije ponaša i donosi određene bonuse, dok se može i pojačati dragim kamenjem koje pruža određene magične sposobnosti i dodatne poteze. Svo kamenje i oprema ima određen raritet, može biti unapređeno, kao i kombinovano sa drugim kamenjem koje se može ubacivati u oklop. Ovo otvara prostor za različite build-ove, mada oklop tu podbacuje jer se razlikuje isključivo po set bonusima koje donosi, dok su ostali statovi uglavnom svedeni na količinu hp-a i armor-a.

Pored toga, neke animacije za oružja su dosta nezgrapne i imaju određen nivo kašnjenja u odnosu na komande, pa je onaj „clunky" osećaj dosta prisutan u pojedinim momentima. Što se tiče protivnika, postoji solidan nivo različitosti, mada se reskinovanje pojedinih primećuje u jednostavnoj promeni boje i većoj snazi. S obzirom da će sadržaja biti još kako EA faza bude tekla, nadam se da će u budućnosti ovo predstavljati sve manji problem.

U Sands of Aura doduše nema klasičnog level-ovanja, s obzirom da je uglavnom sve bazirano na opremi i povremenim unapređenjima kod sveštenika. Valutu koju neprijatelji budu ispuštali ćete isključivo koristiti za unapređivanje i kraftovanje oružja, dok u pravom souls-like fazonu postoje takozvana zvona koja funkcionišu kao čekpointi na koje ćete se vratiti prilikom smrti, zajedno sa neprijateljima koji će se oživeti.

Dizajn okruženja i atmosfere koju ono nosi je apsolutno maestralan. Putešestvije peščanim brodom u stilu Legend of Zelda: Windwaker je prelepo iskustvo, dok svaka zona nosi veliku dozu sopstvenog šmeka i blage priče koja je upotpunjuje. NPC-eva već u ovoj fazi ima dosta, a pozitivno je što su skoro svi glasovno odglumljeni na pristojnom nivou za ovakvu indie produkciju.

Grafičkih gličeva ima podosta, kao i povremenih bagova sa inventarom gde će pojedini predmeti nestajati, što stvarno ume da upropasti iskustvo. Ipak, ovo su uglavnom problemi tehničke prirode za koje se može reći da su definitivno popravljivi u budućem periodu kako se bude išlo ka 1.0 verziji.

S obzirom da je razvojni tim veoma transparentan i u konstantnoj komunikaciji sa zajednicom, bude se relativno lepe nade da će Sands of Aura ići samo uzlaznom putanjom u svom razvojnom ciklusu, a već sada predstavlja jedno interesantno, i pre svega vizuelno impresivno iskustvo kojem ćete se sigurno vratiti kada igra bude bila konačno gotova.

"DIZAJN OKRUŽENJA I ATMOSFERE KOJU ONO NOSI JE APSOLUTNO MAESTRALAN"

"BORBA NIJE NIMALO LAKA, POGOTOVU ZA POČETNIKE ŽANRA, S OBZIROM DA JE NEŠTO SPORIJEG RITMA I ZAHTEVA PROUČAVANJE RITMA UDARCA NEPRIJATELJA I SOPSTVENIH SPOSOBNOSTI"

IGRU USTUPIO:
STRIDE PR

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7 4790 / AMD Ryzen 7 3780U
GPU: AMD Radeon RX 5600
RAM: 8 GB RAM
HDD: 12 GB

RAZVOJNI TIM
Chashu Entertainment

CENA
20.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2023.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/1119840/Sands_of_Aura/

- ✓ Intrigantan narativ
- ✓ Apsolutno predivan dizajn sveta
- ✓ Zabavna progresija i istraživanje
- ✗ Pomalo nezgrapna borba sa ne baš najresponzivnijim kontrolama
- ✗ Grafički i tehnički gličevi i bagovi

Autor: Predrag Ciganović

STEAM EARLY ACCESS

Book of Travels

NOMADSKO PUTEŠESTVIJE

Book of Travels spada u onu kategoriju veoma specifičnih igara koje će se publici ili veoma dopasti ili je jednostavno neće taći ni u kom slučaju. Ovaj projekat malog studija Might and Delight je prošao Kickstarter kampanju sa više nego prolaznom ocenom, pa je kroz dve godine razvoja konačno ugledao svetlo Early Access faze. Naime, Knjiga Putovanja je takozvani TMORPG (engl. Tiny Multiplayer Online Role-Playing Game), to jest derivat tipične MMO formule koja se fokusira na servere sa jako malo igrača, u ovom slučaju konkretno sedam. Iako je u pitanju prvenstveno multiplejer igra, Knjiga Putovanja je sasvim igriva i bez drugih ljudi, s obzirom da je fokus ovog multiplejer koncepta slučajni susret sa igračima i stvaranje malih organskih interakcija uz pomoć akcija, a ne nekakvog četa.

Šta je onda zapravo Book of Travels? Već u kreaciji lika vidite da je fokus znatno veći na RPG aspektu, gde se od vas zahteva da napišete svoju pozadinsku priču, da izaberete poreklo i afinitet vetra (ovo odlučuje koje vam veštine bolje idu prilikom učenja), kao i neko od nasumično generisanih imena i prezimena.

Iako borba postoji, glavni fokus je na putovanju i istraživanju. Ambijent koji ovaj fantazijski svet uspostavlja je neprikosnoven u stvaranju atmosfere, koja odaje utisak kao da se nalazite u nekom svetu koji stvarno postoji i ima svoj tok. U zavisnosti od toga gde ste izabrali da počnete svoju nomadsku avanturu, iskustvo će se drastično i razlikovati. Ipak, iako sam svet nije astronomskih razmera, što se vrlo lako može promeniti u narednim unapređenjima, tempo vašeg prolaska kroz isti će ga učiniti toliko većim i prijemčivijim nego ikad. Naime, ovo je trenutak koji će mnoge ljude odbiti od ove igre, a to je da kroz svet prolazite uglavnom laganim sporim korakom, gde vreme da dođete od tačke A do tačke B uglavnom nije malih razmera, iako distanca govori drugačije.

Cilj je da jelte upijate prelepo naslikano okruženje oko vas, pričate sa ljudima i drugim igračima koje budete sretali i saznajete što više o ovom misterioznom svetu. Samim time ćete puniti i takozvanu skalu znanja, koja ovde zamenjuje iskustvene nivoe, gde će jednostavno istraživanje sveta i njegovih meštana puniti skalu i donositi vam dodatne poene znanja. Poeni znanja sa druge strane predstavljaju limit koliko određenih veština možete naučiti, od kojih će brojne biti besplatne, kao što je poznavanje jezika, osnovno korišćenje oklopa i oružja, kao i brojne druge potrepštine neophodne za preživljavanje u divljini.

Odatle, treba napomenuti da se vaše istraživanje svodi i na potragu za brojnim predmetima koje možete razmenjivati sa većinom NPC-eva u igri. S obzirom da valuta u igri ne postoji, ovde će ova razmena biti glavni način da dođete do željenih predmeta i veština, balansirajući cenu onoga što želite da kupite sa stvarima koje posedujete. Brojni kvestovi će se svoditi na neke sitnije probleme koji će snalaziti likove u igri, dok će dosta njih zahtevati više igrača za rešavanje, kako je često neophodno da se kumulativno saberu vaše sposobnosti kako biste nekome pomogli. Ovde se javlja problem gde, s obzirom da ima maksimalno sedam igrača po serveru, ćete često propustiti priliku da pomognete nekome pošto često nećete imati sreće da sretnete nekoga van naseljenih mesta. Ipak, ovde nije ni poenta da sve na šta naiđete rešite, već da istražujete i iskusite.

Ono što može odbiti još jedan deo publike jeste nepostojanje bilo kakvog logovanja kvestova i informacija, pa ćete biti primorani da sami manuelno zapisujete bitne informacije koje vam NPC-evi daju, kao i druge događaje i predmete koje budete nalazili. Ipak, sve ovo se uklapa u viziju i tip igre kakav Book of Travels želi da bude, pa će određenu publiku koja želi takav nivo imerzivnosti definitivno privući, dok će vas svaka informacija zapisana na papiru ili u notepad-u dosta približiti tom avanturističkom osećaju kao da se stvarno nalazite u ovom magičnom svetu.

Nažalost, Book of Travels je prepun bagova, međutim već kroz prvih par dana Early Access verzije doživeo je solidnu zakrpu za one najproblematičnije, dok su problemi sa serverima sve manji i manji. Što se tiče kombata, on igra relativno sporednu ulogu, ali je implementiran kroz tipičnu borbu u realnom vremenu koja odlikuje klasične RPG igre. Treba i napomenuti da je smrt ovde permanentna, mada će svako novo putovanje pružiti potpuno drugačije iskustvo, pogotovu kada uzmete u obzir da svi NPC-evi u igri „žive“ u realnom vremenu, pa ako se izlogujete van i vratite sutradan u igru, moguće je da taj NPC više neće biti na istom mestu.

Dosta odlika koje je razvojni tim osmislio za finalnu verziju igre i dalje nisu ubačene, pa možete čak i videti neke od mehanika za koje je izričiti naznačeno da nisu gotove, dok postoji i planiran sistem života posle smrti, gde smrt neće biti permanentna, već ćete biti prisutni u obliku duha sa mogućnošću da se vratite među žive.

Book of Travels poseduje jednu izrazitu, primarno umetničku crtu, koja stvara fascinantnu atmosferu sa svojim predivnim vizuelnim dizajnom i jednom maestralnom muzičkom podlogom. Uprkos svim svojim problemima i odlikama koje će dobar deo publike odbiti, ako spadate u ovaj drugi tabor, kroz dve godine teško je ne biti optimističan kuda će ova igra otići do finalne verzije, s obzirom da već sada predstavlja iskustvo koje će vas dugo pratiti u vašoj igračkoj karijeri.

> “IAKO BORBA POSTOJI, GLAVNI FOKUS JE NA PUTOVANJU I ISTRAŽIVANJU”

IGRU USTUPIO:
TERMINALS.IO

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5 / AMD Ryzen 5
GPU: Nvidia GeForce GTX 970 / AMD Radeon RX 580
RAM: 12 GB RAM
HDD: 6 GB

RAZVOJNI TIM
Might and Delight

CENA
24.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2023.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/1152340/Book_of_Travels/

- ✔ Veoma imerzivan svet
- ✔ Neverovatan osećaj kreiranja sopstvene priče i putovanja
- ✔ Predivan vizuelni dizajn i odlična muzička podloga
- ✘ Dosta bagova
- ✘ Nije za svakoga

Autor: Nikola Aksentijević

BETA

BUGFIELD 2042

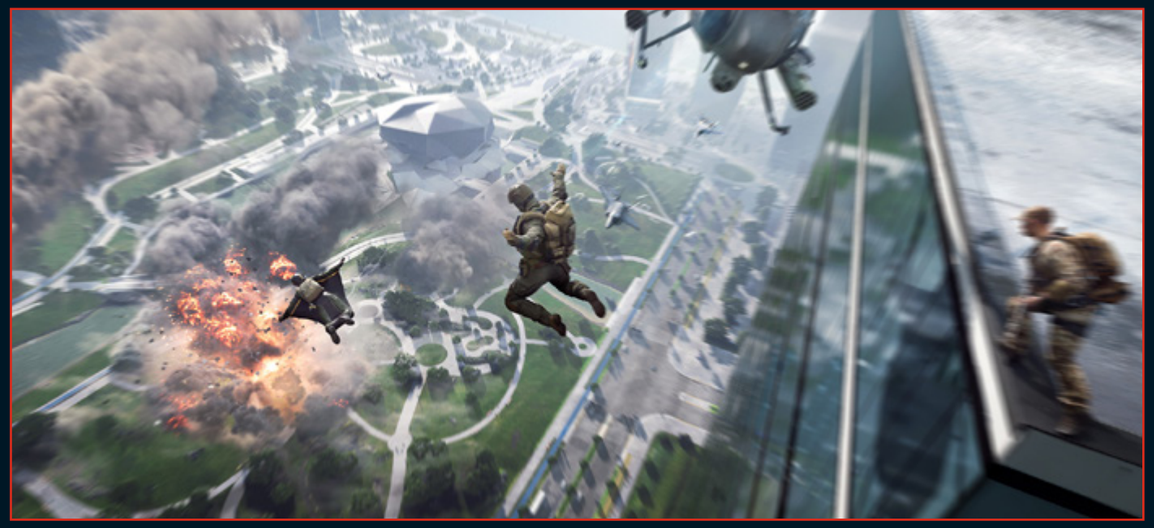
“NAJVEĆI GREH JESTE POTPUNA PROMENA KLASNOG SISTEMA KOJI JE RANIJE BAŠ BACAO FOKUS NA IGRU U TIMOVIMA”

Battlefield franšiza se nakon prethodnog izdatka našla u vrlo nezavidnoj situaciji, gde se punokrvna i kvalitetna Battlefield igra već predugo čeka. Iako je Battlefield 1 ispao kao relativno prijatno iskustvo, a četvorka pre toga je nakon višemesečnog peglanja i dalje najbolji moderni Battlefield, petica je dosta spustila reputaciju, pa je na 2042 dugo gledano kao na igru koju DICE ne može da priušti da upropasti.

Otvorena BF 2042 beta je ovog meseca napravila pometnju u tim očekivanjima, s obzirom na to kako je pokazala opšte stanje igre čiji je izlazak daleko svega nešto više od pet nedelja. Pre nego što pomenem ikakve utiske, DICE je se oglasio navodeći da je ovo „verzija od pre par meseci“, što generalno nema nekog smisla jer – čemu onda beta test na staroj verziji, a ne novoj? Pored toga, beta verzija poseduje samo jednu mapu iz pune igre na kojoj se igra standardan conquest mod zauzimanja bitnih tačaka.

Bitno je napomenuti da je ovaj Battlefield znatni iskorak od standardne formule franšize. Ono što je za sada ipak očigledno, jeste da će neki stariji fanovi serijala biti sigurno nezadovoljni, s obzirom da se već u prvih par minuta vidi koliko 2042 odmiče od fokusa na imerzivnost i preusmerava svoj gejmplej na nešto arkadnije, doduše dosta zabavno, iskustvo. Iako je ovo ponovo stvar ukusa, kretanje u 2042 je solidan korak unazad na prethodnike, gde će delovati kao da je vaš lik na klizaljkama i jezivo brzo protrčava kroz teren, gde su čak i novije CoD igre umerenije po samoj nerealnoj brzini kojom se krećete. Tu je i proklizavanje, koje će vas dodatno ubrzavati, a sve deluje veoma neprirodno i kao da generalno imate malo razloga da koristite vozilo za transport po mapi. Tako bi bilo da prisutna mapa nije nesrazmerno velika čak i za povećani broj igrača od 128, jer će u skoro svakom trenutku postojati ogromni regioni koji su potpuno isprazni.

Što se tiče pucačke mehanike, iako ona nije doživela neke toliko drastične promene kao pojedine druge komponente gejmpleja, trzaj oružja nikad nije bio niži što ponovo daje arkadni osećaj igri, dok su pojedina oružja toliko moćna na velike distance da korišćenje snajpera u nekim momentima stvarno gubi poen-



tu, ma koliko da ste dobro pozicionirani. Dodaci za oružja su ostali relativno isti, i iako je menjanje dodataka tokom igre zanimljiva novina koja svakako doprinosi na strateškom aspektu vašeg gejmpleja, pati od jedne boljke koja generalno negativno utiče na poveći broj aspekata BF 2042, a to je nedostatak animacija. Pored nedostajućih animacija za kačenje i skidanje ovih dodataka (što čini da ih možete promeniti za tren oka, ne uvodeći nikakav minus za često menjanje na bojnom polju), nedostaju brojne animacije za ulazak i izlazak iz vozila, puzanje unazad, preskakanje prepreka i slično. Ovo, pored toga što oduzima na estetici i atmosferi, u kombinaciji sa užasnim netkodom koji krasi igru, često ćete videti igrače kako gličuju unutar i izvan vozila, a zbog nedostatka animacija i lošeg netkoda gotovo je sigurno da ćete ih omašiti, naravno ne svojom krivicom.

Sistem destrukcije je takođe doživeo korak unazad (apsurdno, znam), s obzirom da je model destrukcije bio detaljniji, i na većoj skali, dok je, makar na ovoj mapi, bilo nemoguće razrušiti kompletnu građevinu. Zašto je ova odluka donета, nije poznato, ali to je i dalje samo vrh ledenog brega.

Ipak, najveći greh jeste potpuna promena klasnog sistema koji je ranije baš bacao fokus na igru u timovima, dok je sada akcenat na solo igru definitivno najveći. Kako su godine i igre prolazile, Battlefield je dodavao sve više sistema koji su nagrađivali igru u timovima, solidnom podelom igrača na klase vezane za tipove oružja i uloge u timu, kao i razne emote-ove, čet i XP nagrade kada nešto zajedno uradite sa vašom ekipom na polju. Ovde razlike u sukobljenim stranama postoje samo na papiru u vidu SAD-a i Rusije, dok su klase zamenjene takozvanim specijalistima.

Ovi specijalisti na obe sukobljene strane izgledaju potpuno isto, pa je jedina razlika između vaših saigrača i neprijatelja mala crvena tačka koju ćete videti kada nanišanite nekoga od protivnika. Ovo će voditi ka normalnim ljudskim refleksima gde ćete često opaliti na svoje saigrače. Pored ove užasne odluke u vizuelnom dizajnu, svaki specijalista se razlikuje samo po jednoj glavnoj sposobnosti, dok pored toga ne poseduje apsolutno nikakve restrikcije na tip oružja i gedžeta koje može da koristi. Mislim da nema potrebe da previše objašnjavam koliko ovo umanjuje igranje uloga u timu, pogotovu sa činjenicom da pomenuti emote-ovi i čet za timove više ne postoje, kao ni sposobnost da vidite kakvu opremu su odabrali vaši saborci.

Možda i najveći problem BF 2042 jeste količina grafičkih i tehničkih bagova u igri. Optimizacija je ogroman problem, jer iako je igra testirana na high-end PC konfiguraciji, razlika u FPS-u između low i high podešavanja je nepostojeća, dok se pad performansa tek odražava kada postavite grafiku na ultra podešavanja. Treba napomenuti da beta ipak nema DLSS, kao ni ray-tracing podršku, mada kako se te dve stvari međusobno potiru kada je reč o pogoršanju i poboljšanju performansa, situacija će potencijalno ostati ista.

Problemi sa ragdoll fizikom, treptanjem tekstura i njihovim užasnim iscrtavanjem u daljini su veoma prisutni. Neke teksture imaju problem sa učitavanjem sve dok se u potpunosti ne fokusirate na njih, a čak im i tada može zatrebati par

sekundi da bi se kristalnije izdefinisale. Iako igra izgleda jako dobro kada grafički endžin zapravo radi kako treba, pogotovu prilikom elementarnih nepogoda kao što su tornado i oluja, sputavaju ih konstantni pomenuti vizuelni problemi koji će vas ometati i prilikom igranja, odvraćajući vam pažnju konstantno.

Pored toga, zvučna podloga je jezivo nerazvijena, i predstavlja jednu od većih briga koje se ne mogu tek tako popraviti kroz mesec dana. Svi zvukovi zvuče ugušeno, spacijalni zvuk (čak i sa podrškom za binauralni audio preko slušalica) ne pomaže situaciji, dok pojedini događaji u igri čak ni nemaju implementirane zvukove! Na sve to treba dodati već pomenuti užasan netkod, koji je doduše rekurentni problem za svaku BF igru na izlasku, mada ovde se to zbog nedostatka animacija i čudnog gličovanja letelica kroz vazduh znatno više odražava na igračko iskustvo. Često ćete nekoga nanišaniti i pogoditi više puta, što igra naravno neće registrovati.

Sve u svemu, iako Battlefield predstavlja jedno relativno zabavno iskustvo u vidu puškaranja, gde i dizajn nove mape nije toliko loš, u ovakvom stanju predstavlja solidan korak unazad za franšizu, bez obzira na broj inovacija. Ostaje nada da

> “SVAKI SPECIJALISTA SE RAZLIKUJE PO SAMO JEDNOJ GLAVNOJ SPOSOBNOSTI, DOK PORED TOGA NE POSEDUJE APSOLUTNO NIKAKVE RESTRIKCIJE NA TIP ORUŽJA I GEDŽETA KOJE MOŽE DA KORISTI”

je ovo stvarno verzija od pre par meseci i da će drugi modovi u vidu Hazard Zone-a i Portala biti bolji, kao i da će neki od ovih zjapećih problema biti ispravljeni, makar delimično.

BF 2042 ima potencijal da bude sjajan Battlefield, ali pojedine loše odluke u dizajnu i generalna neispeglanost igre treba da vas drže rezervisanim, jer će višemesečne zakrpe biti potrebne kako bi se ova igra dovela u pristojno stanje.

RAZVOJNI TIM
DICE

IZDAVAČ:
Electronic Arts

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
19. Novembar 2011.

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

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

ZAGREJTE SIVE ĆELIJE

Vreme je da Agata Kristi i njen Herkul Poaro konačno dobiju svojih pet minuta. Dosta je bilo sa Šerlokom Holmsom! No sa ozbiljne strane, fino je videti još detektivskih igara koje pokušavaju da promovišu ovaj tip avanturističkog žanra. To što je izdavač Microids treba samo malo da vas zabrine.

Priča prati mladog Herkula koji tek što je kročio u čizme običnog policajca i čuvara reda u malom zabačenom gradu u Engleskoj. Naravno, on već sada maštа o svom unapređenju i rešavanju neke velike misterije. Na vama je da mu pomognete u rešavanju jedne baš takve, koja mu praktično pada u šake.
Osnova gejmpleja bazirana je na uprošćenim funkcijama point and click avantura - umesto sakupljanja i sklapanja predmeta, u fokusu je njihovo povezivanje. No naime, na vama je da pažljivo istražite svaku lokaciju i pronađete predmete i tragove koji će vam pomoći da razrešite misteriju. Isti ti predmeti neće biti očigledno vidljivi dok im se ne približite, što samo istraživanja uzdiže na potpuno novi nivo. Posle slede dijalozi i ispitivanje svedoka ili osumnjičenih, a na kraju se povlačite u takozvanu palatu uma, u kojoj ćete povezivati sve pronađene tragove i dobijati nove opcije ili pitanja kako biste saznali još više.

Svi ovi sistemi su toliko dobro podržani sa prikrivenim setom pomoći i quality of life funkcijama da vam uopšte neće oduzeti draž kada provalite i skapirate neki trag ili razotkrijete deo misterije - tretirajte ih kao neku vrstu suptilne smernice. Na primer, za razliku od Murder Mystery Machine igre, ovde

ćete imati tačno definisane elemente koje možete spojiti, a ne nasumičnu zavrzlamu predmeta koje povezujete po principu "svaki sa svakim" i nadate se da ste uboli logiku kojom igra razmišlja. Svakako, pored povezivanja tragova moraćete da povežete lokacije i ljude u njima. Kako se budete bavili glavnom misterijom i ubistvom, može se desiti da čak budete i preplavljeni informacijama.

Grafika je urađena u stilu animiranog crtanog filma. Ako ste nekada zamišljali avanture Poaroa kao animirani film, ova igra će vam biti najbliža tome. Iako su detektivske igre mahom realistične i ozbiljne, ovakav stil definitivno ne oduzima glavnu draž žanra. Sve boje su veoma jarke, šarene, a čak i fino kombinovane sa tamnijim nijansama, tako da i dalje daje malo realističniju, ali prijatniju paletu boja.

Glasovna gluma je tu i tamo, pogotovu što čak polovina nekih Poaroovih komentara nije snimljena. Ali ono što jeste snimljeno je predivno odrađeno, i zato tažimo još. Glasovna gluma je uvezena i u sam gejmplej, tako da ćete često pronaći nove tragove prateći način govora i manirizme sagovornika. Muzika je doduše toliko tiha da je skoro neprimetna.

Glavna mana, kao i u većini point and click igara, je to da lako možete da se zaglavite u momentu kada vam zatreba baš taj jedan predmet. Pravi hint sistem je previše očigledan kad je uključen, tako da ga ne preporučujemo.

Ako ste ljubitelj detektivskih romana i želite da zagrejete i razigrate svoje sive ćelije, ovo je divna igra za vas. Lako će vas uvući u žanr avanturističkih igara i odatle možete otići ili na klasike ili dublje u polje detektiva. Iako je na kraju krajeva malo prekratka, i dalje je vredi isprobati, bar kada bude bila na nekoj rasprodaji.

