

OLUŠI n e



RIDERS REPUBLIC™

IGRA MESECA

PROMAŠAJ?

BATTLEFIELD

2042

BETA:

HALO

INFINITE

REVIEW:

GTA TRILOGY
REMASTER

HARDWARE:

ROG STRIX G15 LAPTOP

TEST:

ELDEN RING

BROJ 154 – DECEMBAR 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



Opasno se približavamo prazničnoj sezoni, koja donosi radost svim ljubiteljima igara audio-vizuelnog tipa, ali i običnim smrtnicima. Ulice su ponovo okićene novogodišnjim ukrasima, koji nas verovatno neće napustiti do martovskog izdanja ovog časopisa. Sve je spremno za novu godinu. Ipak, pre nego što se oprostimo i od ove dve hiljade dvadeset i prve, bio bi red i da ispratimo šta se sve izdogađalo u prethodnom mesecu, i šta nas sve čeka u ovom koji sledi.

Krajem meseca održali smo treće izdanje PlayCon-a, onlajn konferencije domaće zajednice developera i gejmera. Imali ste priliku da čujete obilje zanimljivih predavanja i raznovrsnih tema, tako da ste u programu definitivno mogli da pronađete nešto što vas interesuje. Još uvek možete, jer se snimak cele konferencije nalazi na našem [YouTube kanalu!](#)

Što se tiče samog časopisa, po običaju čeka vas dosta opisa aktuelnih igara, kao i recenzija hardvera. Izgleda da DICE nije uspeo da popravi BF 2024 za samo mesec dana (veliki šok), dok se ispostavilo da Ubisoft zapravo ume da napravi solidnu open world igru. Jako smo se zabavili igrajući Halo Infinite, a imali smo i sreće da isprobamo Elden Ring. Spoiler alert, ceo hajp oko igre je u potpunosti opravdan!

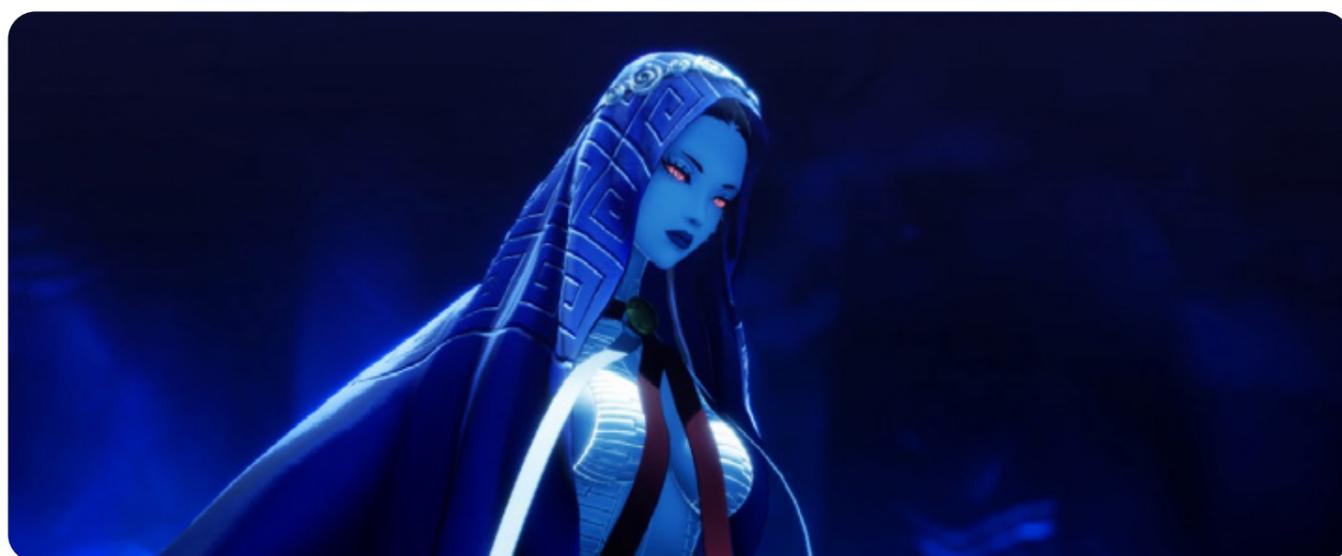
Uskoro nam stiže još odličnih igara, a mi se vidimo krajem meseca u 155. broju našeg časopisa. Do tada, svratite do našeg sajta, gde vas čekaju vesti, recenzije, tekstovi, i još mnogo toga drugog.