"VIZUELNI PRIKAZ JE VEOMA PRIMAMLJIV"

"PRILIKA DA VIDIMO MLADU VERZIJU HERKULA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 (64-bit)
CPU: 3GHZ
GPU: GeForce 970, Radeon R9 380
RAM: 8 GB
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Blazing Griffin

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Microids

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8

- ✔ Intuitivna igra
- ✔ Zabavni slučajevi
- ✘ Kratko, bez potrebe za ponovnim igranjem
- ✘ Linearno

Autor: Miloš Živković

REVIEW

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY
HOUSE OF ASHES

MRAČNE TAJNE DREVNE MESOPOTAMIJE

Serijal “Dark Pictures” donosi nam treću po redu zastrašujuću horor priču, ovoga puta malo drugačiju od prethodna dva dela.

Ukoliko ste fan pomenutog serijala onda ste sigurno već upoznati sa njegovom suštinom, ali ukoliko ipak niste i prvi put se susrećete sa ovim naslovom, u par rečenica ćemo pokušati da vas uputimo i spremimo za ulazak u ovaj “tamni vilajet”. Posle toga ćemo se upustiti u detaljno opisivanje onoga što ova igra nudi i kakve emocije i doživljaj je izazvala u nama, ne bi li vam preneli naša iskustva i pomogli da shvatite koliko je ova igra za vas i vredi li za nju odvojiti 6-8 sati.

Dakle, radnja se dešava pod zemljom u mesopotamijskom hramu pracivilizacije, dok na površini bukti rat u Iraku. Vaš zadatak će biti da protagoniste izbavite od svih nedaća koje su im nepredviđene okolnosti nenadano nametnule. Ono što je važno da vam napomenemo jeste - držite koncentraciju tokom cele igre, bar koliko je to moguće, jer bi samo jedan trenutak nepažnje mogao da vas košta nekog od glavnih likova i donese vam rasplet kakvom se niste nadali. Sada kada znate o čemu je reč, vreme je da se pozabavimo nekim od glavnih segmenata kao što su priča, likovi, grafika i atmosfera.

Ono što smo na samom početku primetili jeste dosta klišea u naraciji i odnosima između likova, koji su u prvi mah jako površno i šablonski osmišljeni. Međutim moramo biti iskreni i priznati da se naše mišljenje kroz igru menjalo i da smo na kraju ipak bili zadovoljni kako su neki momenti i situacije “hendlovane” od strane pisaca.

Priča se polako gradi sa vrlo malo iznenadnih obrta u zapletu, bar do pred sam kraj. Sve nekako podseća na kombinaciju Indijana Džonsa i Osmog putnika. Komande nisu kompleksne i lako ih je pohvatati, pa i nema mnogo “jump scare” elemenata. Zapravo, taj momenat je ovde zamenjen jednim još strašnijim - situacijama u kojima morate brzo da odreagujete i pritisnete određeno dugme. Ne samo što je vreme za to kratko već će se i pozicija indikatora menjati od situacije do situacije. Naravno, ukoliko igrate na manjoj težini, ovo neće biti nikakav bauk, dok na većoj, što bi se reklo... Neka vam je Bog u pomoći.

Grafika koja prati ceo poduhvat je dosta dobra, međutim ono najbolje što bi igra mogla da ponudi u ovom segmentu bi usledilo tek ukoliko igrate na nekom kvalitetnijem 4K ekranu, i to ponajviše u mračnim deonicama. Refleksije su zaista odlične i dodatno doprinose na celokupnom utisku. Zvučni efekti su dosta dobri, međutim u određenim trenucima nam se glas samih likova činio u najmanju ruku čudno - kao da u su se nalazili u metalnoj kanti sa odškrinutim poklopcem.

Ono što je jedan od najvećih aduta uz celokupnu priču je to što ne manjka osećaja dobre atmosfere, pogotovo kako napredujete kroz igru. Tenzija će se postepeno podizati do samog kraja, skoro do tačke pucanja. Vašeg ili možda vašeg kontrolera? Nadajmo se ničeg od ponuđenog.

Nešto što treba napomenuti a tiče se negativnog aspekta, jesu bagovi. Ima ih nekolicina a pomenućemo samo neke od njih. Jedan od bagova tiče se samog menija i pregledanja artifakata, gde ćete u jednom momentu biti zakucani i nećete moći da nastavite pretragu pronađenih “premonition-a”, pa ćete morati skroz da izađete i vratite se u taj izbornik.

Drugi manje nervirajući bag se svodi na misteriozno svetlucanje na krajevima ekrana kada se nalazite u mračnim delovima igre. Osim što može da vas uplaši nekada može i da vam odvuče pažnju pa da utiče na vaše reflekse. Osim ako to nisu namerno uradili da nas sabotiraju? Ko zna...

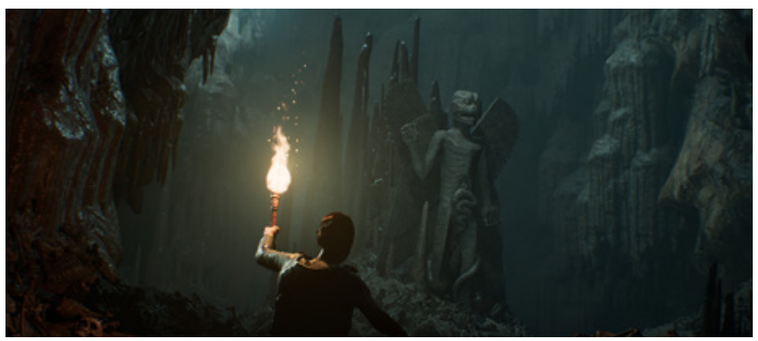
Za kraj, tu je i krajnje čudan glič od kog u određenim momentima, unutrašnjost usta likova svetli. Da, da, dobro ste pročitali! U nekim momentima smo mislili da je to probijanje svetlosti kroz obraze, ali u mračnim predelima to opravdanje više nije “pilo vodu”, i stavilo je svetleća usta na listu neobičnih grafičkih gličeva.

Sve u svemu, The Dark Pictures Anthology: House of Ashes predstavlja ako ne korak unapred u odnosu na prošli deo ove antologije, onda svakako bar stoji rame uz rame sa njim. A kada ga uporedimo sa prvim delom, tu je definitivno par klasa iznad.

Ljudi iz Supermassive Games-a definitivno idu pravim smerom sa ovom franšizom, a s obzirom da ona nije ograničena na jednu priču već više njih, mi im predviđamo svetlu budućnosti i želimo mnogo uspeha. Svakako su pokazali da uče na svojim greškama i da slušaju fanove, a to koliko god delovalo jednostavno, često i nije slučaj.

Tako da - kontrolere u ruke i pođite u novu avanturu, hrabro i gordo. Jer drugačije neće da valja! Bar ne kad su u pitanju “mračne slike” i njihove antologije.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-8400
GPU: Nvidia GeForce 2060 6 GB ili AMD Radeon RX Vega 56, 8 GB
RAM: 12 GB
HDD: 65 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Bandai Namco Entertainment

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Supermassive Games

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 8

- ✔ Odlična atmosfera
- ✔ Dobar razvoj priče
- ✔ Dizajn nivoa i protivnika
- ✘ Bagovi
- ✘ Povremeni kliše

Autor: Milan Živković

REVIEW

REMEDY ENTERTAINMENT

ALAN WAKE®

REMASTERED

PONOVNO BUĐENJE

Pre dve generacije konzola, dok sam na PlayStation trojci imao pristup svim igrama koje su me tada zanimale, postojala je jedna Xbox 360 ekskluziva koja je ujedno bila i jedina igra zbog koje sam želeo da posedujem dotičnu konzolu. Kao nekakav duhovni nastavak i produžena ruka kritički osporavanog, ali meni izuzetno voljenog petog nastavka Alone in the Dark serijala, pojavio se Alan Wake. Pojavio i svojom rezervisanošću za Majkrosoftovu konzolu učinio da sanjam kako je posedujem.

Oko dve godine kasnije, moja želja za Xbox-om je nestala u potpunosti jer – Alan Wake je konačno objavljen i za računare. A sav onaj potiskivani hajp i divljenje izdaleka u stilu Desanke Maksimović, učinili su da ova igra uleti u sve moje top liste omiljenih video igara. Atmosferični horor dobre akcije, intrigantne priče, odlične grafike, zvuka i muzike, 11 godina nakon originala, i te kako zaslužuje remasterizovanje koje je konačno dobio.

Originalna igra imala je vrlo interesantan razvojni put. Prvobitno zamišljena kao „open world“ naslov, gde smena dana i noći igra glavnu ulogu u elementu preživljavanja, konačni proizvod je završio kao linearna, filmska vožnja kroz sablasni zabavni park. Ali kada govorimo o remasteru, mislim da je najbolje ukazati na razlike u odnosu na original kao i na to koliko su stvari koje nisu promenjene, dobro „ostarile“.

Unapređenja se naravno prvenstveno tiču tehničke prirode, a evo i šta je tu dotegnuto. Ukoliko se igrate na PS5 konzoli, što je jedna od najboljih opcija, možete da očekujete 4K rezoluciju i frejmrejt od 60 sličica u sekundi. Meniji i indikatori na ekranu su takođe doživeli mali redizajn kako bi bolje „pasovali“ na novoj rezoluciji, a kompletan svet je obogaćen velikim brojem detalja.

Osim što su teksture mnogo više rezolucije nego ranije, dosta objekata je doživelo da budu napravljeni od nule, a neki su i dodatno ubačeni, pa sada svet deluje osetno bogatije. No najprimetnija promena su bez sumnje redizajnirani likovi, gde je lik protagoniste Alana u potpunosti promenjen kako bi više izgledao kao glumac koji ga tumači. Ovo može smetati samo ljubiteljima originala koji su voleli njegov prvobitni izgled, ali sa sobom donosi i još jednu neobičnu situaciju.

> “UKOLIKO SE IGRATE NA PS5 KONZOLI, ŠTO JE JEDNA OD NAJBOLJIH OPCIJA, MOŽETE DA OČEKUJETE 4K REZOLUCIJU I FREJMREJT OD 60 SLIČICA U SEKUNDI”

Alanov lik je jedini koji je doživeo promenu ovog tipa, dok svi ostali karakteri kao da ne teže izgledu glumaca na kojima su zasnovani, već su restaurirani „iz glave“. Iz tog razloga, većina likova deluje plastično i više veštački u odnosu na original, naročito kada stanu rame uz rame sa protagonistom i prozbore koju.

Igranje na DualSense kontroleru donosi i set sopstvenih benefita i mogu slobodno da kažem da su sve vibracije i povratne informacije veoma lepo dizajnirane i izrežirane, pa celoj igri otvaraju jednu dodatnu dimenziju koju do sada nismo imali prilike da iskusimo.

Lep novitet za ljubitelje originala, dolazi i u vidu režima sa komentarima tvorca koji će opisivati razvojni proces dok prelazite igru. Naravno, pod uslovom da ste je prešli bar jednom pre toga, jer drugačije i nema smisla. Osim ukoliko ne nameravate da pratećim komentarima smanjite horor efekat? U tom slučaju, nisam siguran ni zašto biste igrali ovu igru, hm...

Mada i pored unapređene grafike, kristalnijeg prikaza slike, realističnijih senki i veće daljine iscrtavanja objekata, ne mogu a da se ne otrgnem utisku da je igra u procesu poliranja izgubila nešto od svoje sjajne atmosfere. Zapravo, morao sam da pokrenem original i uverim se u ovo iz prve ruke. Zaključak je potvrdio moje sumnje.

Svi ti silni pikseli, zamućenja, intenzivnije senke i mrak i gomile magle u kojima su se krile imperfekcije igre u ono vreme, pružili su nam znatno atmosferičnije iskustvo, dok u scenama preko dana, remaster „otvara oči“ igraču i nesumnjivo je dobrodošao. Sve mračnije scene koje čine većinu igre, sada definitivno imaju znatno slabiji horor šmek.

Ono što je u potpunosti zadržano jeste... Pa, sve ostalo što se tiče same mehanike igre i izvođenja. A upravo to izvođenje odnosno gejmplej, ostarili su neverovatno dobro. Pravilo da protivnika pre pucanja morate dobro osvetliti i

“NAJPRIMETNIJA PROMENA SU BEZ SUMNJE REDIZAJNIRANI LIKOVI, GDE JE LIK PROTAGONISTE ALANA SASVIM DRUGAČIJI”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win 10 64-bit
CPU: Inte i7-3770 ili AMD Ryzen 5 1400
GPU: Nvidia GTX 1060 ili AMD 5600XT
RAM:16GB
HDD:30GB

rasterati tamu koja ga štiti, čine da je igranje iako i dalje simplističko, još uvek izuzetno zabavno. Bez mnogo komplikovanja sa arsenalom oružja, žongliranjem u inventaru ili ne daj Bože statistikama, osnovni gejmplej igre je još uvek jednostavan i funkcionalan.

Jedino što sada mogu da primetim, a na šta u ono vreme nisam obraćao mnogo pažnje, jeste činjenica da glasovna gluma i nije baš tako sjajna. Da, vrši posao i stoji na istoj visini kao i priča koju sprovodi, ali sveukupno ne stvara plejadu dopadljivih likova niti vas može nešto naročito emotivno uključiti u dešavanja. No priča, ma kakva bila, ima odličan tok i činiće da preispitujete realnost od početka pa do samog kraja. Što kompletnu pripovedačku stranu ovog naslova zadržava negde na sredini vage kvaliteta. Ne naročito sjajno da biste bili oduševljeni, ali ne ni naročito otrcano i loše da biste uživali na potpuno drugačiji način.

I dok je original imao i neku vrstu polu-nastavka pod imenom American Nightmare, on nažalost nije uključen u ovo izdanje. No remaster na svu sreću poseduje oba DLC dodatka originala, kojim ćete priču nastaviti na još nekoliko sati i celu fabulu zaokružiti na još bolji način.

Po mom skromnom mišljenju, original je za vreme kada se pojavio bio mnogo upečatljiviji naslov, nego što je to za današnjicu ovaj remaster. Ali to ni u kom smislu ne znači da je bilo koji od dva loš izbor za igrati i u moderno vreme. Rekao bih da sam u prelasku novog izdanja uživao gotovo koliko i pre tih desetak godina, igrajući meni još uvek jednu od omiljenih video igara.

Bez obzira na razlike u atmosferi, remaster je igra koja zaslužuje da je odigrate. Naročito ukoliko uzmemo u obzir skromnu cenu koja se traži za jedan ovako kultni naslov. Ukoliko ste ljubitelj horora, naročito onih gde prosto ne možete da ne osetite količinu strasti, truda i pažnje ulivenu u njihov nastanak, ne dopustite sebi da propustite ovu igru. To bi tek bio pravi horor, verujte mi...

ALAN WAKE REMASTERED

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Epic Games

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Remedy Entertainment

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **8.2**

- ✔ Još uvek zabavna akcija
- ✔ Gomile vizuelnog poliranja
- ✔ Odličan DualSense doživljaj
- ✘ Likovi nisu najsrećnije „oživljeni“
- ✘ Deo atmosfere trpi zbog grafičkih promena

Lenovo | intel.

play:con WINTER

REGIONALNI SKUP GAMING ZAJEDNICE

27. & 28. NOVEMBAR

+

INDIE DEVELOPER TAKMIČENJE

NAGRADNI FOND 5000$

Powered by Intel® & Lenovo Legion 5

Autor: Milan Janković

REVIEW

CIRCUIT SUPERSTARS

KAKAV GRAN TURISMO...

Forza Horizon 5, Gran Turismo 7 i ostale nadolazeće AAA blokbaster igre jesu kul, sa stotinama vozila, preciznom simulacijom i super realističnom grafikom. I pored svega toga, "mini" trkačke igre su za mene pravi užitak.

Top-down trkačkine igram još mnogo pre nego što sam mogao dohvatiti papučicu za gas, i dobro se sećam kultnih igara kao što su Super Off Road, Micro Machines i njima slični. Možda i zato u vremenu kada se gura realizam i prisustvo što većeg broja detalja, preferiram igranje manjih zabavnih igara. Tu mislim na Circuit Superstars.

Circuit Superstars je ostvarenje studija Original Fire Games i izdavača Square Enix. Radi se o trkačini koja na moderne ekrane donosi šmek starijih klasika, što odmah nagoveštava da se radi o ptičijoj perspektivi, poznatoj kao i top-down. Odmah ću napomenuti da igra zahteva dosta preciznosti u vožnji, sa kratkim stazama, a samim tim i brzim trkama u kojima nema mnogo vremena za greške.

Dosta vremena sam provodio u naporu da na istim stazama budem što precizniji i nađem što bolji ugao, kako bi što više skratio vreme (mislim na milisekunde), a potom i oborio svoj lični rekord. U ponudi su nelicencirane verzije stvarnih vozila, podeljene u kategorije od kamiona, običnih automobila do reli vozila, što starijih što modernijih.

U zavisnosti od kategorije, svako vozilo se razlikuje po kretanju i upravljanju, sa varijacijama u driftovanju koja se osećaju čim se promeni klasa, što je odličan plus i garantuje da igra ne dosadi lako, pogotovu uz mehaniku vožnje koja je zadovoljavajuća uz prethodno vežbanje. Što se tiče samih trka, one su u većini slučajeva jednoklasne, bez mešanja tipova vozila, što je okej stvar i drži akciju jednakom, ali mislim da bi bilo uzbudljivije postojanje moda koji meša klase. To je dostupno u Free Play modu, ali ne i u takmičarskim.

Kada smo već kod modova igranja, Grand Prix je prvi takmičarski režim sa kojim sam se susreo u Circuit Superstars i nudi pet staleža - Amateur, Pro-Am, Pro, Master i Superstar. Svaka lestvica sa sobom nosi određeni izazov i otežava sakupljanje poena u trkama, potrebnih za što bolji plasman.

Igra je odlično dizajnirana u pogledu ponude koja je odmah otključana. Slobodno odmah možete da vozite najbolja vozila, ali AI će vas samleti na asfaltu. Takođe, samo trkanje je dosta kompleksnije nego što sam gore napisao. Na stazi morate paziti na gorivo, popravljati štetu i menjati gume kako biste ostali kompetentni. To je mali detalj i super je što postoji, ali nema neke preterane raznovrsnosti u njemu, recimo nema više vrsti guma koje se mogu odabrati.

Nakon modova singlplejer formata u kojima ćete se okušati na početku, tu je i puno onlajn iskustvo. Circuit Superstars ima i krosplej podršku, što je iznenađujuće za igru ovog formata. Trkanje sa drugim živim igračima je još uzbudljivije nego sa botovima i lepo je odrađeno, a možete i sami kreirati svoj lobi za trku sa prijateljima. Ono što će vas vraćati jesu i nedeljni izazovi koji omogućavaju otključavanje novih skinova i dodataka za kastomizaciju.

Audio-vizuelno, igra je odrađena odlično, sa simpatičnim grafičkim stilom koji pomalo podseća na crtaće, a opet ima dosta detalja za dobru prezentaciju tokom trkanja. Vozila imaju dobar zvuk i grafički su raznovrsna, a tu je i kastomizacija kako biste se šepurili pred botovima ili drugim igračima.

U pogledu nedostataka, nije da neću, već nemam razloga za kukanje. Bagovi postoje kao u svakoj drugoj igri, a kod multiplejera onlajn konekcija može povremeno praviti probleme.

Na kraju, Circuit Superstar treba biti krunisan kao trkačka igra retro šmeka, koja je naizgled zastarelo top-down trkanje dovela u svet modernog gejminga. Zabava je zagarantovana na svakom polju, gde god se okrenete, samo trebate sesti za volan.

"IGRA ZAHTEVA DOSTA PRECIZNOSTI U VOŽNJI"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10, 64 bit
CPU: Intel Core i3 @2.3 GHz
GPU: AMD Radeon HD 7850
RAM: 4 GB
HDD: 4 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch,

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Original Fire Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.5

- ✓ Zarazni multiplejer
- ✓ Simpatičan grafički stil
- ✓ Prijatna mehanika vožnje, različita za svaki tip vozila
- ✗ Problemi sa onlajn igranjem
- ✗ Nedostatak save sistema

Autor: Milan Živković

REVIEW

DEMONI U DEFICITU...

Ja apsolutno obožavam ovu igru! I dok vi posmatrate ocenu kojoj sam joj dao i češkate glavu u čudu dok se ja ponosim svojom profesionalnom objektivnošću, hajde malo da porazgovaramo o izvornom materijalu ovog naslova.

The Hinokami Chronicles zasnovan je na uspešnoj mangi i još uspešnijoj anime seriji – Demon Slayer. Još veća zanimljivost na konto popularnosti ove franšize, jeste činjenica da je dugometražni film koji se nadovezuje na seriju, najgledaniji film svih vremena u Japanu, otevši ovu titulu kultnom Spirited Away filmu Hajao Mijazakija, koji se njome dičio punih 19 godina.

Među hordom okorelih fanova ove sjajne serije, nalazi se i moja malenkost. A najava igre na kojoj je radio fantastični studio CyberConnect2, momentalno je obećavala kvalitet. Ako neko može da prenese epske momente serijala u video igru, to je ovaj studio. I odmah da vam kažem, u tome su apsolutno uspeli.

Dok je studio eksperimentisao sa mehanikom u igri Kakarot, sa Demon Slayer-om se vraća svojim najčuvenijim korenima i gejmplej intenzivno kopira iz Ultimate Ninja Storm serijala. Franšiza Naruto igara bila je jedna od najbolje urađenih tuča zasnovanih na nekoj anime seriji, a ovaj naslov možemo direktno poreditи sa tim – gotovo savršenim igrama, kada govorimo o sirovom kvalitetu.

Ova igra je obavila sjajan posao po pitanju podele svojih kvaliteta i mana, jer sve je jasno kao dan. Zato mislim da bi najbolji način da se napiše ova recenzija, bio upravo navođenje svih najistaknutijih vrlina i onih, ne tako sjajnih elemenata koji čine The Hinokami Chronicles. Pa, krenimo od svetle strane... ka tamnoj.

"GEJMPLEJ JE INTENZIVNO ISKOPIRAN IZ NARUTO IGARA ISTOG STUDIJA, ALI I ZNATNO UPROŠĆEN"

Ukoliko ste gledali seriju ili igrali neku od CyberConnect2 anime igara, možete očekivati basnoslovno kvalitetne vizuale i uopšte nećete pogrešiti. Igra izgleda fantastično. Od besprekornog dizajna likova, preko identično iskopiranih scena iz serije, do prelepih animacija, svetlosnih efekata i specijalnih napada koji ne mogu da dojade ni nakon što ih vidite po stoti put zaredom – sve prosto „pršti".

U igru je lako uleteti i kao novajlija, kako komande i sama mehanika borbi uopšte nisu komplikovani. A osim same tuče, igra poseduje priču čijim prelaskom pokrivate kompletnu seriju i film. Ovde ćete skupljati i mnogobrojne (polu)animirane sekvence kojima možete osvežiti pamćenje po pitanju serijala ili možda naučiti nešto novo.

Fenomenalna muzika je takođe preneta iz anime-a i uklapa se u sve tako dobro, da sam morao da je pojačam ne bi li bar za trunku nadjačala sve ostale zvučne efekte i u potpunosti obuzela odličnu atmosferu. Što je praktično i moj finalni pozitivni utisak – atmosfera koja je kroz svaku borbu i deonicu, izuzetno dobro preneta iz originalnog materijala. A s obzirom da ova igra barata jednom sjajnom pričom, atmosfera je neprocenjiva alatka za apsolutnu imerziju i potpuno prepuštanje.

Za razliku od Ultimate Ninja Storm igara, The Hinokami Chronicles poseduje značajno siromašniji borbeni sistem. Nekolicina osnovnih komboa i načina da ih povezujete, prisutna je tek toliko da igra neće postati repetitivna kroz savršeno izvežbane komboe već posle nedelju dana igranja. Ali nedostatak poteza za izbegavanje, pomoćnih alatki, finti i ostalih elemenata koji unose strateški duh u borbeni sistem, ova igra ostavlja mnogo bleđi utisak.

I dok Naruto igra broji preko stotinu igrivih karaktera što nadmašuje čak i ogromni izbor poslednjeg Smash Bros naslova, The Hinokami Chronicles ide u totalno suprotnu stranu. Šta da kažem kada među likovima nema ni jednog jedinog negativca, a neki od prisutnih se pojavljuju u čak dve varijante. Zapravo, protagonista Tanđiro ima čak tri igrive verzije od kojih je bar

> “МЕЂУ ИГРИВИМ КАРАКТЕРИМА НЕМА НИ ЈЕДНОГ ЈЕДИНОГ НЕГАТИВЦА”

jedna mogla biti žrtvovana kako bi u igri završio neki iz postave zloća.

Tu je već jasno da je najveća mana igre to što joj nedostaje sadržaja. Priču ćete preći za pet sati i animirane deonice zaista zaustavljaju dah, ali segmenti gde istražujete nivo u potrazi za ciljem, krajnje su bazični. Skupljanje poena, otključavanje sličica i muzike, trening i izazovi... Sve je tu samo sa jednom svrhom – da što više produži celo iskustvo, prodajući vam praznu slamu.

Da je borbeni sistem iole sadržajniji, sve ostalo i ne bi bilo toliko važno. Ali u stanju u kakvom igra trenutno jeste, ne mogu a da ne osetim prazninu. Istina, ovde je obrađena samo prva sezona anime serije plus film, pa mnogo materijala nije ni bilo. Ali s obzirom da druga sezona uveliko teče (za vreme pisanja ove recenzije), a manga je odavno završena, zaista nije bilo mnogo razloga da priča i ostali elementi po pitanju sveukupnog sadržaja ne budu znatno bogatiji.

Sa druge strane, gotovo da očigledno stoji mogućnost ubacivanja dodatnog sadržaja kroz DLC. Novi likovi pa čak i priča, mogli bi sasvim prirodno da pronađu svoj put u igru i time je obogate. Zapravo, izgled menija i ekrana za odabir likova, gotovo da sugerišu da će se to dogoditi u nekoj budućnosti. I to bi bilo odlično, jer igra zaista i deluje kao nekakav temelj na kom tek treba da se izgradi kompletan naslov.

Novi likovi, komboi pa čak i mehanike, značajno bi podigli kvalitet i ocenu ove igre. A šta da kažem ja, koji u igri toliko uživa da mu malo fali da osvoji platinasti trofej? Kada su stvari tako lepo odrađene, pa makar i kratke i nepotpune, a tiču se izvornog materijala koji obožavate, kako da odolite. Ukoliko ste ljubitelj serije, igru prosto morate nabaviti jer ćete biti oduševljeni.

A ukoliko samo želite dobru anime tuču... Možda bi bilo najpametnije da malo pričekate. Gotovo da mogu da namirišem najavu nekog DLC-ja, kojih bi već par moglo da od ove igre načine apsolutni klasik. Demon Slayer to bez sumnje zaslužuje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-3470
GPU: AMD Radeon R9 280, 4GB
RAM: 6GB
HDD: 25GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Sega

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
CyberConnect2

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 7.4

- ✔ Vizuelna anime simfonija
- ✔ Pristupačan borbeni sistem
- ✔ Odlično preneta priča prve sezone i filma
- ✘ Ogromna praznina po pitanju sadržaja,
- ✘ Igrivih likova
- ✘ I dubljih mehanika...

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Miloš Živković

REVIEW

eFOOTBALL™ PES2022

“UVODNE ANIMACIJE PRE POČETKA UTAKMICE IZGLEDAJU ZAISTA DOBRO, UZ KADROVE ZAGREVANJA IGRAČA KOJI SU SOLIDNO MODELIRANI”

RIP PES

PES 2022 nam ove godine dolazi sa novim imenom koje bi trebalo da označi i novi početak, ili je bar to bila namera. Osim ako novo ime eFootball 2022 nije samo marketinški trik u šta smo posumnjali veoma brzo nakon izlaska prve (nepotpune) verzije ove igre. Verzije koje ćemo upravo opisati, bar dok nam na vrata ne zakuca neka gde su svi modovi otključani. A tako nešto se po najavama očekuje sredinom novembra...

eFootball 2022 na prvu loptu već pri prvom ekranu ostavlja nekako siromašan utisak. Glavni meni je dosta jednostavan a u pozadini možete videti Lionela Mesija koji pozira u nekom “hipi dresu”, koji valjda predstavlja Konamijevu imaginarnu garnituru domaćih dresova.

Mesi kao pojava svakako jeste veliko ime, ali ne bi se moglo reći da je njegova karijera na vrhuncu. Kao što verovatno i svi znate, on je ove sezone napustio Barselonu posle punih 20 godina provedenih u tom klubu, a da stvar bude gora, ne kompletno svojom voljom. Posle ovakvog epiloga i uzimajući u obzir da Lionel ima 34 godine, teško je očekivati da njegova karijera može da krene uzlaznom putanjom. A nešto slično bi se moglo reći i za Konamijevu fudbalsku simulaciju. Zašto to mislimo? Upravo to ćemo pokušati da vam pojasnimo u daljem tekstu.

U trenutnoj verziji igre, jedini modovi koje ćete moći da koristite su “Events” i “Match”. Prvi pomenuti vam nudi mogućnost da svoje snage odmerite sa nekim od igrača koje će vam Konamijev sistem za spajanje dodeliti. Dakle u pitanju nije igra protiv kompjutera, već onlajn meč. U ovom modu ćete u zavisnosti od dana kada se uključite imati mogućnost da uzmete neki od klubova ambasadora eFootballa 2022, a to su, pogađate, uglavnom klubovi koji u FIFI 22 nisu licencirani. Kao na primer Roma, Atalanta i Juventus.

Cilj u ovom modu jeste da u prvoj fazi pobedite bar jedan meč od 3 za šta ćete biti nagrađeni sa 10 hiljada “e novčića” koje ćete kasnije, kada puna igra izađe, moći da potrošite u modu “My club”. Ukoliko savladate prvu fazu, prelazite u drugu gde vam je cilj da ostvarite 2 pobede od 3 meča. Mod je ponovljiv, tako da ćete moći da ga igrate više puta.

Drugi mod “Match”, kao što možete da pretpostavite, svodi se na egzibicioni meč protiv kompjutera ili protiv drugog igrača u lokalu, odnosno vašeg gejming kompanjona, da tako kažemo. U ovom modu ćete imati izbor suženog broja timova među kojima su: Bajern iz Min-

“AKO IZUZMEMO BAGOVE, ŠTO JE SLOŽIĆETE SE JAKO TEŠKO, SAMA IGRA ZAISTA IMA DOBAR POTENCIJAL DA PRENESE SUŠTINU FUDBALSKE IGRE U VIRTUELNI SVET”

hena, Barselona, Juventus, Mančester Junajted, Arsenal, Korintians, Flamengo, Sao Paolo i River Plejt.

Što se tiče same igre i njene suštine, ono što je na “prvu loptu” bilo primetno jeste da je eFootball 2022 prepun bagova. Neki su popravljeni od izlaska, a neki još nisu. Jedan od najučestalijih je čudna kolizija igrača kod remplovanja i startova koja često dovodi do tragikomičnih momenata gde se igrači teleportuju ili klizaju po travi. Ukoliko ste radoznali da vidite zaista fascinantnu plejadu bagova, svakako preporučujem brzu pretragu na JuTjubu.

Ako izuzmemo bagove, što je složićete se jako teško, sama igra zaista ima dobar potencijal da prenese suštinu fudbalske igre u virtuelni svet. Naročito ako pogledamo kretanje lopte i pokrete igrača koji izgledaju zaista dobro. No izvesti neku dobru akciju, zaista je teško. Ukoliko igrate na osnovnim podešavanjima, za precizan i dovoljno brz pas ka igraču trebaće vam dosta veštine i znanja. Takođe, građenje lopte i sam prijem su isto tako dosta kompleksni no verodostojni. A sve nekako ima mnogo veći značaj kada napokon postignete gol, znajući koliki ste trud i napor uložili ne bi li došlo do toga.

Ono što nikako ne ide u korist realnosti su sami šutevi. Lopta i dalje leti nekako kao da je u pitanju, žargonski rečeno “balonjara”, a golmani dosta brzo uspevaju paradama da je izbiju van okvira gola. U ovom pogledu bi iz Konamija mogli malo da bace pogled u susedno dvorište i “ukradu” zanat od komšije, jer iako smo generalno mišljenja da je eFootball simulacija a FIFA arkada, to ne možemo reći i za ovaj segment igre.

Ono što posebno bode oči a tiče se grafike jeste trava! Ako se ovo uopšte može i nazvati tako, jer više liči na neki tepih koji je pozeleneo od muke. A ono što nikako ne pomaže toj činjenici su senke koje fudbaleri i objekti na terenu i van njega bacaju na taj “tepih”, jer u nekim momentima će vam izgledati kao da igrači ili lopta levitiraju.

Da budemo iskreni, uvodne animacije pre početka utakmice izgledaju zaista dobro, uz kadrove zagrevanja igrača koji su solidno modelirani. Ali ne daj Bože da gledate krupni plan ponovljenog snimka gde se neki igrač ljuti na sudiju. Tako nešto bi, ukoliko imate decu, moglo trajno da ih odvoji od fudbala. Verujte nam i budite oprezni, jer facijalne animacije u ovoj igri zaista mogu da uplaše.

Još jedna zamerka tiče se dresova koji su i dalje zalepljeni za model igrača i na njima izgledaju kao da su pokisli pa su im se slepili uz telo. Nadali smo se da će bar ove godine dresovi biti posebno i nezavisno modelirani ali izgleda da ćemo morati da pričekamo još neko vreme...

Na kraju da rezimiramo. Trenutna verzija igre nudi samo neke naznake sjaja koji očekujemo od Konamijevog ljubimca. Na momente zaista možete da uživate u samoj igri dok vas iz idile ne trgne neki od negativnih segmenata.

Uzimajući u obzir sve ovo, nekako ni ne čudi činjenica da je ovogodišnje izdanje ove igre besplatno, jer možda je ljude iz Konamija bilo sramota da svoju igru naplate 25 evra (koliko mi mislimo da vredi), pa su odlučili da na ovaj način nadomeste igračima.

Svakako ostaje nada da će naredna ažuriranja popraviti brojne bagove i da će već za manje od mesec dana igra odisati novom svežinom, pa će se onda možda neka druga pesma pevati. Do tada, srdačan pozdrav i volite fudbal! Bez njega, ko zna koliko bi teško bilo pregurati vikend kod kuće sa ženom i decom. Ili tako bar glasi stara fudbalska poslovica...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 - 64bit
CPU:AMD Ryzen 5 1600
GPU: GeForce GTX 1060
RAM: 8 GB
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
BESPLATNO

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

IZDAVAČ:
Konami Digital Entertainment

CENA:
Besplatno

RAZVOJNI TIM:
Konami

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 6.5

- ✔ Nove licence klubova
- ✔ Realizam u kretanju igrača i protoku lopte
- ✘ Previše bagova u igri
- ✘ Grafika i dalje ozbiljno zaostaje za konkurentom
- ✘ Facijalne ekspresije su blagi horor

Autor: Igor Totić

REVIEW

FARCRY6

TEKILA, GERILA

Dugoočekivani i odlagani Far Cry 6 je napokon stigao. Posle agresivne marketinške kampanje i milion i jednog klipa sa očigledno dobro plaćenim Đankarlom Espositom, evidentno je da Ubisoft izuzetno veruje u ovaj nastavak kao sveži pristup Far Cry serijalu i nada se da će igra doživeti uspeh Assassin's Creed Valhalle i biti live service igra koja će se godinama igrati. Ja, lično, u to ne verujem.

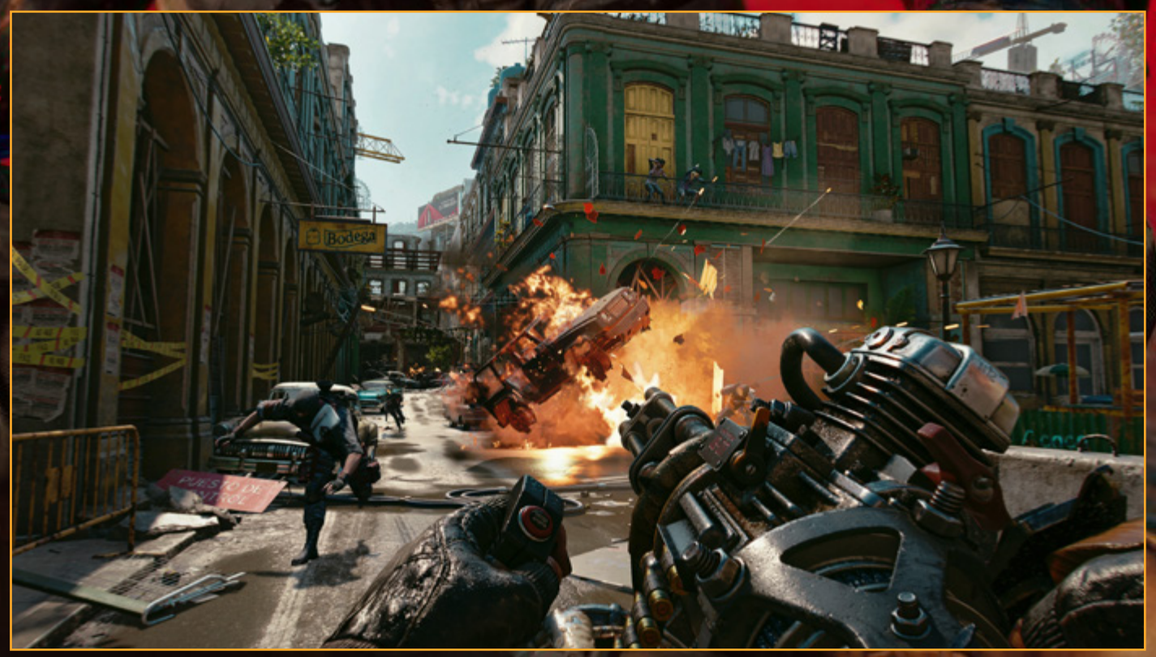
Far Cry 6 je, kao i prethodnici, FPS avantura gde ste "jadni po priči" ali "OP po gejmpleju", gde vaš lik pokušava da oslobodi određenu zabačenu lokaciju od određenog ludog antagoniste. Ako ste igrali bilo koji Just Cause, što se priče tiče, Far Cry 6 je isto samo sa dodatnim koracima. Nalazite se u ulozi muškog ili ženskog Deni Rohasa, koji, ili koja pokušava da pobegne sa sputavanog i potlačenog ostrva Yara, koje definitivno nije Kuba, niti igra pokušava da iskaže bilo kakve političke stavove, c, c, c. Sticajem vrlo zgodnih ali tragičnih okolnosti, naš protagonista upada u malu jedinicu gerila pod imenom Libertad i pomaže joj da se izbori protiv diktatora Antona Kastilje. Kastiljo, koga tumači Đankarlo Esposito, pokušava da napravi idealnu državu, ili kako on kaže – raj, tako što će da iskoreni slabe stanovnike Yare i da ostavi samo najjače (Jarevči? Jarevčani?). Glavni adut mu je Viviro – lek koji se pravi od lišća tabaka i služi za lečenje od raka. Problem je to što se ove biljke moraju posipati toksinima koji su izuzetno opasni za ljude, pa Kastiljo koristi buntovnike i „lažne stanovnike Yare" da budu ti koji rade na poljima. Uz to, Kastiljo ima sina, Dijega, kojeg uči kako da bude dobar mali diktator kako se raj ne bi raspao kada Kastilja ne bude više bilo. Dijego je kroz priču jedina kompleksna ličnost i jedini lik koji nije kompletno jednodimenzionalan kao ostali. On pokušava da bude svoja osoba, ali isto tako voli oca i pokušava da ga učini ponosnim, samo nije monstrum.

Količina priče koja se dešava na početku igre me je naterala da se ponadam da će Far Cry 6 biti svedeniji i da će zapravo imati neki smer koji su apsolutno izgubili u prethodnom delu. Moja očekivanja su bila opravdana, ali samo pri početku igre. Već posle nekih dva sata igranja, Far Cry 6 se pretvara u čuveni Ubisoft otvoreni svet sa markerima i segmentiranim misijama koje meni nikada nisu imale smisla. U jednom momentu posle velikog intro segmenta dobijate brod, kada vam vođa Libertada, Klara, kaže da možete da se pokupite i odete za Majami ako ne želite da se borite za gerilce. U Majamiju vas čeka alternativni kraj igre, ali ja nisam daleko dogurao. Za sve koji su ostali na Yari, igra se u potpunosti otvara i postajete prava gerila. Reč gerila će se pojaviti toliko puta da, ako budete pili čašicu rakije svaki put kada je budete čuli, već ćete biti mrtvi u prvih pola sata igranja. Ako vam nije bilo jasno do sada, vi ste u ulozi gerile.

Gerila na svom raspolaganju ima malo, ali to malo što ima mora da ume da iskoristi – ovo je glavna parola koju smo viđali u Far Cry 6 trejlerima i najavama. U igri nije baš tako, jer to "malo" zapravo nije malo i nalazićete ga svuda. Ono što sam ja mislio da će ova igra imati je neki tip crafting sistema, koji će nam dozvoliti da pravimo svoja luda, štapom i kanapom sklapana oružja. Ne, već ćemo samo da skupljamo retke materijale i onda biramo oružje koje je sivo na spisku na crafting stolu i otključati ga.

Pored ovog oružja pravljenog od đubreta, imate i standardna naoružanja koja nalazite tokom igre. Sva mogu da se promene na neki način, bilo različitim tipovima municije ili dodacima kao što su drugačiji nišani, veći šaržeri, i slično. Na vrhu vaše opreme se nalazi Supremo – ranac koji je opremljen raketama

"KOLIČINA PRIČE KOJA SE DEŠAVA NA POČETKU IGRE ME JE NATERALA DA SE PONADAM DA ĆE FAR CRY 6 BITI SVEDENIJI"



“SA TEHNIČKE STRANE, IGRA IZGLEDA PRELEPO, ALI NEMA TAJ „NEXT GEN“ OSEĆAJ, ŠTA GOD TO ZNAČILO”

i u njemu takođe nosite granate i ostale stvari koje možete da bacate. U odnosu na stil koji želite da igrate, postoji više različitih tipova Suprema, kao na primer verzija koja umesto raketa baca gas koji guši sve neprijatelje u okolini.

Pored ove novine, perkovi i talenti više ne postoje, nego sve to dobijate preko opreme koju skupljate tokom igranja. Igra baš pokušava da vas navede na istraživanje Yare, koja je izuzetno prazna ali i izuzetno prelepa. Druga novina su tipovi municija koji su mi baš ubili uživanje u igri. Naime, svaki neprijatelj ima tip municije na koji je slab u zavisnosti od svoje opreme, što znači da morate da birate oružje (ili da ga modifikujete) koje probija taj oklop. Ovo je bilo glupo rešenje u Youngblood, glupo je rešenje i u Far Cry 6. Ovo znači da skoro svaki sukob koji imate ne može da bude spontan, nego morate da nađete neku uzvišicu (a ima ih jer je očigledno dizajnirano da bude jedini tip pristupanja neprijateljima) i sa mobilnim telefonom pronađete sve neprijatelje, skenirate ih i vidite na koji tip municije su alergični. Nije mi bilo jasno, daju vam prokleti raketo-bacač koji nosite na leđima koji ne možete da iskoristite ako su neprijatelji imuni na blast štetu.

Pored ovoga imaćete i izbor vozila koja ćete otključavati i sami naoružavati, kao i pregršt raznih konja koje možete da jašete. Konji su baš agilni i brzi i trebalo mi je vremena da se naviknem jer sam skoro igrao Red Dead Redemption 2 gde se konji mnogo drugačije (da ne kažem realnije) ponašaju. I ovoga puta imate NPC kompanjone koji vas prate, ali su uglavnom životinje. Na početku se srećete sa predivnim krokodilom koga dugo nisam menjao – jer je krokodil pobogu.

Sa tehničke strane, igra izgleda prelepo, ali nema taj „next gen“ osećaj, šta god to značilo. Na PS5 igra je radila na fluidnih 60 FPS-a čak i kada je bilo pregršt dešavanja i eksplozija na ekranu. Od fensi i modernih tehnologija nema ništa, ali sa osnovnom grafikom uspeva da dočara lepotu Yare kao što je to radio stari dobri Far Cry 3. Ono što šesti nastavak izdvaja su urbani delovi koji su po meni bili najbolji, iako ih je bilo malo. Cela mapa Yare je naravno ogromna i podeljena na više segmenta sa pretnjom da će se kroz DLC širiti na još okolnih ostrva, a svaki segment je jedan deo priče i predeo koji morate da oslobodite od opresije. Igra traje ali ne mogu da vam kažem koliko, jer ćete morati da istražujete svaki ćošak i da uništavate svaku neprijateljsku bazu kako biste pronašli dovoljno materijala za upgrade i nova oružja, što nisam hteo da radim jer se pretvaralo u dosadan posao.

Čudan problem koji sam primetio, a pretpostavljam da će biti popravljen sa nekom zakrpom, jeste desinhronizacija kontrolera, to jest vibracije adaptivnih okidača (R2 i L2) sa zvukom i slikom pucanja. Ako povučem R2, prvo kreće animacija pucanja, pa onda vibracija, pa onda zvuk, što mi je bilo jako čudno i važilo je samo za neka oružja, ne sva. Ali mimo toga i standardnih bagova sa NPC-evima i čudnim neprijateljskim AI-em, problema nisam imao.

Far Cry 6 je pokušao da se proda kao nova generacija Far Cry serijala (ili sam ga ja barem tako shvatio), ali je i dalje isti Far Cry koji smo igrali ranije, samo za nijansu bolji od prethodnika, a mnogo bolji od Far Cry 5. Imamo ludog antagonistu koga pokušavamo da ubijemo na nekoj zabačenoj lokaciji sveta, ali Kastiljo nije Vass, niti je bogami Pagan Min, nego je jednostavno klasičan diktator i negativac bez preterane dubine. Ako volite da idete od markera do markera, skupljate opremu i delove za oružja kako biste kasnije isto to radili na drugom delu ogromne mape, to jest ako volite Far Cry serijal, šesti nastavak vas neće razočarati, ali ne očekujte nešto novo ili drugačije.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 7 5800X 3.7GHz ili Intel i7-10700k 3.8GHz
GPU: Nvidia RTX 3080 10GB
RAM: 16GB
HDD: 60GB

IGRU USTUPIO:
UBISOFT

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

IZDAVAČ:
Ubisoft, Ubisoft Milan

CENA:
70€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Toronto, Ubisoft Milan

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 7.5

- ✔ Yara je prelepa
- ✔ Supremo ranac je interesantan
- ✔ Pokušaj da se svede priča
- ✘ Nisu uspeli da svedu priču
- ✘ Mehanika municije je dosadna
- ✘ Reč „gerila“ se previše koristi

Autor: Miloš Živković

REVIEW

FIFA 22

NOVA GENERACIJA - STARE BOLJKE

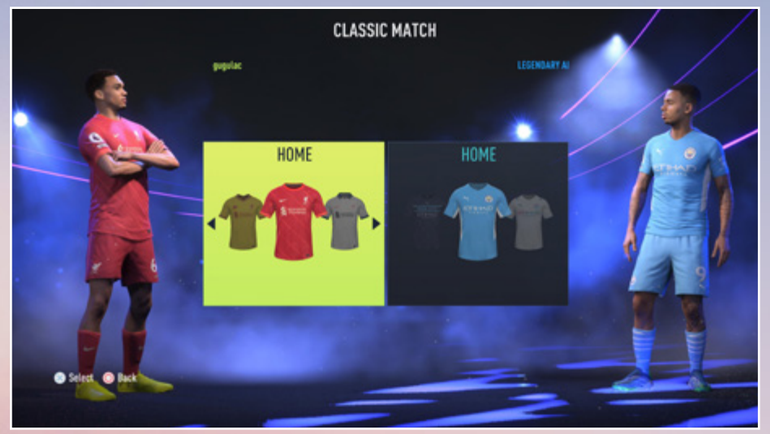
Dolazak nove generacije konzola nekako nas je iz iskustva naučio da sa sobom nosi i radikalne promene po pitanju sportskih simulacija. Obično je to značilo i promenu endžina za određene franšize, ali ovoga puta nešto tako "revolucionarno" se nije desilo. Šta smo to dobili, šta izgubili a šta je ostalo isto, pokušaćemo da vam približimo u daljem tekstu.