48

IGRA MESECA: RIDERS REPUBLIC

FLASH VESTI	6
PATREON STRANA	18
NAJAVE MESECA: Top igre decembra.....	20
DOMAĆA SCENA	
PLAYCON WINTER 2021 RECAP.....	24
EARLY ACCESS: Darkest Dungeon 2.....	26
BETA: Halo Infinite.....	28
BETA TEST: Elden Ring.....	30
Farming Simulator 22.....	34
Life is Strange True Colors.....	36
Mario Party Superstars.....	38
Grand Theft Auto The Trilogy – The Definitive Edition.....	42
Pokémon - Brilliant Diamond - Shining Pearl.....	44
Riders Republic.....	48
Shin Megami Tensei V.....	52
Battlefield 2042.....	56
Crysis Remastered Trilogy.....	62
Football Manager 22.....	66
Jurassic World Evolution 2.....	70
Just Dance 2022.....	72
Tunche.....	74
REINSTALACIJA: Omikron - The Nomad Soul	76
BESPLATNI KUTAK	78
U POKRETU	79
HARDWARE: Lenovo Legion K500.....	80
HARDWARE: ROG Strix G15 Advantage Edition.....	82
HARDWARE: Sapphire Pulse Radeon RX 6600.....	86
HARDWARE: SteelSeries Prime Wireless.....	90



52

REVIEW: SHIN MEGAMI TENSEI V



30

BETA: ELDEN RING



80

HARDWARE:
LENOVO LEGION K500



 PLAYSTUDIOS
europe

MODERN WARFARE 2 ĆE IMATI SISTEM MORALNOSTI



Call of Duty: Vanguard tek treba izaći, a već se vodi priča o nekoj narednoj igri u ovoj pucačkoj franšizi.

To će navodno biti Modern Warfare 2, nastavak na MW iz 2019. godine i sa iznova izrađenom kampanjom. Najnovije glasine koje su se pojavile na internetu potvrđuju da se radi o Modern Warfare 2 kao i da će kampanja uzimati inspiraciju iz filmova Sicario i No Country for Old Men.

Takođe se govori o takozvanom sistemu moralnosti, zvanom Moral Compass koji će zavisiti od odluka koje igrač načini tokom kampanje, i on će dosta uticati na tok iste. Izvori glasina ovu mehaniku porede sa Honour sistemom iz Red Dead Redemption 2.

Modern Warfare 2 će imati i dosta realističnu mehaniku povređivanja, gde će karakteri gubiti udove. što će izgledati prilično grozno, a postojaće i faktor stresa u kojem će se karakteru tresti ruke i imaće problema sa stavljanjem novog magazina u oružje. Takođe, postojaće zaglavlivanje puške, uzimanje metkova koji nisu istrošeni, unapređeni AI i animacije oružja.

Na osnovu glasina, izgleda kao da će naredni Call of Duty biti značajan iskorak u franšizi, sa dosta izmena i fokusa usmerenog ka realističnom ratovanju.

Još samo da Activision sve ovo potvrdi. To će se odigrati negde sredinom naredne godine, a možda i kasnije.

BUDUĆE ZAKRPE I DLC ZA CYBERPUNK 2077 ODLOŽENE ZA 2022. GODINU

Približavamo se kraju godine i godišnjici od izlaska Cyberpunk 2077, a rešenje problema još uvek nemamo na vidiku. U ova dva meseca ih neće ni biti.

CD Projekt Red je sada zvanično otkazao izlazak zakrpi, apdejtova i DLC sadržaja za ovu godinu, jer je sve pomerio za 2022. U planu izdavanja sadržaja na zvaničnom sajtu je načinjena izmena u kojoj se vidi odlaganje za narednu godinu.

Razlog za to je potreba za dodatnim radom i ispravkama, kako bi buduće zakrpe bile prožetije izmenama i poboljšanjima, odnosno vidljivim i osetnim unapređenjima. CDPR nažalost nije podelio do kada će se čekati na sve ove ispravke, pošto nema ni potencijalnog datuma kada se one mogu pojaviti.

Na sajtu samo stoji da je next-gen nadogradnja planirana za prvi kvartal 2022. godine.