FIFA 22 je u odnosu na konkurenta eFootball 2022 (bivši dragi nama PES) odlučila da i ove godine igračima iz džepa "istera" pozamašnih šezdeset evra, ne bi li isti mogli da okušaju svoje znanje na ovogodišnjem izdanju EA-ove franšize. Sve to ne bi bio problem da nemamo predznanje o njihovoj zlatnoj koki FUT modu koji im donosi najveći profit. Zato se i postavlja retoričko pitanje - da li ih je pohlepa ili nešto drugo navelo da od igrača izvuku dodatni novac.

Ove godine najpopularniji FIFA mod – FUT, pretrpeo je određene promene, ali rekli bismo ništa radikalno. Većina se svodi na način za nagrađivanje igrača kroz Division Rivals i Weekend League. Glavna promena u igri je zapravo "HyperMotion", koji bi trebalo da doprinese na realizmu pokreta igrača na terenu. Ukratko, "HyperMotion" je nova tehnologija skeniranja nekolicine najboljih svetskih fudbalera i prenošenje njihovih pokreta u igru. Ovo zaista podiže igru na viši nivo, ali baza skeniranih igrača je za sada jako mala, što svakako treba još obogatiti u budućnosti. Kada bi ovaj metod zaživeo i kada bi se baza skeniranih igrača povećavala iz godine u godinu, na duže staze bismo se konačno približili autentičnom repliciranju fudbalske utakmice. Ono što bi u ovom slučaju kao i u nekim drugim moglo da bude problem, jeste situacija sa licencama, jer teško je prikupiti sve dozvole i napraviti neku sveobuhvatnu bazu skenova koja bi pokrila bar većinu igrača iz najvećih liga.

A kad smo već kod licence, FIFA je ove godine izgubila licencu za još nekoliko timova, kao što su Napoli, Lazio i Atalanta. Te licence su, pogađate, pokupili konkurenti. Ovo svakako neće obradovati zaljubljenike u Italijansku Seriju A, koja moramo priznati iz godine u godi-

> "GLAVNA PROMENA U IGRI JE ZAPRAVO "HYPERMOTION", KOJI BI TREBALO DA DOPRINESE NA REALIZMU POKRETA IGRAČA NA TERENU"



nu raste i vraća se na staze stare slave kada su Maldini, Totti, Del Piero i ekipa harali Apeninskim poluostrvom.

Druge promene koje nam ovogodišnja FIFA donosi odnose se na "Volta Football" i na Karijerni mod. Tu su noviteti kao što su Dodgeball, Foot Tennis, Disco Lava, Quick Strike, Wall Ball Elimination, Team Keepaway, Target Gallery, Corner Scramble.

Međutim, iako novi arkadni režim "Volta Football" ima sve ove mini igre koje su zabavne za igranje, čini se da je EA možda pogrešio time što je dozvolio da budu dostupne samo u određeno vreme tokom nedelje, što je definitivno loša vest za kežual igrače. Niko ne bi trebalo da zbog takvih odluka propusti jedan od najopuštenijih i najzabavnijih režima ovogodišnje fudbalske simulacije.

Sledeći novitet vredan pomena a vezan za karijerni mod svodi se na dodatak novih "cut scena" koje doprinose na osećaju autentičnosti. A tu su i dodavanje Lige šampiona, Evropa lige kao i trećeg po jačini takmičenja - Lige konferencija. Međutim, možda najveća i najznačajnija promena je opcija da kreirate klub. Dakle, ako ste nekada maštali da imate svoj klub koji bi krenuo iz poslednje divizije Engleske pa da ga uvedete u Premijer ligu, sada je to i moguće. Ali vredi i napomenuti da je izbor u dizajnu dresova i grbova ipak ograničen, no dovoljan da se koliko-toliko uživite u vaš novi projekat.

Pored svih ovih promena, ono što zaista posebno moramo da pomenemo i pohvalimo je grafika u ovoj igri. Ona je zaista na zapanjujuće dobrom nivou, posebno ako imate mogućnost igranja na 4K televizoru sa HDR-om. U pojedinim momentima kada je HyperMotion u punom sjaju, moglo bi se reći da igra izgleda gotovo pa fotorealistično.

Na kraju se postavlja pitanje, da li je ovogodišnja FIFA donela toliko noviteta i poboljšanja da se za nju izdvoji pomenuta suma novca? Neki naš zaključak bi mogao biti i da i ne. Da - jer zaista dobijate priliku da uživate u pregršt modova i sadržaja, koji bi, ukoliko se odlučite da igrate u društvu, mogli da vam donesu sate i sate zabave uz fenomenalne vizuelne detalje. Ali opet i ne - jer čak i uz toliko pominjani HyperMotion, ne možemo reći da je načinjena neka suštinska promena i da je napravljen veliki korak napred. Sve nekako i dalje miriše na nekoliko prethodnih izdanja...

Ostaje utisak da je FIFA i dalje arkadna igra a ne simulacija. A nemamo sumnje u to da bi novac kojim raspolaže ekipa iz EA, mogao znatno pametnije da se upotrebi. Zapravo, mislimo da je za to i krajnje vreme. Vreme za promenu ne samo endžina, već i suštine koja bi od FIFE napravile ne samo najbolju simulaciju naspram konkurencije, već i zbilja odličnu igru u svakom pogledu.

"FIFA JE OVE GODINE IZGUBILA LICENCU ZA JOŠ NEKOLIKO TIMOVA, KAO ŠTO SU NAPOLI, LAZIO I ATALANTA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 - 64-Bit
CPU: Intel i5-3550 @ 3.40GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 670 or AMD Radeon R9 270X
RAM: 8 GB
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
EA Sports (Canada & Romania)

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
EA Vancouver, EA Romania

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 7.5

- ✓ Grafika na izuzetno visokom nivou
- ✓ Zanimljive izmene u VOLTA modu
- ✓ Novi HyperMotion metod skeniranja pokreta fudbalera
- ✗ Igra nije podignuta na viši nivo
- ✗ FIFU ni ove godine nećete moći da igrate besplatno

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

BACK 4 BLOOD

MOŽEŠ DA PREPIŠEŠ MOJ DOMAĆI, ALI PROMENI NEŠTO!

“DA, DA, OVO JE BUKVALNO L4D3”

Okej, vreme je “da se adresira ogroman slon u sobi”. Autori ove igre su developeri koji su radili na originalnom Left 4 Dead naslovu, i to se i te kako vidi. Doduše možemo pouzdano reći da su takođe uspeli da unaprede ceo koncept na potpuno novi nivo. Hajde da vidimo da li je Back 4 Blood dostojan naslednik kultne Left 4 Dead franšize.

Počećemo od možda i najmanje bitnog elementa za ovakav tip igre - priče. Naime, narativ pomalo odskače od standardne zombi apokalipse - vanzemaljski parazit po imenu Devil Worm inficira veći deo ljudske populacije, pretvarajući ih u nemrtve mutante Ridden. Grupica ljudi koja sebe naziva Cleaners ulazi u zone prepune inficiranih zombija kako bi sakupila potrebne materijale, hranu i lekove za preživele. Među njima ste naravno i vi.

Ako ste ikada igrali Left 4 Dead ili bilo koju sličnu zombi horde igru u proteklih par godina, osetićete se kao kod kuće. Doduše B4B ipak najviše liči na L4D, barem kada su mehanike u pitanju.

Glavna etapa igre se vodi kroz različite mape gde ćete se probijati kroz gomile nemrtvih, u cilju da stignete do željene lokacije ili da rešite neku misiju. Bilo da igrate solo ili sa prijateljima, uvek ćete se naći u timu od četvoro.

Što se protivnika tiče, najviše ćete se nagledati klasičnih zombi “šetača” koji dolaze u hordama, a periodično i specijalnih inficiranih spodoba, koje ne samo što će biti žilavije, nego dolaze i sa svojim posebnim napadima i sposobnostima.

Vidi se da su obe igre delile školsku klupu i da je jedna prepisala domaći od druge, ali je naravno nešto i promenila kako ih profesorka ne bi izvalila. Promene koje Back 4 Blood donosi u ovaj već malo bajati žanr su veoma osvežavajuće, i predstavljaju sasvim organski i prirodan nastavak na celu formulu. Da je tim ostao u saradnji sa Valve kompanijom, ovo bi sigurno bio Left 4 Dead 3.

Kada nekoliko puta prođete kroz misije videćete da B4B i te kako ima duh kooperativnog roguelike naslova. Možete odabrati jednog od 8 likova, od kojih neke dobijete već na početku, dok druge morate otključati. Videćete da svaki od njih počinje sa drugim setom oružja i specijalnim perkovima i bonusima koji pomažu ne samo njemu nego i celom timu. Zbog toga više nećete birati likove samo na osnovu njihovog izgleda (neki možda i hoće), nego i na osnovu toga koliko pomaže ostatku tima. Naravno, nećete biti zaključani u set oružja sa kojim započinjete misiju - pronaći ćete pregršt drugog naoružanja kao i modove koje možete zakačiti na vaše puške.

Na sve ovo dodajte karte, koje služe kao još jedan modifikator. Da, tako je, igra ima deck building elemente. Pre početka misije svaki igrač će odabrati kartu koju će aktivirati i dodati drugim prethodno aktivnim kartama. Svoj špil ćete vremenom dopunjavati novootključanim kartama i praviti kombinacije koje vam najviše odgovaraju, kako biste što bolje pomogli timu ili kontrirali protivničke karte. Dobro ste pročitali, igra će takođe dodati posebne karte i efekte koji će modifikovati protivnike. Sve ovo izgleda kao previše opcija i

“PRIČA NIJE BITNA ALI KAMPANJA JE ZANIMLJIVA”

brojeva za bonuse koje treba uračunati, ali ćete brzo naučiti da je svaki izuzetno važan, pošto čak i na Normal težini igranja možete veoma lako izgubiti ako niste spremni.

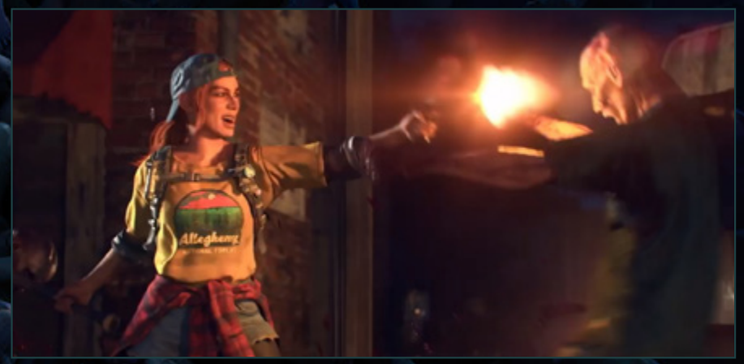
Grafika je naravno na odličnom nivou, i iako je veoma mračna, u većini situacija takođe može ispoljiti i dovoljno šarenila kako bi razbila crnilo i sivilo. Najviše se vidi koliko je detalja iskorišćeno u samim protivnicima, koji iako na prvi pogled izgledaju kao obični zombiji, opet mogu da vam uteraju strah u kosti. Lokacije i pejzaž doduše nisu nešto specijalni, i većinski se sastoje od gradova, ulica, tunela, i nešto malo šuma.

Zvuk i glasovna gluma su odlično odrađeni, dok je sam tekst mogao biti dosta bolji. Dok u sinematicima zvuče okej, vaši likovi će u toku same igre izbacivati neke veoma čudne i nezanimljive uzrečice. Čak ni komentari između likova nisu zanimljivi ko što su bili u L4D serijalu.

Igra za sada pati od ogromnog problema koji se zove Always Online, iliti potrebe da igra uvek, uvek bude povezana sa internetom, čak i kada igrate solo kampanju u kojoj i ne dobijate poene za progresiju u generalnoj igri. Tako da ako imate iole nestabilan internet često ćete ispadati iz lobija sa drugim igračima ili čak i iz sopstvene solo igre. Naravno tu je i dalje veoma umobolan AI botova kao i ponekad samih zombija.

Ako ste ikada čekali da izađe propisan nastavak na Left 4 Dead serijal ovo je definitivno igra za vas. Sve nove mehanike će vam dati inicijativu da je igrate što više kako biste što bolje opremili svoj špil karata ili otključali sve kozmetičke i druge opcije. Uvek možete dodatno napredovati ili pronaći nešto novo, tako da vam Back 4 Blood ni posle stote misije verovatno neće dosaditi, posebno ako igrate sa društvom.

Igra već ima Annual Pass u kom su najavljeni nastavci na priču, novi mutanti i novi likovi. No ovde će jedini problem praviti sama cena igre. Neće biti lako skupiti dovoljno prijatelja osim ako svi nemate Xbox Game Pass gde je igra besplatna. Najbolja preporuka je da sačekate da se greške u samoj igri isprave i da cena spadne na nekom od akcijskih popusta pre nego što je nabavite.



“ODLIČNA I IZAZOVNA ZABAVA ZA DRUŠTVO”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 10
CPU: Intel Core i5-8400
GPU: Nvidia GeForce GTX 970 ili AMD Radeon RX 590
RAM: 12GB
HDD: 40GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
Warner Bros. Games

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Turtle Rock Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✔ Zanimljive novine
- ✔ Roguelike duh
- ✘ Uvek online
- ✘ Progresija samo u multiplayer modu

Autor: Nikola Jordanoski

REVIEW

HOT WHEELS UNLEASHED

POVRATAK U DETINJSTVO I SREĆNE DANE!

Pre nego što počnem recenziju, spomenuću da sam pored svoje malenkosti imao dva profesionalca za testiranje Hot Wheels Unleashed-a, u vidu petogodišnjaka i osmogodišnjaka koji imaju neverovatnu kolekciju, tako da će uz moje utiske njihovi komentari dopuniti sve ono što nedostaje.

Elem, čini se da se deca ovih dana ne igraju mnogo igračkama, ali Hot Wheels je nekako uspeo da ostane hit sve ovo vreme. Shvatam da se svet promenio, ali ponekad poželim da su najmlađi zadržali svoju fascinaciju autićima i rvačkim figurama malo duže kako je to bilo u našoj mladosti!

Jedna od najistaknutijih uspomena mog detinjstva bila je prelepo dizajnirana linija Hot Wheels vozila i narandžaste trake sa svakojakim dodacima (ne biste verovali šta danas sve možete da kupite kao addon za HotWheels stazu). Kada sam video da kreatori MotoGP-a Milestone planiraju trkačinu zasnovanu na ovoj franšizi, moje interesovanje je poraslo jer znam koliko je zabavno igrati se ovim čudima. Automobili i igrice u miksu su dobro funkcionisali i ranije (sećate se možda premoćnih - Micro Machines-a).

Hot Wheels Unleashed će vas zgrabiti u zagrljaj nostalgije od trenutka kada prvi put pokrenete motore automobila na legendarnoj uvrnutoj narandžastoj stazi. Ova igra odlično uspeva da prenese izgled i osećaj stvarnih trkačkih Hot Wheels autića. Ovo nije Forza u miksu sa Hot Wheels-om (to smo već videli), već su ovo automobili na plastičnoj stazi, ili ponekad na podu, koji rade ono što bi radili pravi autići. U menijima, sva vozila izgledaju tako blizu pravim Hot Wheels-ima da je skoro kao da možete posegnuti u ekran i izvaditi ih - iako su mnogo veća ako igrate na bilo kom ekranu razumne veličine.

Više nego bilo koja druga igra koje mogu da se setim, fizika ovde čini da se osećate kao da zaista preuzimate kontrolu nad verzijom automobila koje ste bacali po svojoj spavaćoj sobi, kroz uzvišenu mega garažu, ili petlje koje prkose zakonima fizike koje vam je stariji brat pomagao da sastavite. Kad smo kod pravljenja staze - u okviru ukupnog budžeta za stavke možete da kreirate bilo koju stazu Hot Wheels-a koja vam se sviđa, čak i uključujući delove nevidljive staze koji vam omogućavaju da pravite ogromne skokove ili se krećete zajedno po svim powerup-ovima i posebnim deonicama staze.

Na početku nije lako savladati igru, dok će iskusnijim vozačima biti potrebno nekoliko trka da se naviknu. Međutim, kada sve klikne i kada počnete da baratate automobila koji su vam na raspolaganju, počećete da pravite veliki napredak. Hot Wheels se takođe pripi-

“MOGUĆE JE IGRATI ONLAJN MULTIPLEJER DO 12 IGRAČA”

suje školi digitalnog automobilizma gde dodir na dugme kočnice pokreće dug, relativno dobro kontrolisan drift. Iako nije drift igra, ova mehanika je urađena baš kako treba.

Odabir omiljenog automobila nije nimalo lak. Ako ste stariji od deset godina, treba da budete sigurni da ste izabrali najmanje srednju težinu. Igra se pokreće sa Easy kao podrazumevanom postavkom, i to je potpuno razumljivo s obzirom na franšizu, ali osim ako ne uživate u mogućnosti da osvojite prvo mesto u prvih 15 sekundi trke i da nikada više nikoga ne vidite protivnike, najbolje je da malo pojačate težinu. To ide sve do Extreme, što ne preporučujem jer ćete se lako iznervirati, ali ako zaista volite izazov, samo izvolite. Klincima je neki Medium bio okej, dok sam ja išao na stepen iznad, ali tu vas čeka glavobolja I nerviranje.

Automobili izgledaju neverovatno i postoji nekoliko modela koji će vam odmah biti prepoznatljivi, kao što su Tanknator, Dragon Blaster, Formula Flashback, Veloci-Racer, GT Scorcher i RocketFire. Postoji i nekoliko licenciranih automobila iz stvarnog života i onih izvučenih iz pop kulture koji se mogu otključati, pokupiti u sanducima u igri (koji izgledaju kao stvarne kutije u kojima kupujete Hot Wheels komplete za staze) ili kupiti uz pomoć valuta. Tu su čak i neverovatni DeLorean iz Back to the Future, kao i Knight Rider, Batmobile i još neki poznati automobili iz svetske kinematografije, što me je apsolutno oduševilo.

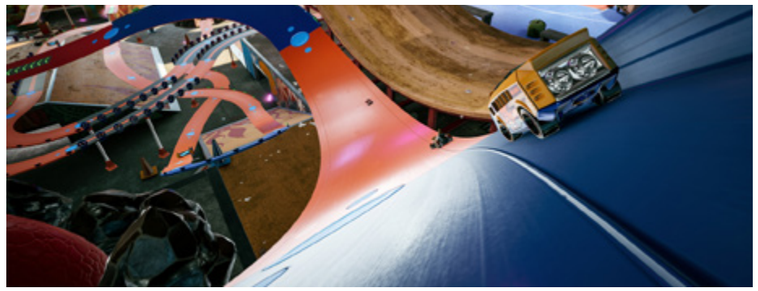
Dobra vest je da se duplikati mogu demontirati ili prodati u zamenu za opremu ili valutu, što vam omogućava da nadogradite svoje automobile ili kupite nešto drugo. Odeljak sa ograničenim ponudama u prodavnici rotira pregršt vozila (za sada bez DLC-a, oko 60 automobila), tako da tamo možete da pogledate da li se vaš favorit pojavljuje, ili možete da nastavite da okušavate sreću sa Blind Box-evima.

Nisam se zaista toliko zabavio u trkačkoj igri već neko vreme, pogotovu sa dva moja pomagača koji su bili prehajpovani i učinili mi dan još lepšim. Hot Wheels Unleashed nije savršen, ali celokupni osećaj igranja je IZVANREDAN. Bilo bi dobro ubaciti još nekoliko opcija, kao na primer da više igrača može da učestvuje u jednoj trci.

Muzika je malo glasnija, ali je jako dobro ukomponovana sa stilom igre. Na kraju, iznenađujuća količina pažnje je posvećena detaljima i dosta truda je uloženo u to kako automobili izgledaju i kako se njima upravlja, a to je možda i najbitnije.

Ono što imam da kažem za kraj jeste da Hot Wheels Unleashed savršeno koristi ime svog brenda i ispisuje novu istoriju u svetu gejminga. Milestone nije imao lak posao jer su se našli između dve stolice - da li da naprave klasičnu trkačku arkadu ili da ubace onaj osećaj vožnje autića koji možemo osetiti u stvarnom svetu - sa moje strane rizik je bio uspešan jer su definitivno briljirali.

“MOŽETE OTKLJUČATI PREKO 60 VOZILA”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8.1 64-Bit
CPU: Intel Core i7-5820K
GPU: GeForce GTX 1060
RAM: 16GB
HDD: 22GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Milestone S.r.l.

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Milestone S.r.l.

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✓ Zabava, zabava i još zabave
- ✓ Grafika daje osećaj igre sa pravim autićima
- ✓ Creator mode za staze je odličan
- ✗ Veći izbor muzike je must have
- ✗ Cena igre nije baš pristupačna
- ✗ Ponovljene staze i okruženja brzo postaju dosadni

Autor: Milan Živković

REVIEW

PUT KOJIM SE REĐE IDE

Pored tradicionalnih i očekivanih kriterijuma pri ocenjivanju video igara, samo jedan je izuzetno važan a da nema direktan uticaj na sirovi kvalitet naslova. Zvuči nemoguće? Slažem se, ali saslušajte prvo o čemu je reč. Kriterijum o kom je reč i koji se provlači kroz sve moje tekstove jeste – ciljna grupa.

Igra može biti savršena u svakom pogledu a tematike koja je namenjena malom procentu igračke populacije. Odličan proizvod koji skoro niko ne želi da koristi, nije odličan proizvod. Iz tog razloga, bez obzira na grafiku, zvuk i igrivost, ciljna grupa jeste „usko grlo“ svakog naslova.

A Road 96 kao da za ciljnu grupu ima užasno precizno definisan profil ljudi, tako da nisam mogao da odolim i ne započnem ovu recenziju upravo pričom o toj tematici. Ukoliko ste prosečan igrač, željan lepog pripovedanja, avanture i donošenja izbora pri igranju, Road 96 će sigurno imati dosta toga da vam ponudi. Ali ukoliko želite da od ovog naslova izvučete najveće količine satisfakcije, biće neophodno da budete tinejdžer sa jasnom definisanom političkom opredeljenošću.

Da, biće neophodno da budete drugar Bane iz srednje škole, što je uvek sedeo u prvoj klupi reda do prozora i zalagao se da bude predsednik odeljenske zajednice, pa ga ovih dana najčešće viđate kako poslanički izlazi iz Narodne skupštine ili pak urla na opozicionim protestima. Da pogađam, ne želite baš da izvlačite maksimum iz ove igre? Bez brige, jer Road 96 nije sasvim neinteresantan ni nama, apolitički nastrojenim igračima.

Priča igre prati nekolicinu tinejdžera koji revoltirani političkim smerom u kom se država kreće, pokušavaju da pobegnu iz zemlje. Malo je vremena ostalo uoči predsedničkih izbora, a do tada se valja izbaviti iz čeljusti sistema čiji kvalitet propada brže nego kvalitet YouTube platforme ovih dana. Sa sve reklamama predsedničkih kandidata koje na dnevnom nivou vidite češće nego reklamu za neku dostavnu službu...

Igra vrši dobar posao da dočara kako bi se mlad čovek osetio na otvorenom putu, dok grabi ka nepoznatom i neizvesnom. Glad, potreba za snom i snalaženje pri pronalasku načina za putovanje, samo su neke od briga koje ćete imati. Živopisna plejada sporednih karaktera koji vam mogu pomoći ili vam stati na put, ipak čini suštinu ove avanture.

Izvođenje igre je iz prvog lica a podrazumeva istraživanje okoline i interakciju sa likovima. Opcija i ishoda je mnogo, kako je u pitanju avantura koja se generiše u zavisnosti od vaših izbora. Ali činjenica da su mogućnosti predstavljene u obliku teksta na ekranu koji je potrebno „nanišaniti“ pre izbora, stvari nepotrebno otežava. Izabrati pogrešnu opciju u igri koja prvenstveno zavisi od odabira, samo zato što se tekst previše mrda, nikako nije dobra stvar.

Osim istraživanja i interakcija, jedini aktivniji segment gejmpleja jesu mini igre na koje ćete nailaziti na svakom koraku. Za cilj verovatno imaju da podignu dinamiku i pruže osećaj dostignuća, ali se na kraju svode na pomalo usiljenu i jednostavnu prepreku, u kojoj ni pored inovativnosti nije moguće uvek uživati.