Poslednja zakrpa za Cyberpunk 2077 stigla je u septembru, sa ispravkama vezanim za izgled puteva, otkrivanje karaktera od strane neprijatelja i slične sitnije probleme.



SQUARE ENIX NAZVAO MARVEL'S AVENGERS "RAZOČARAVAJUĆIM"

Najnoviji finansijski izveštaj kompanije Square Enix sabira utiske iz prethodnih meseci, prvenstveno po pitanju zarade i uspeha igara u tom periodu.

Jedna od tema bio je i neuspeh koji je Marvel's Avengers ostvario u periodu od 12 meseci. Square Enix se trudio da igru donese u najboljem svetlu i da prikrije goruće probleme sa mehanikom napretka u igri, kao i mikrotransakcijama.

U razgovoru sa investitorima, igra je opisana kao izuzetno ambiciozni naslov sa Game-as-a-Service modelom, ali je na kraju ispala razočaranje. Izdavač je priznao da je način monetizacije u Marvel's Avengers ono što je igri donelo probleme i zadržalo je na putu do uspeha.

Rečeno je da je igra dovela do razočaravajućeg ishoda sa više gubitaka, pošto je još na početku otkriven gubitak od 48 miliona dolara.

I pored svega ovoga, Square Enix je rekao da neće odustati od ovog tipa igara, samo će više pažnje posvetiti na delu monetizacije.



MICROSOFT PLANIRA METAVERZUM ZA SVOJE VIDEO IGRE



Metaverzum je pojam koji se baš dosta spominje ovih dana, pogotovu nakon objave da Facebook menja ime u Meta. I gigant iz Redmonda uskače na ovaj voz ka pomalo distopijskoj budućnosti, sa detaljnim planom za svoj Metaverzum.

Direktor kompanije Satya Nadella objasnio je kako Microsoft planira da spoji digitalne i fizičke svetove zajedno kroz seriju aplikacija i virtuelnih okruženja. Pod metaverzumom, Microsoft misli na novu platformu i novu vrstu aplikacija, uporedivši ovaj novi pokret sa internetom i sajtovima sa početka 90-ih godina.

Microsoft će sa metaverzum aplikacijama stvarni svet dovesti u digitalno i digitalni svet u stvarni sa idejom da se primarno izvrše inovacije na polju biznisa i rada, ali i po pitanju video igara, sa planovima za aplikacije u Xbox ekosistemu.

Plan je da se u video igrama koje imaju odlike metaverzuma, kao što su Minecraft, Halo i Flight Simulator uvedu inovacije koje će omogućiti da one postanu pravi 3D svetovi.

OVERWATCH 2 I DIABLO 4 ODLOŽENI ZA 2023. GODINU, U NAJBOLJEM SLUČAJU



Odavno je prošlo otkako je Blizzard najavio Overwatch 2 i Diablo 4, a datuma izlaska ni na vidiku za fanove koji željno čekaju to.

Activision-Blizzard je ponovo odložio planirani period izlaska za ove dve igre, bez pruženog okvirnog datuma. Ovoga puta odlaganje nije za narednu godinu, već čak za 2023. godinu i to u najboljem slučaju.

U razgovoru sa investitorima je rečeno da neće biti ispunjen plan da se Overwatch 2 i Diablo 4 lansiraju tokom 2022. go-

dine, već je period rada dodatno produžen i trajaće još oko 2 godine.

Dosta faktora utiče na stalno pomeranje datuma za ova 2 naslova. Prvo imamo pandemiju korona virusa, očekivanja fanova, a ujedno i probleme sa radnom kulturom i zlostavljanjem zaposlenih u studijima. Blizzard je naglasio da su ovo trenutno 2 najiščekivanija naslova u industriji i da studiji dobro napreduju u razvoju, ali je potrebno još vremena.

ELDER SCROLLS 6 IZLAZI SAMO ZA XBOX I PC

San mnogih Playstation fanova po pitanju izlaska Elder Scrolls 6 igre za ove konzole počeo je da se gasi kada je Microsoft zvanično kupio izdavača Bethesda i Elder Scrolls IP.

Sada je nada za eventualno pojavljivanje šestice na Playstation 5 konzoli, ili koja već tada bude bila aktuelna, potpuno ugašena. Šef Xbox brenda, Fil Spencer, je povodom 20 godina postojanja objavio da će Elder Scrolls 6 izaći samo za Xbox i PC platforme.