Igra ima zaista zavidan broj mogućih puteva pri prelasku, gde svaki korak zavisi od prethodnog. Pa iako se sve putanje na kraju ulivaju u jedan sličan ishod, ne mogu a da ne pohvalim raznolikost scena koje često uspevaju da ostanu izuzetno sveže pri svakom narednom pokušaju.

Pokušaju? Da, zaboravio sam da pomenem da igra poseduje i „roguelite“ element, tako da očekujte da ćete povremeno izgubiti karaktera i početi priču sa nekim novim. Ako ništa drugo, originalan pristup avanturističkom žanru, koji kao da kupi mnogobrojne kvalitetne sastojke Telltale igara i uspeva da pronađe kompatibilne začine kako bi osvežio recept.

Grafički, igra je dosta jednostavna, ali upotrebom odlične palete boja i korišćenjem pametnog dizajna, na momente uspeva da izgleda zaista spektakularno. Povremene scene neočekivano oduzimaju dah svojom umetničkom prezentacijom, dok neke druge izgledaju presmešno loše. A ta nestalna osobina igre prenosi se i na frejmrejt i uopšteno izvođenje. Na Switch-u, doživećete neke od najstrašnijih padova brzine izvođenja koje sam video u poslednje vreme. A tu su i povremeni bagovi koji kvare celu kompoziciju...

> “ROAD 96 KAO DA ZA CILJNU GRUPU IMA UŽASNO PRECIZNO DEFINISAN PROFIL LJUDI”

Na svu sreću, otezanjem pisanja ovog teksta uspeo sam da dočekam i ozbiljnije pečovanje na Nintendovoj konzoli pa je situacija sada mnogo bolja. Bar što se bagova i vizuelnih gličeva tiče... A situacija će se verovatno popraviti i u budućnosti, sa bar još nekom zakrpom.

Igra je naravno natopljena velikom količinom glasovne glume, koja odiše karakterom ali u isto vreme ne deluje ni približno kvalitetno koliko bi se moglo očekivati od jednog ovakvog naslova. Na svu sreću, muzička podloga je tu da spasi stvar. Igra obiluje izuzetno kvalitetnim numerama koje su obojene alternativnim spektrom zvuka. Elektro, rok pa čak i folk, često preneti vibracijama usamljene gitare, s lakoćom dočaravaju atmosferu puta kroz nepoznato u još manje poznato spasenje.

Kada se sve sabere, Road 96 poseduje velik broj kvaliteta i originalnih ideja pri izvođenju. No tematika kojom se bavi, ciljano uprta ka igračima koji se još uvek pronalaze u životu, svakako od ovog naslova ne čine preporuku u širem smislu. Ukoliko volite avanture i priče nošene izborom, a politička nota i tematika odrastanja nisu nešto što bi vas odbilo od jedne video igre, pružite ovoj šansu. U suprotnom – nikad, ali nikad kao Bane

IGRU USTUPIO:
DIGIXART

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
DigixArt

CENA:
19.96€

RAZVOJNI TIM:
DigixArt

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

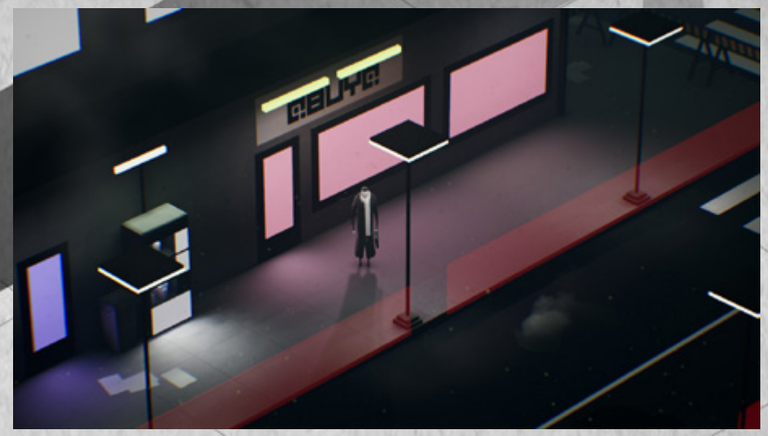
OCENA 7.5

- ✓ Fenomenalna muzika
- ✓ Odlična avantura prožeta izborima
- ✓ Živopisna postava pratećih likova
- ✗ Odabir opcija ume biti naporan
- ✗ Frejmrejt na granici prihvatljivog
- ✗ Previše specifična i mala ciljna grupa igrača

Autor: Milan Živković

REVIEW

THE PLANE EFFECT



DOPADLJIVA UVERTIRA U DOSADU...

Hajde da budemo malo lični, jer igra pred nama u meni je evocirala doživljaje toliko bliske, da kao da sam sebe posmatrao iz polu ptičje perspektive, prelazeći je.

Za mog radnog veka, radio sam na oko 15 različitih lokacija, kroz grad tako neobično raštrkanih da su pružale osećaj nekakve zagonetke. Kao da bi se spajanje lokacija linijama na mapi, ukrštalo u jednoj tački gde se krije odgovor na sva naša pitanja. Naravno, život nije avanturistički film i razlog lokacijama posla tako dalekim od mesta stanovanja, možemo pripisati samo lošoj karmi.

Radnja igre The Plane Effect prati radnika slične sudbine. Bezimeni i tihi gospodin, po završetku smene kasnog noćnog časa, grabi svoj kofer i kaput te kreće na put kući. Put bizarniji od bilo čega što sam mogao da očekujem u takvoj situaciji. Osim možda onog kratkog perioda kada sam radio u Surčinu... No dosta o meni.

Vizuelno, igra postiže neverovatno dobar efekat, barem kada su u pitanju raznolikost lokacija i „fotogeničnost" pri slikanju ekrana iz igre. Ukoliko ste ljubitelj igara kao što su Inside ili Limbo, ova igra vas može privući. Ali ne dajte se prevariti jer u pokretu, u pitanju je znatno skromnije vizuelno iskustvo.

Protagonista će na putu kući nailaziti na razne prepreke u obliku zagonetki i deonica sa platformisanjem. I dok su zagonetke često jednostavne, pa čak i u momentima izgubljenosti lako premostive uključivanjem sistema nagoveštaja i navođenja, platformisanje je kriminalno loše. Povremeno frustrirajuće i tragično izvođenje skakanja gde pogrešan korak znači polazak ispočetka, veoma kvari celo iskustvo.

Atmosfera igre postignuta utiskom da vas neko posmatra kao da ste deo surovog eksperimenta, često je narušena bizarnim spletom okolnosti koji deluje kao da je tu samo da bi vas naveo da pomislite da se iza svega krije neka dublja poenta. A pre nego što doznate ima li poente, obgrliće vas utisak praznine. Kao da igra nema dušu na kojoj bi želela da zasnuje svoju kompletnu fabulu.

Za prelazak vam neće biti potrebno više od tri sata igranja, što je donekle opravdano ne tako visokom cenom. Ali bez obzira na dužinu, ne upuštajte se na ovo putovanje ukoliko niste spremni na haos od kog ćete zaboraviti i kuda ste pošli. Kombinacijom zvučnih efekata, simplističke muzike i strukture nivoa, ova igra predstavlja pravi anestetik za sve ono što ste osećali pre nego što ste je pokrenuli.

Igra, čini se radi na konstantnih 60 frejmova u sekundi. Međutim pati od povremenih „trzavica" gde praktično ukoči na nekoliko trenutaka. A kada naletite na mesta gde kameru nespretno zaklanjaju objekti koji su vam bliži nego karakter, biće evidentno da je igri moglo da posluži dodatno poliranje. Poliranje kojim bi se izbacilo i ono užasno platformisanje, jelte.

Za jednu igru ovakve vizuelne prezentacije i stila, velika je šteta što je ostali elementi ne mogu ispratiti u pogledu dizajna. Iako neretko izgleda odlično, The Plane Effect ispraznošću svojih ostalih sastavnih delova na kraju ostavlja poprilično bled utisak. Motivaciju za prelaženje pruža jedino vizuelni narativ. Za ostalo, inspiraciju ćete verovatno morati sami da pronađete...

Kao igra građena na smeloj umetničkoj podlozi, The Plane Effect može osvojiti vaše simpatije ukoliko znate tačno šta možete da očekujete od nje. U svakom drugom pogledu, u pitanju

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Core i5 2.8GHz procesor
GPU: NVIDIA GTX 1080 ili ekvivalent
RAM:8GB
HDD: 4GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X, PS5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
PQube Limited

CENA:
14.99€

RAZVOJNI TIM:
Innovina/StudioKiku

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 5.1

- ✔ Vizuelno primamljivo
- ✔ Raznovrsnost lokacija
- ✘ Užasno platformisanje
- ✘ Isprazno i nemotivišuće

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

THEM AND US

TI I JA

Sama činjenica da je retro horor žanr dobio novi vetar u leđa u proteklih par godina je veoma prijatna pojava. Pored velikog rada na Resident Evil serijalu od novih igara do remaster verzija, od indie studija nam stiže popriličan broj pokušaja da se originalni duh ovih horor igara prenese u moderno vreme. Neke to rade vernije, držeći se starih pravila uz koju manju modernizaciju, dok neke to rade tako što modifikuju ceo žanr. Them and Us ima ovaj drugi pristup, ali možda čak i više nego što bi trebalo.

Osnova priče se vrti oko mlade Alicije koja je završila u zatvoru, tačnije u medicinskom krilu za mentalno obolele. Po njenoj naraciji saznajemo da je potpuno nevina, i da doktori vremenom krive njenu sliku realnosti. No na njenu sreću, ili možda nesreću, tokom transfera u drugu ustanovu dešava se pobuna. Alicia se izvlači iz uništenog autobusa na obodu nepoznatog grada i ubrzo pada u nesvest. Budi se u misterioznoj vili, i prisetivši se da je izgubila ćerku i da je možda ovde može naći, naša junakinja kreće u njeno istraživanje. Priča je veoma klimava što se njene strane tiče, bar pri početku.

Pre nego što krenemo sa opisom svih mehanika igre, moramo da naznačimo da je možete preći na nekoliko veoma specifičnih načina. Imaćete opciju da igrate sa fiksiranom kamerom i standardnim tank i alternativnim kontrolama, ili pak sa kamerom iz trećeg lica, nalik na Resident Evil 2 Remaster. Četvrta opcija, iliti pogled iz prvog lica, zaključana je iza plaćenog DLC-a. Izbor perspektive na samom početku je vrlo bitan, posebno jer nećete moći da je promenite usred igre. Uticaće na ceo užitak i težinu, kao i na neke delove kuće koju istražujete. Najprimamljiviji sistem je sa pogledom iz trećeg lica, ali ako baš hoćete izazov i retro užitak onda su tu fiksna kamera i tank kontrole.

Ostatak glavnih mehanika je velikim delom identičan kao u starim Resident Evil naslovima. Šunjaćete se kroz mračnu vilu i ostale lokacije, tražeći predmete koji će vam pomoći da rešite razne zagonetke, i naravno usput boreći se ili izbegavajući pregršt protivnika.

Same lokacije na koje vas igra šalje su u ogromnom broju i često, previše često, ćete se naći u situaciji gde ćete morati da trčite sa jednog kraja svih tih mapa na drugi, za razliku od većine igara ovog tipa gde su mape i lokacije segmentirane u vidu poglavlja ili dužih deonica. Pored toga, i sistem inventara će vam zadavati glavobolju. Iako ćete vremenom doći do sobe u kojoj ćete moći da čuvate sve predmete koje ste sakupili, u početku ćete često morati da ih ostavljate za sobom zbog nedostatka mesta u inventaru.

Borba sa protivnicima vam takođe neće biti nimalo prijatna. U početku ćete imati kontakt sa vrlo slabim i praktično banalnim zombijima, ali kako igra bude napredovala, snaga novih protivnika će odjednom masivno skočiti. Iako igra dodaje brdo opcija za borbu, u njoj ne postoji nikakav način da izbegnete napad, kao recimo u Resident Evil 3, što će računajući popriličnu brzinu jačih protivnika značiti da ćete morati da primate udarce kako biste ih zapravo pobedili - bežanje i repozicioniranje će im samo dati još šansi da vas udare. Najveću jeres koju igra čini jeste da je šteta koju nanosite i primate često potpuno nasumična, i deluje kao da ne zavisi od vrste oružja koje koristite.

Za snimanje pozicije naravno koristite gramofon i gramofonsku ploča koja je potrošni predmet ako ne igrate na najlakšoj težini. Doduše možemo reći da su zagonetke solidno i dobro osmišljene i implementirane, tako da se gotovo nikada nećete zaglaviti ili izgubiti.

"RAZLIČIT TIP IGRANJA DONOSI I SVOJE LIČNE POTEŠKOĆE"

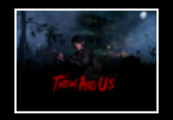
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 / 8.1 / 10
CPU: Core-i7 i slično
GPU: GeForce GTX 970 ili slično
RAM: 12GB
HDD: 40GB

Grafika nažalost nije nimalo spektakularna. Čak je i dizajn protivnika jako sličan drugim, mnogo bolje odrađenim igrama. Zombiji su generični kao iz RE igara, kultisti skoro kao iz RE4, a čak i natprirodna bića više podsećaju na zaboravljene modele iz Tormented Souls igre koja je zapravo imala originalni čudovišni dizajn protivnika. Animacije su poprilično proste, a krajolik možda ima par zanimljivih lokacija dok ostatak nimalo ne oduševljava.

Muzika je skoro apsolutno zaboravna, i osim što vrlo malo dodaje atmosferi, većinom ćete zaboraviti da je tu. Glasovna gluma je minimalna ali bar delimičnog kvaliteta. Najveći problem je pozicioniranje zvuka i njegovo širenje kroz lokacije. Često ćete čuti zombije ili druge protivnike koji se nalaze u sasvim drugom hodniku, na drugom kraju dvorišta, ili čak u zoni u koje još niste ušli. Ovo vam olakšava da saznate gde ste bezbedni a gde ne, ali takođe narušava bilo kakvu misteriju ili mogućnost iznenađenja i straha. Primera radi, igra pokušava da rekreira legendarni momenat iz prve Resident Evil igre kada prvi put naletite na zombija, ali bezuspešno, pošto ćete ga čuti daleko niz hodnik kako gricka svoju žrtvu.

Mislim da smo mane i nedostatke većinski već spomenuli. Razvojni tim je očigledno imao preveliku ambiciju da implementira što više raznih sistema, ali bez ikakve kohezije i smisla za dizajn progresije. Treba poraditi i na optimizaciji pošto igra ima običaj da dugo učitava lokacije i prilikom prvog kretanja u istoj dobro zasecka i izgubi frejmove.

Neverovatno je koliko ova igra ima potencijala i mogućnosti da bude stvarno spektakularni retro horor naslov, ali je plejada loših tehničkih i dizajnerskih odluka nažalost samo ukopava sve dublje i dublje. Ukoliko baš tražite ovakvu igru i dalje vam preporučujem da sačekate neki popust. Ukoliko ste baš strpljivi možda dočekate neku Enhanced Edition verziju.



IGRU USTUPIO:
TENDO GAMES

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: TendoGames
CENA: 39.99€
RAZVOJNI TIM: TendoGames
TESTIRANO NA: PC

OCENA 6

- ✔ Ogromne mape
- ✔ Više modova igranja
- ✘ Loš game dizajn
- ✘ Previše backtracking-a
- ✘ FPS mod je plaćeni DLC

Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

A Juggler's Tale

KRATKO ALI SLATKO

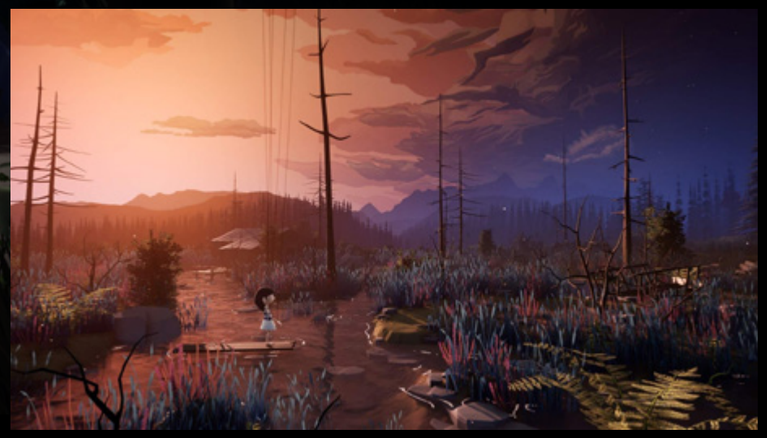
Imali ste naporan dan na poslu, želite malo da se opustite, gleda vam se neki film, a mrzi vas da odete do bioskopa. Na Netfliksu ste odgledali skoro sve filmove, ali onda upalite Steam i naletite na igru po imenu A Juggler's Tale. "Igra kažeš? Pa meni se gleda film". U ovom slučaju, to vam dođe isto.

A Juggler's Tale je 2D puzzle avantura koja će vam dati jedno unikatno iskustvo, jer ćete se osećati kao da gledate film, samo što imate zadatak da pomažete glavnom junaku koji pokušava da se domogne slobode.

Priča prati malenu devojčicu, tačnije marionetu, Abby, koja želi da pobegne iz kaveza u kojem je zatočena od strane zlog direktora cirkusa. Abby na svom putu upoznaje nekoliko prijatelja, ali i znatno veći broj neprijatelja. Suočiće se sa mnogim životnim problemima i preprekama, ali ono što je najvažnije, nikada ne gubi nadu, čak i kada joj najbliži okrenu leđa.

Igra je podeljena na 5 različitih aktova, a na svakom ćete se susretati sa sve težim zadacima. Ipak, za razliku od mnogih drugih puzzle igara koje u nekom trenutku postanu vrlo komplikovane, A Juggler's Tale je relativno jednostavan, pa se nikada nećete zadržati na istom problemu duže od par minuta. Takođe ćete se susreti sa nekoliko boss okršaja, ali čak ni oni vam neće oduzeti mnogo vremena.

Jedini glas koji ćete čuti je glas naratora, koji je odlično uklopljen u celu igru. Lutkar po imenu Džek zapravo priča ovu priču svojoj pijanoj publici i biće sa vama do samog kraja. U određenim izazovima će pomoći malenoj lutkici da pobegne od neprijatelja, ali ponekad će možda i malo da vam odmogne, jer ste na kraju krajeva ipak vezani za konce, te on vodi glavnu reč.



Grafički nije remek delo, ali smatram da je igra odlično uradila ono što je želela da prikaže, zbog čega ćete s vremena na vreme uživati u prelepim pejzažima. Jedan od velikih pluseva je muzika, koja se odlično uklapa u pomenutu naraciju, koja vam stvara osećaj kao da ste deo jedne prave bajke.

Kao što sam već rekao, igra mnogo podseća na film, naročito zbog toga što je možete preći za manje od dva sata. Uz sve to nećete imati previše izazova igrajući je, zbog čega mogu reći da je idealna opcija ako želite da se opustite i uživate u jednoj lepoj priči. Ako ste neko ko voli da aktivira svoje možda vijuge, onda ovo možda i nije najbolja igra za vas.

Daleko od toga da je A Juggler's Tale savršen, ali je definitivno vredan pomena i pažnje. Moj najveći problem sa njom je njena cena. Mislim da igra koju možete preći za manje od dva sata ne opravdava cenu od 15 dolara, naročito što nema mnogo razloga da je odigrate više puta. Ako zanemarimo njenu dužinu, priča je inspirativna i lepa, a Abby je jedan od onih junaka za kojeg stvarno želite što lepši moguć kraj!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5-6600K
GPU: NVIDIA Geforce GTX 980
RAM: 8 GB RAM
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
MIXTVISION

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Mixtvision

CENA:
14.99€

RAZVOJNI TIM:
Kaleidoscube

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Odlična naracija
- ✓ Zabavna priča sa neočekivanim obrtima
- ✓ Ne postoje nemoguće prepreke
- ✗ Kratka priča
- ✗ Premalo izazova

Autor: Igor Totić

REVIEW

BAŠTOVANI GALAKSIJE

Posle apsolutne katastrofe zvane Marvel's Avengers, nisam mnogo očekivao od Čuvara Galaksije. Čak i prvi prikaz igre je izgledao dosadno i nisam bio nešto preterano niti zainteresovan niti hajpovan za ovu igru. Veoma mi je drago što mogu da kažem da su Čuvari Galaksije trenutno u mom izboru za najbolju igru godine.

Prišao sam igri sa vrlo malo očekivanja. Kratka singlplejer avantura sa dobrom muzikom i par fazona koja će da mi ispuni jedno popodne. Ali ispostavilo se da sam potpuno pogrešio i dobio veliko iznenađenje. Igra je duboka, odlično napisana, presmešna i zabavna.

Igra prati članove Čuvara Galaksije o kojima ne moram mnogo da pričam. Vi ste ekskluzivno u ulozi Pitera Quill-a, to jest Star-Lorda, dok sa vama u avanturu idu Rocket, Groot, Gamora i Drax. Njihov odnos tokom cele igre je prepun prozivki ali i dubokih konverzacija koje non stop traju. Ogromna količina teksta je napisana za ove likove i svako slovo je pažljivo birano što mi je bilo neverovatno za igru ovog kalibra. Tokom cele igre, učestvovaćete u duhovitim i ozbiljnim razgovorima koji nastaju ili spontano ili vezano za neki deo igre. Star Lord ima opciju da učestvuje u razgovoru, tako da može na primer da podrži jednog člana ekipe ali da otuđi drugog, ili može samo da ćuti i da ih pusti da se raspravljaju. Ali svakako, učestvovanje u ovim prozivkama je toliko zabavno i dodaje na vrednost istraživanju svake mape, jer nikada ne bude praznog, dosadnog hoda. Neke opcije će imati i posledice na gejmplej, ali mislim da nisu toliko uticale na ishod igre, ali svakako ću igrati ponovo i izabrati druge opcije samo da bih se smejao na nove fore.

Što se same priče tiče, trudiću se da ne ispričam mnogo jer je igra dosta vođena istom, ali sticajem okolnosti zadobili ste tešku kaznu koju morate da isplatite „Svemirskoj Policiji" – Nova Corps. Naši heroji sada moraju da skupe određenu količinu novca na jako „sive" načine i da izvuku živu glavu. Svakako, ništa ne ide kako treba, što ih uvlači duboko u vode „Svemirskih sekti", gde padaju u centar velike zavere. Priča postaje vrlo duboka i detaljna kako nastavljate sa igrom i svako poglavlje sa sobom nosi svoje obrte koje sigurno neću spoilovati ovde, ali me je sve držalo vezanog za igru kako zbog priče, tako i zbog propratnog humora pa i samog gejmpleja.

E, da, gejmplej. Čuvari Galaksije su tehnički akciona avantura iz trećeg lica samo sa mnogo više fokusa na priču nego na avanturu i akciju. Star-Lord u početku može da puca iz svojih Quad Blastera i da vrlo loše mlatara rukama po protivnicima, ali ono gde gejmplej dobija na životu je kombinovanje ostalih članova ekipe. U svakom trenutku tokom bitke možete da aktivirate specijalne sposobnosti svakog lika posebno i svi su specifični na svoj način. Drax je jaka grdosija koja radi tonu štete, Rocket baca bombe, Groot vezuje protiv-

"ČUVARI GALAKSIJE SU TEHNIČKI AKCIONA AVANTURA IZ TREĆEG LICA SA MNOGO VIŠE FOKUSA NA PRIČU NEGO NA AVANTURU I AKCIJU"

nike korenjem dok Gamora brzo seče svojim mačem. Sve ovo su osnovne sposobnosti a tokom igre za svakog heroja otključavate dodatne od ukupno četiri po heroju.

Tokom igranja, skupljaćete metalne otpatke (scrap) koje na radnom stolu u vašem brodu, ili tokom nekih misija, možete da trošite na unapređenja kao što su health, štit, dodatne sposobnosti blastera, i slično. Preporučujem da odmah investirate u sposobnost koja vam dozvoljava da vidite skrivene resurse, što će vam izuzetno ubrzati i olakšati napredak i skupljanje istih. Na sve to, Star-Lord ima i svoje sposobnosti, plus može da pretvori štetu Quad Blastera u neki element kao što su led i struja. Kombinovanjem svih ovih veština i sposobnosti, bitke su izuzetno brze i haotične što je potpuno u skladu sa Čuvarima Galaksije.

Pored osnovnih neprijatelja, neki zahtevaju i taktiku. Na primer, morate da zaledite želatinastu kocku da biste iz leda izbili bodljikavog vanzemaljca i napokon ga ubili. Da, neprijatelje je jako teško opisati jer su, kao u stripu, svi vanzemaljci izuzetno apstraktni što je u igri prelepo preneseno. Neprijatelji će se ponavljati tu i tamo, ali kombat je toliko zabavan da vam neće biti ni bitno. Borbe protiv kraljica su takođe izuzetno iskustvo jer vas igra tera da iskoristite sve što ste tokom misije naučili kako biste na pravi način kombinovali sve sposobnosti vašeg tima.

Ako se pak desi da krenete da gubite prednost u odnosu na protivnike, onda lepo aktivirajte „Huddle“ i tu kreće haos. Huddle je specijalna sposobnost koja se puni vremenom tokom borbe, a kad je aktivirate, onda Star-Lord upali svoj verni Walkman i pozove ekipu na brzi razgovor. Onda kreće kratka mini igra gde slušate boljke vaših saboraca i odredite kako ćete da ih „hajpujete“ za nastavak bitke. Ako dobro izaberete, Star-Lord pušta muziku, svi ste nalečeni i imate žestoke bonuse na štetu i cooldown. Mnogo, mnogo zabavni delovi i previše dobro odrađeni.

Muzika je apsolutno fenomenalna, što je bilo i za očekivati. Ne prođe ni momenat a da ne kida neka hitčina iz 80ih i playlista je potpuna bombona. Uništavaćete neprijatelje uz A-ha, Iron Maiden, Def Leppard, Kiss, Joan Jett, Bonnie Tyler, Soft Cell, Billy Idol i još mnogo drugih (a uspeli su da ubace i RickRoll što je ogroman plus). Pored muzike i dizajn zvuka je prestižan i besprekoran. Glasovna gluma je izvanredna (sem Gamore koja mi se nije uklopila) i svi glumci su uradili izvanredan posao, koji nije ni bio toliko težak uz ovako dobro napisan scenario. Animacije lica i manirizma su izuzetno dobro urađene i to ne samo tokom sinematika, nego i tokom običnog gejmpleja. Definitivno nisam očekivao ovoliku količinu detalja u jednoj Marvel igri. Izgleda da su postavili sebi visoke ciljeve i izuzetno se trudili da ih dostignu.

“IZA SVAKOG ĆOŠKA MOŽETE DA PRONAĐETE NEKE REFERENCE I SKRIVENE ŠKRINJE U KOJIMA SE ČESTO NALAZE KOSTIMI ZA SVE KARAKTERE”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows® 10
CPU: AMD Ryzen™ 5 1600 / Intel® Core™ i7-4790
GPU: AMD Radeon™ RX 590
RAM: 16 GB RAM
HDD: 80 GB

Grafika je takođe na visokom nivou. Svaki nivo je prepun detalja kako radi igre tako i radi fanova stripa. Iza svakog ćoška možete da pronađete neke reference, ali i skrivene škrinje u kojima se često nalaze kostimi za sve karaktere (Besplatne kozmetike? Nečuveno). Ovo me dosta podsetilo na Jedi: Fallen Order, samo su mape dosta svedenije kod Čuvara i nisu odrađene u „metroidvania“ stilu.

Ono gde igra opada po kvalitetu je u silnim tehničkim problemima, bagovima i lošim AI kako protivnika tako i saboraca. Više puta mi se desilo da mi neki bag nije dozvolio da nastavim dalje, kao na primer obični neprijatelj koji postaje imun na štetu, što mi onemogućuje da napredujem dok ne resetujem čekpoint. Često se dešava da vaši saborci samo stoje u mestu i ne rade ništa dok im ne naredite da iskoriste neku sposobnost i tek se tada dozovu pameti, a neprijatelji samo naleću na vas bez ikakve taktike ili mašte, što igru čini izuzetno lakom. Takođe sam imao dosta problema u scenama koje su polu QTE, gde se od mene očekuje na primer da skočim i uhvatim za ivicu, ali igra jednostavno nije htela da registruje mučenog Pitera da hoće da se uhvati pa je padao u svoju smrt više puta. Međutim, ovi bagovi nisu uspeli da mi ubiju zabavu niti su uspeli da mi drastično spuste mišljenje o igri.

Marvel’s Guardians of the Galaxy je izuzetno zabavna avantura sa odlično napisanom pričom, sa puno urnebesnih momenata, sa mnoštvo detalja i dosta zabavnim gejmplejom koja me je apsolutno oduševila i iznenadila. Nisam očekivao da ću se ovoliko zabaviti uz jednu Guardians of the Galaxy igru koja je trebalo da bude u fazonu „izbaci i prodaj što više kopija možeš“. Na kraju, Čuvari su se žestoko probili u top 10 igara ove godine i trenutno se bore za jedno od prva tri mesta, u zavisnosti od toga da li ću preći poslednjeg bossa u Metrod Dread ili ne. Svakako, ako želite tupavu zabavu i ogromnu količinu osmeha na licu, Baštovani Galaksije su za vas.

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Square Enix, SQUARE ENIX CO., LTD.

CENA:
70€

RAZVOJNI TIM:
Eidos-Montréal

TESTIRANO NA:
PS5

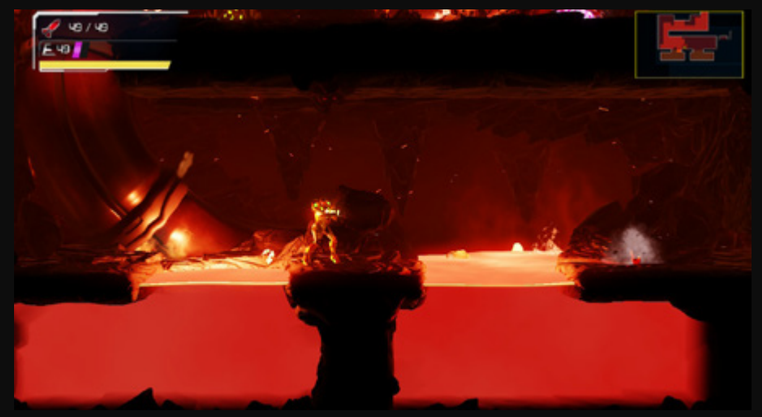
OCENA 9

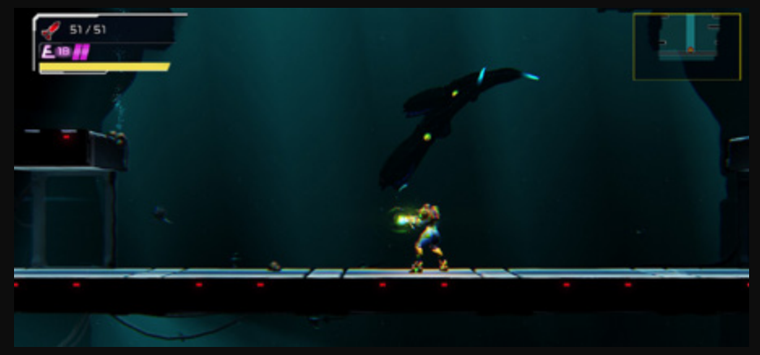
- ✓ Neverovatan soundtrack
- ✓ Neverovatno dobro napisan scenario
- ✓ Izuzetno duboka, smešna i zabavna priča
- ✗ Tehnički problemi
- ✗ AI je katastrofa

Autor: Milan Živković

REVIEW

METROID™ DREAD





STARI RECEPT ZA NOVU GOZBU

Upravo sam primetio jednu neverovatnu stvar. Godinama pišem za Play! Zine i opisivao sam nebrojene „metroidvania“ igre, a baš nijednom nisam imao priliku da kažem koju reč direktno o tvorcu žanra. I ma koliko to neverovatno bilo, opet i nije previše začuđujuće jer u poslednjih deset godina, objavljene su samo dve Metroid igre. Obe za 3DS i obe, sticajem okolnosti, nisu dospele u moje šake za potrebe pisanja recenzije.

Da stvar bude još zanimljivija, igra pred nama je prva tradicionalna, 2D skrolujuća Metroid igra nakon 19 godina, ako izuzmemo rimejkove starijih naslova. Prime serijal i nekolicina eksperimentalnih nastavaka i rimejkova, ukorenili su se kao standard, dok su ljubitelji izvornih igara sanjali o ovom danu. Konačno, ne tako dugo nakon prve najave, Metroid Dread je tu, spreman da opravda svoje ime i žanrovsku zaostavštinu.

Ukoliko je Castlevania majka ovog žanra, Metroid je svakako otac. Metroidvania su igre koje karakteriše sistem napretka kroz konstantno istraživanje nivoa i vraćanje na prethodne deonice, nakon što steknete mogućnost da u njima napredujete. Nijednu od ovih igara ne karakteriše držanje igrača za ruku, pa ni Metroid Dread ovde nije izuzetak. Ovo je igra za igrače oštrog oka, dobrog pamćenja i ljubitelje pažljivog igranja.

Igra se izvodi u „dve i po“ dimenzije, gde se gejmplej posmatra sa strane ali dubina nivoa takođe igra ulogu. Grafički, igra je veoma pametno osmišljena, kako bi što lepše izgledala na prenosivoj konzoli ograničenih tehničkih mogućnosti. Ako je nešto bilo žrtvovano radi frejmrejta, rekao bih da su to bile teksture kojih ili kao da nema ili su jako niske rezolucije. Ali kako je celo okruženje u metalno-futurističkom stilu, ovo je gotovo neprimetno. Igra izgleda odlično.

Gejmplej je skoro sasvim preuzet iz poslednje Metroid igre – Samus Returns za 3DS, gde osim tradicionalnih poteza ove franšize, kontranapad igra izuzetno važnu ulogu. Većina protivnika ima napad kom možete da parirate tempiranjem pritiska dugmeta. A ovo se dalje proteže i na sukobe sa smrtonosnim EMMI robotima, koji su gotovo neuništivi, a ukoliko vas ščepaju, samo precizan tajming vam može pružiti šansu da pobegnete.

Ovi surovi protivnici vladaju određenim deonicama mape, pa na taj način usporavaju istraživanje i stavljaju pritisak na igrača koji u tom momentu umesto lovca, postaje lovljeni plen. U pitanju je malo odstupanje od dosadašnje formule serijala, ali kao inovacija je bez sumnje dobrodošlo. Zapravo, kompletna igra odiše prvenstveno nostalgičnim notama i asocira na desetine naslova iz „zlatne ere video igara“.

Priča prati protagonistkinju serijala Samus Aran u njenim pokušajima da se vrati na svoj brod, nakon što uviđa da poziv u pomoć kom se odazvala na udaljenoj planeti, nije baš bio toliko iskren. A za razliku od prethodnih Metroid igara, deluje kao da je dinamika celog naslova na znatno višem nivou. Kako to znam? Pa recimo samo da je ovo verovatno prva Metroid igra koju sam u jednom

> “GRAFIČKI, IGRA JE VEOMA PAMETNO OSMIŠLJENA, KAKO BI ŠTO LEPŠE IZGLEDALA NA PRENOSIVOJ KONZOLI OGRANIČENIH TEHNIČKIH MOGUĆNOSTI”

dahu prešao, bez da su me usporavale trome deonice i prepreke.

Kada smo već kod toga, ono što je karakteristično za sam žanr, jeste to što se od vas traži da upamtite gde se nalaze nepristupačne lokacije, kako biste im se vratili nakon što steknete moć da ih dosegnete. Ovo je poprilično zahtevan zadatak za um, pa iako pruža neviđene slojeve igračke satisfakcije, često može biti previše za igrače željne pristupačnijih izazova. U ovoj igri, osim svega dva puta kada sam zastao i dobro promislio pre nego što sam nastavio dalje, ovaj problem je sasvim eliminisan. Kako? Neviđeno dobrim dizajnom nivoa!

Ukoliko dobijete moć a ne znate gde treba da je upotrebite ili kako tu da stignete, igra će vas sama tamo navoditi. Ne kojekakvim strelicama, indikatorima na mapi i slično, već čistim dizajnom. Igra obiluje momentima kada vas suptilno postavi u situaciju iz koje ne možete da se vratite natrag, što vaše istraživanje ograničava na manje lokacije gde imate mnogo veće šanse da pronađete to što tražite. I što je najbolje od svega, ovo se izvodi neprimetno i stvara iluziju igraču da poseduje kakvo šesto čulo. A igra koja čini da se osetimo posebno, ne može biti loša!

Verovatno najinteresantniji momenat igre, jesu okršaji sa unikatnim protivnicima, odnosno „boss borbe“. Vrlo je moguće da u poslednjih dvadeset godina nisam iskusio bolje osmišljene susrete sa plejadom živopisnih neprijatelja. U početku deluju kao nemoguća prepreka, ali već nakon nekoliko pokušaja u sebi pronalazite veštinu a u njima šablon kako ih poraziti. I sve to užasno zabavno za gledati, a još zabavnije za osetiti pod prstima.

I kad već pominjem prste, moram napomenuti da je ovo jedna od retkih Switch igara koje sam radije igrao na televizoru nego u prenosivom režimu. Razlog tome nije ni lošiji frejmrejt ni siromašnija grafika, jer sve funkcioniše i izgleda gotovo identično u obe varijante. Jednostavno, kontrole iziskuju igranje na što udobnijem kontroleru. Akcija je mnogo, a vrše se i kombinacijom više dugmića. Za prosto igranje, prenosiva varijanta je sasvim OK, ali kada naiđe gazda nivoa, bolje isučite taj Pro Kontroler iz fioke.

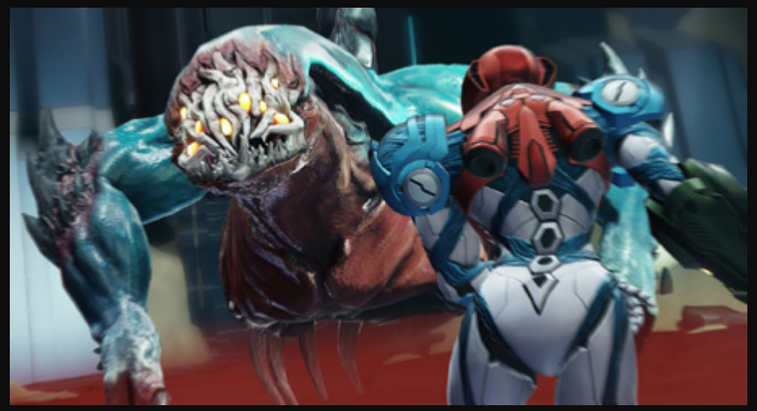
Jednoj ovako zabavnoj igri pored koje je lako zaboraviti na vreme, nije zahvalan posao tražiti mane. One su svakako prisutne kako nije u pitanju idealan naslov, a najviše bih ih mogao nasloviti na konto inovacija i generalnog unapređenja. Iako jako retko, dizajn nivoa ima svoje mane, a navođenje kroz nivoe bi moglo koristiti i neku vrstu olakšanja barem proizvoljnim planiranjem putanje kretanja. Crtanje po mapi? Može. Bilo šta, samo da od i ovako fluidne igre, celo iskustvo bude još tečnije.

Iako izgleda odlično i traje solidno, i na ta dva polja se može uložiti dodatan trud. Dok verni obožavaoci neće ni trepnuti pre kupovine, uložiti šezdeset evra za desetak sati dugu igru koja izgleda kao brušeni proizvod izuzetno talentovanog nezavisnog studija - za android, nije nešto na šta je lako odlučiti se. Ovakvu igru treba zgrabiti već na prvom popustu, ali kako znamo da Nintendo slabo popušta kada su igre iz njihove kuhinje u pitanju, ovo je odličan trenutak da se zapitate koliko ste verni ovom serijalu.

Ukoliko niste neko ko gleda cenu kada je kvalitet u pitanju, ovu igru vam od srca preporučujem. Ali ukoliko želite dužu zabavu a ponovno igranje naslova koji i jeste dizajniran da se igra više puta prosto nije nešto što volite da radite... opet organizujte sebi neki popust. Evo recimo jedan dobar od 50%. Dogovorite se sa drugarom, kupite igru po pola. Verujte mi, vredi svake pare u dinarskoj protivvrednosti tih trideset uloženih evra.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

> “OVA IGRA NEMA MNOGO MANA, A ONE SE NAJVIŠE TIČU DUŽINE PRIČE I INOVACIJA KOJIMA BI VALJALO OSVEŽITI DECENIJAMA DUGU FRANŠIZU”



PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo EPD

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
MercurySteam

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8.8

- ✓ Neverovatno dobar dizajn nivoa
- ✓ Fantastične „boss borbe“
- ✓ Istraživanje i fluidnost gejmpleja
- ✗ Cena naspram dužine
- ✗ Serijal čezne za još inovacija

KONZOLA.RS
RAZBIJAMO
VAŠE KONZOLE!
ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA

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

Autor: Milan Živković

REVIEW

The Caligula Effect 2

BUDŽETSKI MATRIKS – DRUGI DEO

Ako je ova igra u meni probudila neko osećanje, onda je to konstantan deža vi utisak. Ali ovaj put, to ne znači da je nešto promenjeno u Matriksu.

Naprotiv, nastavak pet godina stare igre The Caligula Effect, užasno podseća na prvi deo koji sam do sada skoro i u potpunosti zaboravio. Sve što je ostalo, bile su sitnice koje su se delimično vraćale u svest kako je igra napredovala, ne bih li na kraju kroz igru doživeo gotovo identično iskustvo kao i sa originalom.

Pominjanje Matriksa nije nimalo slučajno, jer postavka igre predstavlja nešto veoma slično. Radnja igre se odvija u virtuelnom svetu Ridu (eng. Redo), čiji stanovnici nisu svesni da su njegovi robovi. Osuđeni na njega iz najbolje namere od strane veštačke inteligencije po imenu Rigret (eng. Regret), svi ljudi zarobljeni u Ridu su tu kako bi zaboravili na sve ono za čime su u životu žalili. A njihova žal, zajedno sa ostalim sećanjima, oduzeta im je i stavljena pod ključ.

Stvari počinju da izmiču kontroli kada izvesna individua upada u Ridu i krade sećanja, čime nastaje pokret otpora koji za cilj ima samo jedno – da pobegne iz ovog virtuelnog zatvora. Kako je cela postavka u stilu japanskog školskog života, tako i protagonisti osnivaju klub koji služi kao paravan za sve planove i akcije koje ćete sa njima sprovoditi.

Ovo naravno povlači klasične filozofske teme i nedoumice, kako život u nestvarnom svetu ne može biti prihvatljiv nijednom biću željnom slobode. Ali kako je sloboda individualna stvar, tako od karaktera do karaktera njeno poimanje zavisi isključivo od okolnosti. Niti svako želi da pobegne iz Ridua, niti svako želi da u njemu ostane. I jedni i drugi, daće sve od sebe da ostvare ono što žele.

Odlična postavka ispričana je kroz solidno napisane likove i radnju. Iako bolja kao ideja nego završeni proizvod, priča vam može dati dovoljno razloga da igru završite do kraja. Nije nikakvo remek-delo u pitanju, ali ukoliko vas prosečni narativ zadovoljava u ovakvoj vrsti igara, možete slobodno da odahnete.

U svojoj suštini, The Caligula Effect 2 je kao i original, JRPG sa delimično poteznim sistemom borbi. Nakon što naletite na protivnike, ekran će se prebaciti u borbeni režim a likovi transformisati u svoje akcione verzije. Akcije su moguće kada dođete na red, ali to ne znači da će protivnici besposleno čekati da završite svoj naum.

> “ODLIČNA POSTAVKA ISPRIČANA JE KROZ SOLIDNO NAPISANE LIKOVE I RADNJU”

“ZANIMLJIVA MEHANIKA IZ PRVE IGRE I DALJE JE PRISUTNA I OMOGUĆAVA VAM DA PREDVIDITE ISHOD SVOJIH AKCIJA”

Zanimljiva mehanika iz prve igre i dalje je prisutna i omogućava vam da predvidite ishod svojih akcija. Na ovaj način, možete gotovo sigurno da zaključite šta će se dogoditi pre nego što pokušate da sprovedete skovani plan. I dok je ovaj princip naročito efikasan kod jačih protivnika, na slabijim možete upotrebiti i automatski režim gde računar kontroliše vaše saborce, dok je na vama jedino da vodite protagonistu.

Između glavnih, nailazićete na mnoštvo sporednih misija koje mogu biti dosadne, ali čuvaju jako vredne nagrade koje unapređuju karaktere čime pružaju sasvim dovoljno motivacije za njihovo prelaženje. A oprema koju koristite, nakon što dostigne pun potencijal kroz što veću upotrebu, otključava mogućnost da pruža svoje bonuse čak i ukoliko je ne koristite aktivno.

Okruženja su raznovrsna i zanimljivo ih je istraživati, a sve je propraćeno kvalitetnom muzikom i dobrom glasovnom glumom. Ponovo nije u pitanju kvalitet epskih proporcija, ali nema sumnje da je audio nadprosečan, naročito u poređenju sa sličnim igrama.

Konačno, apsolutno najslabiji element igre jeste njena grafika. Iako je dizajn likova dobar, celokupni vizuelni kvalitet izgleda kao proizvod iz slične kuhinje samo iz PlayStation 3 ere video igara. Ovo je velika šteta s obzirom da igra žudi za razvojem stila koji u potpunosti ograničava njena tehnička strana. Recimo da je konačan utisak nalik naručivanju najnovijeg Persona naslova sa AliExpress-a. Otrcan vic, ali teško da se bolje može opisati ova situacija.

Ukoliko ste voleli prvi deo, nastavak je apsolutna preporuka. Isto važi i ukoliko volite Persona serijal a grafika i osećaj siromašnije produkcije vam ne mogu zasmetati. U svakom drugom slučaju, preispitajte svoje prioritete kada su JRPG igre u pitanju. U moru industrije postoji dosta kvalitetnijih naslova, ali sve ono što valja u vezi drugog Kaligulinog efekta, zaista je vredno vaše pažnje ukoliko ste spremni da malo dublje zavirite u zečju rupu.

IGRU USTUPIO:
REEF ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
NIS America

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Historia Inc

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7.5

- ✔ Zanimljiv narativ
- ✔ Još uvek zabavne borbe
- ✔ Živopisni likovi
- ✘ Osećaj siromašne produkcije
- ✘ Zastarela grafika
- ✘ Deža vi prvog dela

GUITAR HERO®

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

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

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

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

Autor: Lazar Drašković

CASTLEVANIA GBA KOLEKCIJA

Početkom oktobra ne YouTube-u mi je izašao neki video "Let's play Castlevania" serijala. Nakon par minuta gledanja dobio sam želju da uključim Circle of the Moon za Game Boy Advance da se malo prisetim igre. S obzirom da je oktobar savršen mesec za reviziju "spoopy" igara, a i činjenica da se moje "malo prisećanje" pretvorilo u par sati igranja, odlučio sam da je GBA kolekcija Castlevania igara savršena tema za ovomesečnu Reinstalacija rubriku. Za GBA je izašlo tri Castlevania igre koje su nastavile da rade na temelju koji je revitalizovao čitav serijal sa izlaskom Simphony of the Night (u nastavku teksta SotN) igre za PS1, koja je dodatno popularizovala i razvila "Metroidvania" žanr igara.

Circle of the Moon

Kao jedan od launch titlova, za tada novoizašlu GBA handheld Nintendo konzolu, Castlevania - Circle of the Moon je sebi obezbedila veoma uticajno mesto na nastavak serijala, posebno posle dosta neuspešnog pokušaja prebacivanja serijala u 3D na N64 konzoli. Činjenica da nova konzola u samom startu ima igru prepoznatljivog stila i imena je samo dodatno bustovala Castlevania franšizu. Sama igra je u već prvom mesecu prodata u više od 500 000 primeraka, što je izuzetno veliki uspeh za tadašnje vreme.