Pored samog ekskluziviteta u borbi protiv Playstationa, Spencer je naveo da ekskluzivnost iza The Elder Scrolls 6 leži u želji da se fokusiraju na što bolji proizvod koji će doneti potpuno iskustvo na Xbox konzolama.

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.



DOMAĆA HOROR PUČAČINA SCORN PONOVO ODLOŽENA



Jedan od najambicioznijih naslova koji se treba pojaviti uskoro jeste igra Scorn domaćeg studija Ebb Software.

Naslov je poprimio dosta veliku pažnju publike širom sveta, a pritom i dobar deo investicija. Međutim, fanovi će morati da se strpe još malo.

Scorn je bio planiran za izlazak na PC i Xbox konzole tokom ove, 2021. godine, ali je to nažalost odloženo za narednu. Ebb Software

je sada objavio da je potrebno dodatno vreme za rad na igri i dostizanju željenog kvaliteta tako da se datum izlaska odlaže za narednu godinu.

Direktor studija, Ljubomir Peklar, je u objavi rekao da fanovi nezadovoljni odlaganjem mogu slobodno tražiti povraćaj novca, što je sasvim lepa odluka i signalizira odlučnost u postizanju željenog kvaliteta, a ne objavljivanje igre reda radi.

FORZA HORIZON 5 JE NAJBOLJE OCENJENA IGRA OVE GODINE



Forza Horizon 5 je ove nedelje izašla pred Xbox i PC publiku sa novim trkačkim avanturama u cenjenoj franšizi koje vode u raznovrsna okruženja Meksika.

Ova igra je ubrzo nakon izlaska postala i najbolje ocenjena u ovoj godini, sa najvišim skorom na sajtovima koji prikupljaju ocene kritičara na jednom mestu. U vreme nastanka ovog teksta, Forza Horizon 5 je na samom vrhu igara objavljenih u 2021. godini sa prosečnom ocenom od 92/100.

Na nešto manje omiljenom mestu za ocenjivanje, Metacriticu, igra ima takođe skor od 92, što je tamo čini takođe najviše ocenjenom igrom godine.

Naravno, situacija se može promeniti kako bude pristizalo još recenzija za Forza Horizon 5, ali ne značajno pošto je većina već tu i igra zasigurno ostaje na vrhu, i PC i Xbox verzija.

Ovo je prva Xbox Game Studios igra sa ogromnim uspehom, što je dobar nagoveštaj da se Microsoft uozbiljio u trci sa Sonijem.

NINTENDO BLIZU 93 MILIONA PRODATIH SWITCH KONZOLA



Nintendo je objavio najnovije finansijske rezultate vezane za drugi kvartal tekuće fiskalne godine, a ujedno je otkriven i broj prodatih Nintendo Switch konzola od početka prodaje 2017. godine.

Japanska kompanija je objavila da je do 30. septembra ove godine prodato ukupno 92,87 miliona uređaja, za 3,8 miliona više u odnosu na izveštaj od 30. juna.

93 miliona prodatih konzola je odlična brojka za Switch, koja će naravno nastaviti da raste, ali ne predviđenim tempom. Nintendo je naišao na probleme u proizvodnji zbog nestašice delova zbog čega je predviđenu prodaju za period do 30. marta 2021. umanjio za 20%.

DENUVO SOFTVER BLOKIRAO BROJNE IGRE TOKOM VIKENDA



Denuvo softver za zaštitu digitalnih autorskih prava koristi veliki broj izdavača kako bi se stalo na put pirateriji, barem nakratko. Sa druge strane Denuvo je na dosta lošem glasu zbog navodnog negativnog uticaja na performanse u igrama i brojnih drugih problema koje sa sobom nosi.

Jedan od takvih problema je što kada serveri Denuvo kompanije padnu, sve igre koje koriste ovaj vid zaštite postaju neigrive. To se dogodilo u vikendu za nama, kada je veliki broj igrača prijavio

kako ne mogu lansirati brojne naslove, između kojih i noviji Guardians of the Galaxy i slične.

Uz malo istraživanja potvrđeno je da se radi o problemu sa Denuvo softverom, koji je čak uticao i na singleplejer igre koje ne zahtevaju nikakav vid onlajn konekcije.

Problem je sada rešen i sve igre su postale dostupne za igranje, kao što i treba, ali je ovo još jedan poen za stranu koja se protivi Denuvo zaštiti.