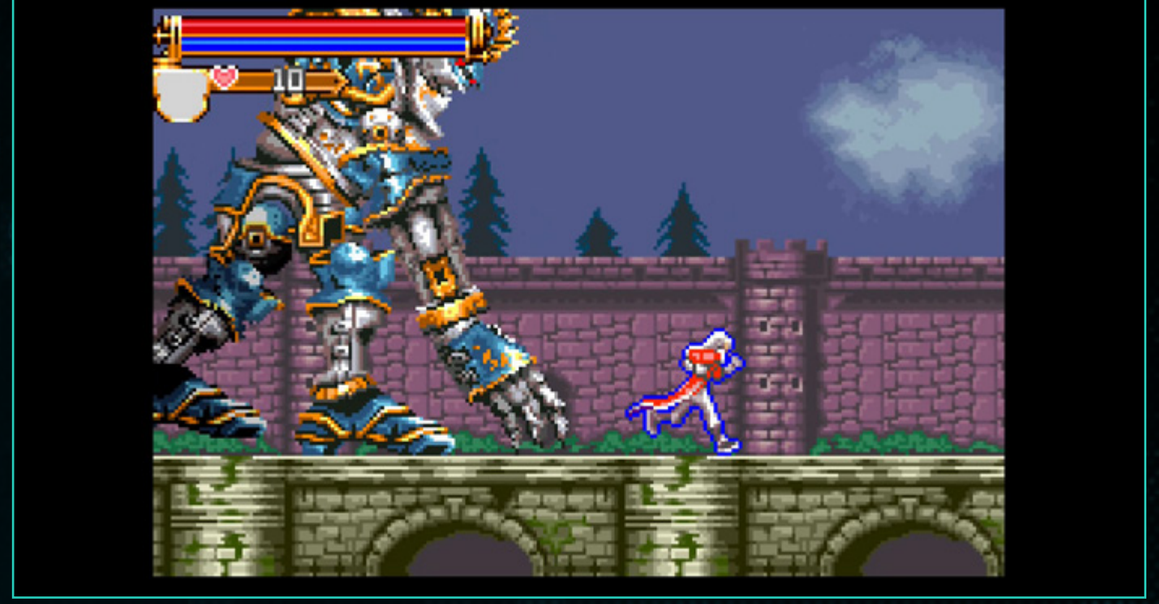
Odluka da CotM prati stopama SotN se pokazala kao veoma uspešna odluka, koja će u budućnosti doneti još veći uspeh čitavom serijalu i utemeljiti Castlevaniu kao kralja Metroidvania žanra. CotM ima skoro sve što ljubitelji ovog žanra žele - u pitanju je Izuzetno dobra, nelinearna, 2D akciona platforma sa veoma blagim RPG elementima.

Umesto čuvenog Belmont klana, igra vas stavlja u ulogu Nathan Graves-a koji zajedno sa svojim učiteljem i njegovim sinom Hugh-om odlaze u Drakulin zamak kako bi jednom za svagda porazili zlog i besmrtnog vampira. Ubrzo nakon dolaska u zamak naši heroji bivaju poraženi. Na Nathan-u je sada zadatak da istraži čitav zamak kako bi uspeo da oslobodi svog učitelja. Iako sama igra nije canon, Nathan, standardno poput svih Belmont protagonista, koristi bič kao svoje glavno oružje.

Jedna od glavnih kritika igre je veoma spor početak. Nathan-ovo kretanje je poput sporog tenka, a njegov skok isto tako nije baš po standardu platformskih igara. To je ono što bi vam veliki broj ljudi koji su igrali samo kasnije naslove reklo. Istina je da za razliku od kasnijih igara, kontrole zaista jesu lošije, međutim samo na samom početku igre. Već u prvih pola sata se mogu pronaći poboljšanja za brzo trčanje i dupli skok, jedan od najprepoznatljivijih elemenata serijala. Uobičajeno za Metroidvanije, ova i kasnija poboljšanja vam omogućavaju pristup novim lokacijama zamka. Nathan kasnije dobija mogućnost da se skokom odbija o zidove i naravno, pred kraj igre ogromni skok nagore koji je moguće beskonačno spamovati i u vazduhu.

CotM važi za jednu od težih igara u serijalu, što je po mom mišljenju jedan od najvećih pluseva ove igre. Neprijatelji od samog početka rade dosta veliki damage, i naravno, tu je i sveprisutni, odvratni knockback, broj 1 u uzroku smrti svih Castlevania igara. Neprijatelji imaju različite šablone napada koje je neophodno naučiti, tako da je svaki novootkriveni neprijatelj potencijalno učitavanje od poslednje snimljene pozicije, to jest posebne sobe u kojima je jedino moguće izlečiti se i snimiti igru.

Pored standardnog biča Nathan može koristiti dodatna support oružja, koja karakteristično za serijal, kao municiju koriste srca koja se nalaze u raznoraznim svećnjacima, kojih ima po celom zamku. Pored noževa, sekira, svete vodice i časovnika, jedino je krst bumerang vredan korišćenja.



S obzirom da je svaki sledeći nastavak implementirao dodatnu mogućnost pojačavanja glavnog lika, ovde ona dolazi u vidu takozvanog DSS iliti Dual Set-up Sistema. Različiti neprijatelji imaju šansu da nakon smrti ostave posebne karte koje je onda moguće ukombinovati kako biste dobili različite efekte. Sveukupno postoji dvadeset karata od kojih deset predstavljaju bogove a drugih deset mitska bića. Kombinovanjem karata bogova sa bićima, za određenu količinu mane, može recimo da transformiše Nathan-ovo primarno oružje, ili mu omogući još brže hodanje, i slično. Pošto kombinacija ima dosta, neki efekti su naravno daleko lošiji od drugih.

RPG elementi su veoma blagi, tako da ubijanjem neprijatelja Nathan stiče iskustvo i napreduje u nivoima koji pasivno povećavaju health, manu i statistike koje određuju koliko je jak i otporan na udarce. S obzirom da glavno oružje nije moguće promeniti, oprema dolazi u vidu oklopa za telo i dva slota za rukavice. Skoro svu opremu je jedino moguće dobiti od neprijatelja koji imaju šansu da je ostave nakon poraza i uglavnom samo pojačava statistike, tako da, iako dosta važna, nije preterano zanimljiva kao u ostalim delovima.

Sam dizajn zamka je prilično dobar. Različite lokacije su odlično spojene sa sobama u kojima je moguće snimiti igru, zajedno sa nekoliko soba koje vrše funkciju fast travela. Zamak je prepun skrivenih lokacija koje se mogu pronaći razbijanjem naizgled običnih zidova. U ovim prostorijama se uglavnom nalaze pasivna pojačanja za health, manu ili srca.

CotM grafički nije preterano impresivan, boje su mračne, sprajtovi su animirani u dosta malo frejmova i igranje na samoj konzoli bez svetla je bukvalno nemoguće, doduše poslednji problem ne postoji na emulatorima i portovima igre. Naravno ove mane su opravdane s obzirom da je igra izašla isti dan kada i konzola, tako da developeri još uvek nisu imali dovoljno iskustva sa njenim limitacijama. Ako ništa drugo, zvuk u igri je prilično impresivan s obzirom da je sam zvučni sistem GBA prilično loš. Muzika, jedan od najprepoznatljivijih elemenata Castlevania, je odlična i dolazi sa dosta remiksa legendarnih numera iz prethodnih delova koje zvuče jako dobro.

Harmony of Dissonance

Moram odmah da spomenem da, bez obzira na moj ton u nastavku teksta, ova igra jeste dobra, samo je, u poređenju sa svim ostalim Igavaniama, (žanr za sve Castlevanie koje su napravljene pod rukovodstvom Koji Igarashi-a) daleko ispod očekivanog standarda.

Belmont klan je ponovo vraćen u prvi plan igre, te vas ovaj put ona stavlja u ulogu Juste Belmonta, čuvene porodice lovaca na vampire i glavnih neprijatelja Drakule i njegovih mračnih bića. Zajedno sa svojim najboljim prijateljem Maksimom, Juste odlazi u misteriozan zamak u kome se njihova drugarica iz detinjstva izgubila. Ali naravno, nije sve tako kao što izgleda...

Prva razlika koja se može uočiti jeste OGROMNO grafičko poboljšanje. Igra zaista izgleda impresivno, svi 2D sprajtovi su sjajni sa dosta animiranih frejmova, dok je pozadina jako detaljna sa odličnim parallax scrolling efektima, nešto što CotM nije ni imao. Kao dodatan bonus zbog odsustva svetla na samoj konzoli, boje su dosta pojačane a oko Justea je dodata plava "aura" kako bi bio vidljivi-

ji. Naravno na emulatorima i portovima ovo je samo fin dodatni efekat koji ne mogu da kažem da ne izgleda kul.

E sada, druga razlika koja se može uočiti je krv i bol iz vaših ušiju nakon što čujete zvuk ove igre. Hmm... Harmony of Dissonance... bolno užasna muzika... Ako ništa drugo barem je ovo najvernije ime od svih drugih Castlevania, iako je to nadam se sasvim slučajno, a ne zapravo okrutna šala developera.

Kao i svi drugi Belmonti, i Juste kao primarno oružje naravno koristi bič, međutim ovaj put se na njega mogu zakačiti nastavci koji dodaju različite efekte tokom napada. Support oružja su ponovo tu, sa par dodatnih, kao i svećnjaci i srca, ali je sada dodat i novac. Umesto DSS, nova mehanika dolazi u vidu magičnih knjiga koje u zavisnosti od elemenata i support oružja proizvode razne defanzivne ili ofanzivne magije. Doduše sve dok su one aktivirane support oružje nije moguće direktno koristiti, i u potpunosti ćete zaboraviti da ona uopšte postoje, posebno sa obzirom da su magije daleko destruktivnije. Naravno tu su i dalje razna poboljšanja za kontrolu, dupli skok i slide, međutim brzina kretanja je sada povećana a Juste od samog početka poseduje back i forward dash koji je moguće beskonačno spamovati i bukvalno skoro pa leteti kroz prostorije.

Ovoga puta neprijatelji su malo kompleksniji i koriste različita kretanja i mnoštvo sporednih napada što bi bilo bolje od CotM da igra nije uvredljivo laka. I dalje oni imaju šansu da ostave razne iteme nakon poraza, što dodatno ubija bilo kakvu težinu jer su ovoga puta daleko bolji. Napici vraćaju više health-a i mane i moguće je posedovati ih do 99, a oprema pored statistika daje i razne pasivne bonuse poput elementarne zaštite ili povećanja dobijenog exp-a, i slično. Pored toga, opremu je moguće naći i u fiksiranim mestima u zamku ili kupiti u prodavnicama, tako da nije potrebno besomučno farmovati neprijatelje kako biste došli do neophodnog pojačanja vašeg lika. Ako ništa drugo, sada posedujete i enciklopediju koja prati statistike neprijatelje i predmete koje oni mogu da ostave.

Dizajn zamka je ovoga puta užasan, a da stvar bude gora, na pola igre on će se "duplirati". U suštini postoji posebno mesto u zamku u kojem je moguće putovati između spiritualne i fizičke verzije zamka. Sem malo promenjene pozadine i neprijatelja oni su potpuno identični i jako konfuzni, tako da u većini slučajeva nećete imati predstavu gde dalje da idete. Isto tako izuzetno loš raspored soba za fast travel i snimanje dodatno otežava slučaj. A da ni ne spominjem da je između zamaka moguće putovati samo na jednoj lokaciji do skoro samog kraja igre. Tajnih soba nema, što iako zvuči pozitivno ne pravi veliku razliku, s obzirom da je za dobar kraj igre (ima ih tri), neophodno pronaći nekoliko itema od kojih ako jedan propustite, teška sreća. Provedite sat ili više istražujući isti zamak dva puta uzastopno! Voleo bih da mogu za kraj da dodam još nešto pozitivno o igri, ali ma koliko pokušavao nešto da pronađem, ne uspeva mi.

Aria of Sorrow

Aria of Sorrow je verovatno magnum opus Igavanija igara. Svi problemi iz prethodne dve igre ovde su u potpunosti nestali i sve pozitivne stvari su dovedene do savršenstva.

Nakon što je Drakula 1999. godine konačno zauvek poražen, dolazimo u 2035. godinu, na dan velikog pomračenja Sunca. Naš junak Soma Kruz zajedno sa svojom drugaricom Minom odlazi da posmatra pomračenje, međutim u sledećem trenutku skupa bivaju teleportovani ispred misterioznog zamka. Iako Drakule više nema izgleda da se njegova mračna energija i dalje zadržala, a deo nje ulazi u našeg protagonistu koji ubrzo saznaje da može da je koristi.

S obzirom na greške i tehnike koje su developeri naučili na prethodnim delovima, ovaj put grafika je još bolja, pozadine još lepše, a animacije i sprajtovi ponovo poboljšani. Izuzetno je impresivno da su developeri uspeli toliko da izvuku iz jedne izuzetno slabe konzole bez obzira na to što je igra 2D. Iako je zvuk prošle igre žrtvovan zauzvrat grafike, ovoga puta je fantastičan. Ceo soundtrack je potpuno nov i na njemu je radila dugogodišnja kompozitorka serijala, Michiru Yamane.

Pošto Soma nije Belmont, više nema biča koji uvek ostaje manje više identičan, tako da su vam sada na raspolaganju raznorazna oružja. Veoma je velika razlika u njihovom dometu, brzini, hit box-u i snazi, a kada se na to još dodaju elementarni atributi, svako novo oružje koje pronađete je uzbudljivo. Recimo, električni mač nema preterano veliki domet ali je izuzetno brz, ili sveti mač koji je nešto sporiji ali udara pod uglom od devedeset stepeni ispred vas.

Što se tiće druge opreme, tu su razni oklopi i prstenje koji pored statistika

daju dodatne efekte. Support oružja više ne postoje, ali ih zato menja sistem duša. Svaki od neprijatelja u igri poseduje dušu i ima određenu šansu da je ostavi nakon smrti. Duše se dele na tri različite kategorije - aktivne, koje su uglavnom specijalne magije i napadi, privremene, koje je potrebno aktivirati držanjem dugmeta i one uglavnom pomažu u eksploraciji zamka, i pasivne, koje pojačavaju statistike, daju imunosti ili dodaju neke unikatne bonuse. S obzirom da Soma u sve tri kategorije može da ima po jednu aktiviranu dušu, a neprijatelja ima preko sto, kombinacije su skoro pa beskonačne. Naravno, nisu sve duše jednake jačine, ali to je izbalansirano činjenicom da je neke neprijatelje skoro pa nemoguće pobediti običnim napadima, već samo specijalizovanim dušama.

Dizajn zamka je verovatno jedan od najboljih u serijalu, prepun je skrivenih soba do kojih je nekada potrebno koristiti različite duše da bi se do njih uopšte došlo. Najbolja oprema je uglavnom skrivena iza tajnih prostorija ili teško dostupnih mesta, a postoji i nekoliko soba koje će testirati vaše strpljenje, reflekse i sreću, ali će vas vredno nagraditi. Sam ulaz u zamak odakle igra počinje je isto tako neka vrsta mini hub-a gde se uvek možete vratiti kako bi vas Mina izlečila ili kako biste kupili opremu kod prodavca. Ovaj put nije moguće hordovati 99 napitaka i pomoćnih predmeta, već je maksimum smanjen na 10 i leče vas dosta manje nego ranije. Pred sam kraj igre Soma čak dobija sposobnost da se pretvori u slepog miša i da trči kroz neprijatelje, tako da je eksploracija zamka olakšana za sve koji žele da se vrate i pokupe sve što su propustili.

Ono što ranije nisam spomenuo jeste da svaka igra nakon prelaska otključava nove modove za igru. CotM svakim prelaskom novog moda Nathan-u menja statistike i daje posebne načine i restrikcije za igru. HoD daje mogućnost igranja igre ispočetka sa Maksimom, dok AoS otključava hard mod i režim igre sa Julius Belmontom.

Sve u svemu, AoS je verovatno najbolja igra u čitavom serijalu i svaki fan Metroidvanija je dužan da je barem jednom u životu odigra.

Nažalost, nakon sve tri odigrane igre i nakon pisanja recenzije sam otkrio da je prošlog septembra za PC i ostale konzole izašao Castlevania Advance Collection port koji košta oko 20 evra i sadrži sve tri igre, kao i Dracula X, koji je prvobitno izašao za SNES. Iako lično ne mogu da garantujem za njen kvalitet, sve što sam video i čuo o igri je pozitivno. Za ljude koji više ne poseduju original konzolu ili one koji ne žele da igre nabave ploveći sedam mora interneta, ovo je više nego odlična ponuda.

RAZVOJNI TIM
Konami

IZDAVAČ:
Konami

GODINA IZLASKA:
CotM - 2001
HoD - 2002
AoS - 2003

Autor: Milan Janković

ELYON

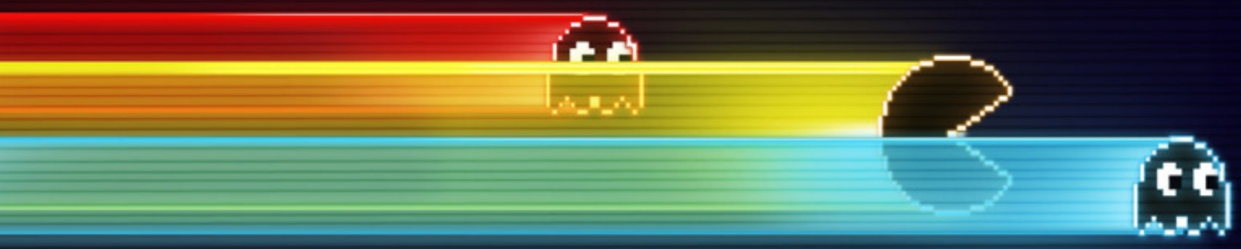
Elyon je akcioni MMORPG naslov sa otvorenim svetom, smešten u Harth kontinentu i sukobu između dva realma, Vulpin i Ontari, koji ratuju za prevlast nad portalom koji vodi u raj.

Pred igračima su masivni ratovi realma sa raznovrsnim sadržajem iza zidina svake fakcije. Na raspolaganju je nekoliko različitih stilova igranja, u zavisnosti od toga da li su igrači rapoloženi za solo igranje, MMO party, li bitku sa klanom kao podrškom.

Igra poseduje zanimljivu zajednicu i akcione borbe su prilično uzbudljive. Priča sa druge strane nije specijalno istaknuta, ali je prosta i smislena. Problema svakako ima ali oni ne utiču preterano na igranje i užitak, tako da vredi isprobati iako su reakcije publike na Steamu „pomešane".

RAZVOJNI TIM:
Bluehole Studio

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/1674470/ELYON/



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Space Ape

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

HUNDRED DAYS

Iako na osnovu naziva zvuči kao neka apokalitpična zombi igra, Hunderd Days je zapravo simulacija upravljanja vinarijom. Radi se o portu uspešne Steam igre od pre par godina. Igru počinjete sa novom vinarijom, i potrebno je podići je na noge i kreirati profitabilni biznis.

Zadaci su u vidu uzgajanja grožđa, njihove prerade u vino i potom prodaje vina za novac. Odluke i akcije igrača uticaće na kvalitet finalnog proizvoda, odnosno vina. Hundred Days se može opisati kao igra tycoon tipa sa zadatkom upravljanja biznisom.

U pitanju je premijum igra, sa cenom od 700 dinara, ali zato možete uskočiti bilo kada i igrati, bez dosadnih reklama ili ograničenja gejmpleja kroz energije.

Jedino što nam je zasmetalo tokom muljanja vinja su problemi sa kontrolama, ali to nije ozbiljno i lako će se rešiti sa narednim apdejtovima.

Autor: Stefan Starović

B&O PORTAL XBOX EDITION

Super premium gejming slušalice

Često se susrećemo sa različitim gejming slušalicama renomiranih proizvođača iz ove oblasti i neki od tih modela nisu nimalo jeftini, ne samo gledajući naše tržište. Međutim šta se desi kada uzmemo premium proizvođača audio opreme koji odluči da napravi model konkretno za XBOX konzole?

B&O Portal XBOX Edition

Po izgledu kutije a i kada je otvorimo jasno je da je ovo punokrvni Bang&Olufsen proizvod – sve je na najvišem nivou izrade i uopšte predstavljanja proizvoda. Ono što vam neće odmah biti jasno jeste da je ovo gejmerski proizvod – sve je lepo, elegantno i svedeno za razliku od svih ostalih gejmerskih đakonija. Uopšte i da nosite ove slušalice na ulici nema šanse da neko i pomisli da se radi o gejmerskom modelu, nekome će se to svideti nekome verovatno i ne. Što se tiče opcija za prilagođavanje izgleda vašem ukusu praktično jedino što možete uraditi jeste da se prilikom kupovine odlučite za jednu do tri opcije – crne, krem bele ili teget sa zlatnim detaljima. Sama izrada uređaja je kao što smo već rekli zaista vrhunska, svi materijali su vrlo prijatni na dodir, a naušnice od najfinije kože i headband koji imaju najviše kontakta sa vama su skoro pa nestvarno udobni. Ukoliko to uparimo sa podatkom o težini od samo 282 grama jasno je da se radi o slušalicama koje možete dugo nositi na glavi bez ikakvih problema.

Jedna stvar koja ih takođe izdvaja od većine gejmerskih slušalica jeste i činjenica da ne postoji fizički odvojen mikrofon za komunikaciju sa saigračima već se to sve rešava naprednim softverskim tehnikama i to možemo reći da radi zapanjujuće dobro. Zanimljivo je primetiti i da su spoljni delovi slušalica osetljivi na dodir pa ih možete koristiti za pauziranje ili nastavljanje puštanja neke pesme dok slušate muziku. Sa zadnje strane se na jednoj slušalici nalazi volume slajder, dok je na drugoj isti takav slajder koji reguliše jačinu Active Noise Cancellation efekta. Osim toga tu su još i dugme za paljenje i priključivanje na Bluetooth dok je sa druge strane dugme za uparivanje sa XBOX konzolom.

Kada smo na temi različitih konekcija one su zaista jedna od jačih strana ovog modela. Prvo tu je klasična Bluetooth konekcija koju možete koristiti za telefon, laptop i slično, slušanje muzike i sve što biste inače radili u pokretu. Zatim tu je standardna 3.5mm konekcija kojom ove slušalice kablom možete povezati na praktično bilo koji uređaj koji poseduje ovakav džek, od telefona preko računara pa sve do čak i nekog drugog tipa konzole. Za povezivanje na PC možete koristiti i kabl u vidu USB-C konekcije koji će ujedno i puniti bateriju u slušalicama i obezbediti sve funkcionalnosti koje one donose, ali i priloženi USB dongle za bežično povezivanje. Sve ovo deluje impresivno ali čak nismo ni došli do glavne prednosti – povezivanje na XBOX konzolu. Naime Portal XBOX edition ima dodatno dugme koje služi za povezivanje direktno

na XBOX konzolu, po istom principu kao što biste to uradili i sa XBOX kontrolerom i za to vam ne treba nikakav dongle, komplikovana procedura i slično. Pritom kada ih jednom uparite (kao i kontroler) povezivanje se vrši praktično trenutno dok je veza potpuno izolovana od bilo kakvih drugih smetnji bežičnih uređaja u kući ili kašnjenja zvuka koja mogu biti prouzrokovana time s obzirom da se radi o potpuno zasebnom 2.4 GHz kanalu koji je namenjen isključivo za ovu konzolu. Slušalice su kompatibilne sa XBOX Series S, Series X i XBOX ONE konzolama.

Dolazimo i do kvaliteta zvuka na ovom modelu a on je naprosto fenomenalan. Iako je prečnik drajvera „samo“ 40mm, što u svetu gejmerskih slušalica i nije previše, kvalitet zvuka koji dobijate je mogu slobodno reći pa savršen. Tu je i podrška za Dolby Atmos zvuk ali samo na XBOX konzolama i PC računaru (ukoliko koristite dongle ili USB-C povezivanje). Active Noise Cancelling tehnologija radi izuzetno dobro i omogućiće vam da slušate muziku na ulici ili u avionu u pravom kvalitetu, dok ukoliko se igrate možete prosto samo izolovati buku koju kreiraju vaši ukućani i posvetiti se u potpunosti igranju. Naravno preko slajdera na slušalici možete regulisati jačinu ANC efekta ukoliko vam je potrebno da čujete šta se dešava oko vas, na primer kada vam se neko obrati ili kada ste u saobraćaju. Nepostojeći mikrofon na gejming slušalicama je zapravo fenomenalno rešenje koje se sastoji od nekoliko mikrofona koji imaju ulogu da uhvate samo ono što vi pričate a izoluju sve pozadinske zvukove tako da u praksi se pokazuju sasvim sličnih performansi kao i druge gejming slušalice visokog kvaliteta koje zapravo imaju fizički mikrofon.

Konačno slušalice možete upariti i sa Bang&Olufsen aplikacijom za telefon sa kojom smo se već i susretali i koja

> “UPOTREBLJENI SU NAJFINIJI MATERIJALI KOJI DAJU VRHUNSKU UDOBNOST”

omogućava podešavanje mnoštva parametara. Još jedna bitna karakteristika je dužina trajanje ugrađene baterije koja je deklarisana na 24 sata korišćenja preko Bluetooth veze sa uključenim ANC, dok ukoliko ih koristite sa XBOX konzolom ta autonomija pada na nekih 12 sati, pretpostavimo zato što je lag-free XBOX konekcija nešto zahtevnija po pitanju učestalosti komunikacije sa uređajem.

Zaključak

Možete primetiti da o B&O Portal XBOX edition slušalicama kroz ceo tekst govorimo poprilično u superlativima i to zaista jeste tako, ukoliko novac ne bi bio nikakav problem lično bih skoro sigurno izabrao ovaj model za igranje. Ali novac naravno jeste problem, i to kakav problem u ovom slučaju! Naime preporučena maloprodajna cena ovog modela je 499 evra u Evropi, što je, gle čuda, ekvivalentno sa preporučenom cenom najjače XBOX Series X konzole. Naravno i dalje smo svedoci velike nestašice konzola koje se prodaju i po višestruko višim cenama na sajtovima za preprodaju, ali opet, dati isto novca za slušalice koliko ste dali i za samu konzolu deluje prosto besmisleno koliko god da su one kvalitetne, udobne, izrađene od najfinijih materijala od strane poznatog audio brenda i slično. Ukoliko vam to pak nije problem onda stvarno imaju preporuku...

Karakteristike:

Model	Band&Olufsen Portal XBOX edition
Tip	5.1 bežične surround slušalice
Dodatno	Bluetooth, Wireless konekcija direktno sa XBOX, 3.5mm konekcija, USB-C povezivanje i punjenje, Active Noise Cancelling, Dolby Atmos

AMD THREADRIPPER

Najmoćniji desktop procesor

Autor: Stefan Starović

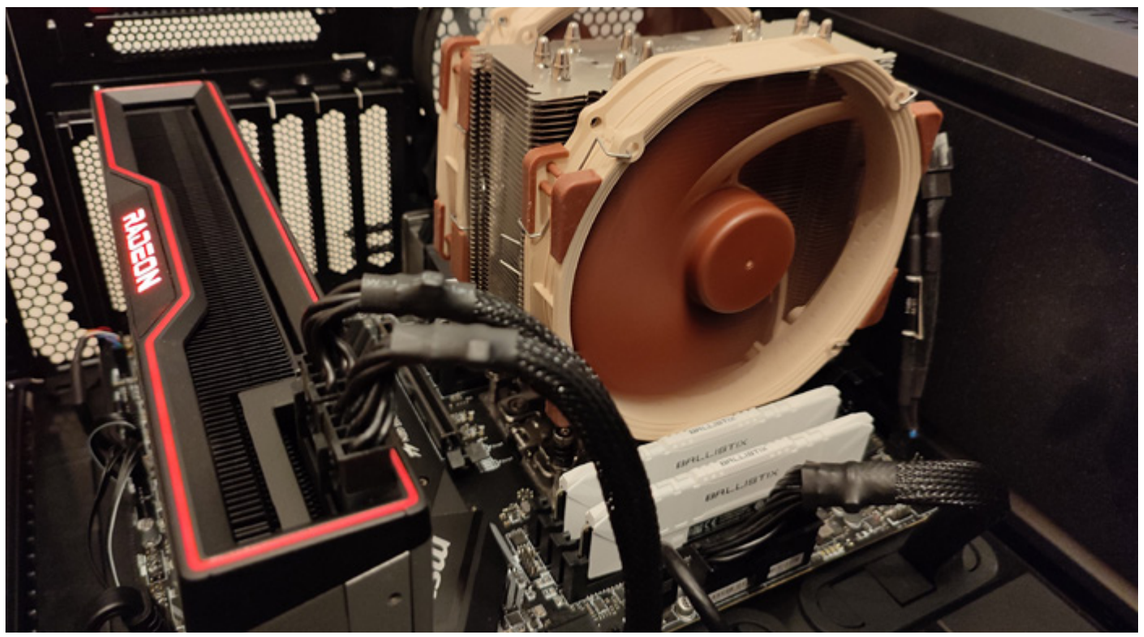
Nesumnjivo je da procesori iz godine u godinu bivaju sve jači i uglavnom je za gejmere praktično sve iznad najnovije generacije Intel i5 ili AMD Ryzen 5 procesora praktično previše ako je osnovna namena računara samo igranje video igara. Međutim šta kada vam zaista treba nešto jače a zapravo želite da ga iskoristite za pravljenje video igara. Najčešće vam za to treba više jezgara, više snage, jednostavno rečeno specijalizovana platforma kao što je AMD Threadripper.

Konfiguracija

S obzirom da Threadripper procesori zahtevaju posebne matične ploče, pa čak i posebna hlađenja, ovaj test je izveden u saradnji sa AMD-om koji nam je dostavio jednu celu konfiguraciju baziranu oko AMD Threadripper 3790X procesora. Neke od korišćenih komponenti su zapravo potpuno standardne, ali su neke dosta van standarda.

Prvo što nas je obradovalo jeste da su kućište i napajanje poznatog proizvođača Be Quiet! koji u poslednje vreme ima vrlo zapažene modele na svetskom tržištu a kod nas nije toliko zastupljen. Kućište je model Silent Base 802 i radi se o punoj veličini što znači da je ceo računar poprilično i veliki i težak. S druge strane ima odličnu zvučnu izolaciju, na panelima sa strane bih rekao da ima i po 1cm nekakve izolacione pene, a opet odličan protok vazduha. Dobar protok vazduha je postignut između ostalog i tome što je matična ploča praktično „obrnuta“ u odnosu na standardni raspored. Naime ploča se unutar kućišta okreće tako da je procesor sa donje strane a iznad njega se nalazi grafička kartica, takvo rešenje nismo do sada susretali ali deluje vrlo zanimljivo, pogotovu što je onda grafička još više udaljena od napajanja koje takođe generiše toplotu. Dobrom protoku vazduha doprinose i priloženi Be Quiet! Pure Wings 2 ventilatori s tim da je interesantno da sam hladnjak na procesoru nije ove kompanije već je u pitanju Noctua. Naravno zbog specifičnosti procesora i njegovog podnožja to nije standardni model već prilagođen baš za Threadripper procesore a u ovom izdanju ima i dodatni drugi ventilator montiran sa zadnje strane opet radi povećanja protoka vazduha i boljeg hlađenja.

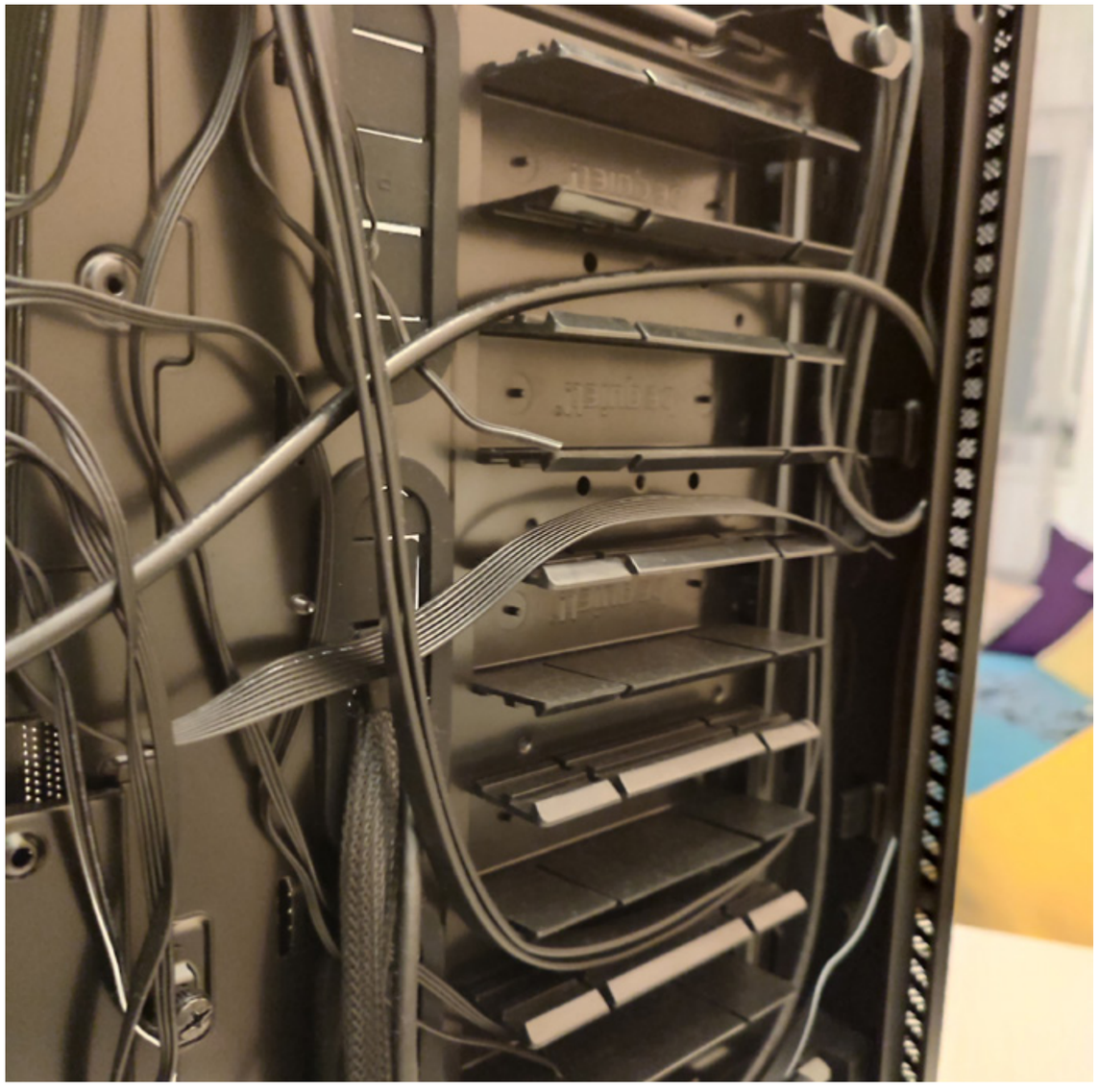
Konačno dolazimo i do matične ploče MSI TRX40 Pro WiFi koja objedinjuje sve komponente i naravno specifična je za Threadripper procesore sa svojim sTRX4 socketom. Treba naglasiti da su ovi i procesori i matične ploče pre svega predviđeni za radne stanice pa samim tim omogućavaju recimo stavljanje više memorijskih modula, ukupno ima čak 8 ležišta za iste, po 4 sa svake strane procesora. Tu je opet ekstremna pažnja posvećena hlađenju samih naponskih jedinica za procesore a ploča ima i gomilu dodataka kao što su podrška za Gen4 PCI-e i m.2 SSD diskove, WiFi 6 ugrađenu bežičnu mrežnu karticu, USB-C port koji podržava prenos do neverovatnih 20Gbit/s, kao i mogućnost dokupljivanja dodatne PCI kartice u koju možete ubaciti još dva m.2 Gen4 x4 SSD diska punih performansi kako biste povećali ukupan kapacitet skladišnog prostora. Jasno je da ploča ima praktično sve što bi jednom profesionalcu moglo da zatreba.



Naravno i komponente koje su „ubodene“ u ploču su vrhunske. Krećemo Crucial BalistiX memoriju u rasporedu 4x16GB zato što Threadripper procesori podržavaju quad-channel memoriju za razliku od standardnih procesora koji podržavaju samo dual-channel pa se za najbolje performanse koriste četiri modula. Zatim tu je Corsair MP600 SSD kapaciteta 2TB koji radi u najbržem PCIe 4.0 x4 modu i obezbeđuje zaista ekstra brzo izvršavanje svih instrukcija i prenosa podataka. I tu je AMD flagship grafička kartica u vidu Radeon RX 6900XT modela koja je trenutno najbolje što oni mogu da ponude, ali sticajem okolnosti uopšte nije bila fokus našeg testiranja ovog puta. Zanimljivo je da ploča podržava i nVidia SLI i AMD Crossfire tehnologiju ako vam treba da uparite više kartica što će pre svega opet verovatno biti interesantno samo profesionalcima koji se bave obradom video materijala ili nekom vrstom 3D modelovanja i renderovanja.

> “THREADRIPPER 3970X IMA 32 FIZIČKA I 64 LOGIČKA JEZGRA”

Konačno dolazimo i do onoga zašto smo zapravo i uzeli ovu mašinu a to je procesor AMD Threadripper 3970X. U pitanju je model sa 32 fizička i 64 logička jezgra čiji je osnovni klok 3.7GHz a boost clock ide do 4.5GHz. U familiji Threadrippera on trenutno zauzima središnje mesto – postoji slabiji 3960X (24/48 jezgara) i jači 3990X (64/128 jezgara) i kao takav je nešto moćniji od najslabijeg modela, ali opet nije baš uslovno rečeno preskup kao najjači model.



Ponašanje u video game development okruženju

Mali je problem što je ovakav procesor malo teško testirati – njegove najveće prednosti će svakako biti prikazane prilikom obrade video materijala (spremanje klipova za YouTube, dodavanje efekata i slično) i u nekim programima za 3D modeling i animaciju. I ako bismo pokrenuli neke generičke testove sigurno bismo dobili neke rezultate koji će prikazati velike dobitke u odnosu na standardne procesore. Međutim hteli smo da napravimo malo drugačije poređenje a to je kako se ovakva jedna mašina ponaša u realnom okruženju razvoja video igara. I pošto se mi ovde ne bavimo razvojem video igara obratili smo se kolegama iz Ebb Software koji razvijaju video igru Scorn u Unreal 4 endžinu kako bi uporedili ovaj računar sa onime što oni standardno koriste u dnevnom poslovanju i kako bi izveli neke zaključke na temu da li ima smisla investirati značajno veliku sumu novca u jednu ovakvu platformu.

Najznačajnija njihova primena ovako jakog računara jeste kreiranje builda – proces kada računar mora da radi kalkulacije i na osnovu koda i sve to iskompajlira u formu koja je lako primenjiva na bilo kom računaru ili konzoli. Ovo podrazumeva i proračunavanje fizike u igri, proračunavanje svetala (ukoliko se ne koristi real-time raytracing) i još mnogo drugih kalkulacija. Dobra stvar jeste što je računar koji su do sada koristili za tu namenu vrlo sličan ovom koji smo mi dobili na test i praktično jedina ključna razlika je procesor – u pitanju u je AMD Ryzen 9 3900X koji ima 12 fizički i 24 logička jezgra. Osim toga računar s kojim se poredilo je takođe imao i 64GB radne memorije u dual-channel režimu kao i m.2 SSD. Grafička kartica kao što rekosmo u ovom poređenju ne igra značajnu ulogu.

S obzirom da Threadripper ima skoro pa 3 puta više jezgara bilo je interesantno videti koliko se to odrazilo na vreme pravljenja builda. I sad neko bi naravno očekivao da to bude 3 puta brže, ali naravno dobitak u performansama ne ide baš tako linearno. Ono što smo primetili jeste da je recimo njihov trenutni build svetala u igri koji smo koristili za jedan deo testa Ryzen na primer završavao 1556 sekundi, dok je Threadripperu trebalo 933 sekunde. Ako govorimo o celokupnom buildu jedan isti zadatak je Ryzen radio 12401 sekundu dok je Threadripper isti posao završavao za 8375 sekundi, dakle negde oko 50% ubrzanja u proseku. Možda se nekome ovo čini malo, ali kada dođete na ovaj nivo performansi 50% uopšte nije zanemarljivo, Ryzen 9 je sam po sebi izuzetno jak procesor. Takođe u svetu profesionalnog razvoja video igara činjenica da vam računar nešto može završiti za okvirno dva umesto tri sata znači da u toku dana možete uraditi više nekih iteracija i testirati više varijanti i videti šta vam najviše odgovara. Naravno treba imati u vidu da Threadripper 3970X košta trenutno ugrubo četiri puta više od Ryzena 3900X, kao i da su skuplje i matične ploče i druge komponente kao što je hlađenje koje se mora upariti s njime. Na kraju krajeva ostaje ono da je vreme jedini resurs koji neumitno prolazi, sve ostalo se da nadoknaditi.

> “BE QUIET! KUĆIŠTE JE TIHO I VRLO INTERESANTNO PROJEKTOVANO”

Zaključak

AMD Threadripper je definitivno procesor koji je namenjen profesionalcima – bilo da se radi o razvoju igara, obradi video materijala, renderingu ili nečemu trećem činjenica je da njega neće niko kupiti bez da shvata šta je potreba za jednim ovakvim sistemom. Naravno i ostatak konfiguracije koju smo dobili na test je bio jednako impresivan, ali se prosto zna šta je ovde bila glavna zvezda. U tom smislu ovo je procesor i računar koji vam je potpuno besmislen ukoliko samo želite da igrate video igre, ali ukoliko želite da se bavite i ozbiljnim razvojem video igara svakako ima smisla razmisliti o investiciji u ovakvu jednu mašinu.

Karakteristike:

Procesor	AMD Threadripper 3970X
Matična ploča	MSI TRX40 Pro WiFi
Memorija	4x16GB Crucial BalistiX DDR4-3600
Grafička kartica	AMD Radeon RX 6900XT
Hard disk	Corsair Force MP600 m.2 2GB
Kućište	Be Quiet! Silent Base 802
Hlađenje	Noctua NH-U14S TR4-SP3
Napajanje	Be Quiet! E11-PT-850W

Autor: Stefan Starović

STEELSERIES PRIME+

Miš za eSports

Sve više proizvođača izbacuje uređaje koje reklamiraju kao najpraktičnije iskustvo za bavljenje eSports takmičenjima i upravo je takve periferije izbacio SteelSeries u vidu Prime serije.

SteelSeries Prime+

Jednostavno nazvan Prime ova serija od SteelSeries pokušava da najjednostavniji način da približi igranje eSports naslova širokoj publici. Uopšte svi uređaji su prilagođeni tome da su uređaji dosta robustni, vrhunskih karakteristika ali bez nekih dodatnih nepotrebnih elemenata kao što su dodatne funkcije i slično. Prime+ ima vrlo standardan oblik, prilagođen desnorukim korisnicima, a SteelSeries navodi da je prilagođen za korišćenje claw ili fingertip načinima hvatanja miša. Radi se o uređaju srednjih dimenzija ali izuzetno male težine – bez kabla je težak samo 71 gram, pri čemu je sam kabl neverovatno lagan. Imam utisak da je čak i čičak traka koja služi da lakše sklonite višak kabla izrađena od neke ultra lagane tkanine, mnogo lakše nego što je to inače slučaj. Takođe kabl je moguće u potpunosti skinuti što je zgodno za nošenje na događaje i turnire. Zanimljivo je da je Prime miš dosta lagan a bez da koristi sada popularni „bušan“ ili „saćasti“ dizajn što govori o materijalima koji su korišćeni prilikom njegove izrade. Sama površina miša je urađena od nove vrste plastike koja ima i neku posebnu mikroteksturu na koju se realno treba navići jer je osećaj nešto drugačiji nego kod većine miševa. Ova tekstura je ipak mnogo lakša za čišćenje dok istovremeno omogućava pouzdano držanje čak i tokom dugih igračkih seansi u kojima se dešava da ruke postanu vrlo klizave.

Format miša je najklasičniji mogući – dva glavna dugmeta između kojih se nalazi točkić i još dva dugmeta koja se nalaze pod palcem desne ruke za dodatnu funkcionalnost. Zanimljivo je primetiti da iako na leđima miša postoji SteelSeries logo jedini RGB prosvetljen deo uređaja je zapravo sam točkić. Sa donje strane se nalaze veliki klizači, optički senzor kao i dugme za promenu CPI osetljivosti senzora. Malo je nezgodno što je to dugme sa donje strane ukoliko imate potrebu često da menjate osetljivost može biti zamorno, čak i teško u nekom žaru borbe. Pohvalno je što SteelSeries nudi i zamensku opciju klizača za miša po vrlo korektnoj ceni. S obzirom da se radi o miševima za koje se očekuje da će prelaziti velike kilometraže zaista pohvalno da su odmah ponuđeni i zamenski delovi za nešto što se realno lako troši pri intenzivnoj eksploataciji. Moguće je dokupiti i drugi USB kabl u slučaju da originalni pokidate ili izgubite, a u međuvremenu možete koristiti i bilo koji kabl koji ima Micro-USB konektor, praktično bilo koji kabl za punjenje mobilnog telefona malo starije generacije.

Moramo primetiti da su glavna dva tastera urađena u poprilično revolucionarnoj tehnologiji optičko magnetnih prekidača. Prekidač ima praktično torzionu čeličnu polugu koju drži neodimski magnet. Ova magnetna sila kreira konsistentan osećaj i preciznost da se

> “OLED EKRAN SA DONJE STRANE NEMA PREVIŠE SMISLA”

svaki klik aktivira sa tačno određenom količinom sile. Prekidač onda prekida snop infracrvenog svetla tako da se klik registruje velikom brzinom. Takođe ovi prekidači su mnogo konsistentniji od klasičnih mehaničkih posle većeg broja klikova – dok standardni prekidači mogu postati manje osetljivi s korišćenjem, optičko-magnetni prekidači su i do 4 puta konsistentniji. Pri tome su deklarisani na 100 miliona klikova što je više nego duplo u odnosu na čisto mehaničke prekidače koji se koriste u drugim modelima.

Miš je opremljen optičkim TrueMove Pro+ senzorom rezolucije zaista impresivnih 18.000 CPI pri čemu nema apsolutno nikakvu hardversku akceleraciju. Praćenje pokreta miša se vrši po pravom 1-na-1 principu uz mogućnost da isprati ubrzanje od neverovatnih 5G. Sve u svemu sam po sebi ovo je jedan od najrespektabilnijih senzora koji se mogu naći na tržištu. TrueMove Pro+ senzor ima istu osetljivost kao i standardni TrueMovePro ali i dodatni senzor koji registruje lift-off distancu. U praksi ovo znači da vam se neće dešavati da miš sam uhvati neki pokret kada ste zapravo samo hteli bolje da ga pozicionirate a ne i da pomerate kursor na ekranu. Ovo je svakako vrlo koristan dodatak i ima jako smisla.

Interesantna karakteristika Prime+ miša jeste OLED ekran, i to smo već viđali na nekim SteelSeries modelima ali se sada nalazi na zaista čudnom mestu. Ako je postojala ranije potreba za OLED ekranom koji se vidi sa strane miša (a i to je realno diskutabilno), zaista mi nije jasno čemu služi ekran koji se nalazi sa donje strane, odmah iznad senzora. Praktično morate okrenuti miša na leđa da biste promenili CPI osetljivost ili videli šta piše na ekranu. Sve to je izvedeno vrlo zanimljivo – prilikom prvog priključivanja imate čak mini-uputstvo za podešavanje miša na ekranu kroz koje skrolujete preko točkića, vrlo zabavno. Malo je manje zabavno bilo kada sam shvatio da nakon toga piše Download Mouse Software, iako sam već ima SS softver i čak sam i odradio firmware update miša preko njega. Onda sam tek posle nekoliko minuta shvatio da je ta poruka zapravo default poruka koja stalno stoji na ekranu, a koju možete prilagoditi i preurediti po želji. Sve u svemu mislim da OLED ekran na poziciji na kojoj se nalazi na Prime+ mišu zapravo nema baš nikakvog smisla.

Zaključak

Prime+ miš dobro predstavlja SteelSeries u domenu osnovnih alata za eSports naslove. Međutim ne možemo da se otmemo utisku da je OLED ekran sa donje strane poprilično nepotrebna stvar a da ipak doprinosi povećanju troškova i služi najviše u marketinške svrhe. Osim toga ovo je jedan izuzetno dobro zaokružen proizvod koji donovsi vrhunske performanse bez kompromisa i sve ono što vam realno treba za duge eSports sesije.

Karakteristike:

Model	SteelSeries Prime+
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	18.000 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, RGB Osvetljenje, težina 71 gram bez kabla, Prestige OM mehanički tasteri, OLED ekran

play zine