DIABLO 2 RESURRECTED JE NAJPRODAVANIJU ACTIVISION-BLIZZARD REMASTER

Remaster je već ušao u istoriju kompanije, jer nijedna druga igra koja je vraćena iz mrtvih nije prodala kopija kao Diablo 2 Resurrected u prvoj nedelji. Nakon Warcraft 3: Reforged fijaska, izgleda da je Activision-Blizzard konačno uspeo da izbacii dobar remaster i solidnu igru posle...pa ni mi ne znamo koliko vremena.

Ove nedelje kompanije iz gejming industrije su objavljivale svoje tromesečne finansijske izveštaje, a Activision-Blizzard se pohvalio uspesima Diablo 2 Resurrected-a i potvrdio da su doneli pravu odluku dok su planirali šta bi mogao da bude sledeći korak za franšizu.

Diablo 2 Resurrected je poboljšao vizuale i efekte u igri, a pritom zadržao sve čari koje su odlikovale klasik. Ovonedeljni izveštaj ipak stiže i sa par loših vesti jer je najavljeno da će Overwatch 2 i Diablo 4 kasniti. Kompanija i dalje provodi dosta vremena po sudovima zbog optužbi za uznemiravanje, a i nekoliko ljudi iz vrha je napustilo kompaniju. Sve ovo mogu biti faktori zašto su izlasci igara pomereni, a konkurencija u žanru akcionih rpg-ova raste iz meseca u mesec. Možda bi kreatori trebali da počnu da se plaše za sudbinu novog Diabla, a Overwatch se možda nalazi u još nezavidnijoj poziciji.



HALO INFINITE DOSEGAO PREKO 270.000 IGRAČA UBRZO NAKON IZLASKA



343 Industries i Microsoft su priredili pravo iznenađenje fanovima povodom 20 godina postojanja Xboxa time što su pustili Halo Infinite multiplejer betu bez ikakve prethodne najave.

I pored toga što se odigralo iznenađa, to nije uticalo na ogromno interesovanje koje su igrači iskazali u satima nakon pojavljivanja igre na PC i Xbox platformama. Halo Infinite multiplejer se pojavio kao potpuno besplatan i na Steamu gde je nakon svega osam sati od izlaska dostigao preko 270.000 igrača.

Iznenadni izlazak je doveo dosta igrača, i to je samo delić ukupne slike, pošto se pored Steam platforme igra nalazi na Xbox prodavnici, kao i na konzolama.

Ova brojka je Halo Infinite načinila četvrtom igrom sa najvišim brojem konkurentnih igrača, sa CS:GO, Dota 2 i PUBG ispred nje.

RIOT NAJAVIO JOŠ 2 LEAGUE OF LEGENDS SPIN-OFF IGRE ZA 2022. GODINU



Pored gradnje originalne League of Legends igre, Riot Games nastavlja da širi svoj brend kroz izdavačku platformu Riot Forge.

Do sada smo videli valjani broj novih igara sa League of Legends tematikom, a Riot je za narednu godinu najavio 2 spin-off igre – Song of Nunu i Convergence.

Igra Song of Nunu podseća na The Last Guardian ali sa stilom

nalik na crtače, kakav odgovara League of Legends univerzumu. U pitanju je akciona avantura povezana sa nekoliko karaktera iz Runeterra univerzuma, a glavni protagonist je Nunu sa dosta pokretljivih mehanika.

Druga igra, Convergence, je akcioni platformer blisko povezan sa Netflixovom serijom Arkane. Igra poseduje 2D stil i borbeni ritam koji neodoljivo podseća na Dead Cells ostvarenje.

FALLOUT 5 STIŽE, ALI TEK POSLE THE ELDER SCROLLS 6



Čekanje na glavnu igru u renomiranom Fallout serijalu poprilično se odužilo za fanove, slično kao i kod The Elder Scrolls serijala, a vođa studija u kompaniji Bethesda donosi miks dobrih i loših vesti.

Tod Huard je u intervjuu za IGN otkrio da Bethesda ima odlične planove za Fallout 5, naznačivši da će igra izaći, s tim što im ona sada nije prioritet. Huard je napomenuo da je prioritet u razvoju trenutno na sci-fi avanturi Starfield, koja izlazi narednog novembra, a da će se fokus zatim prebaciti na TES 6.

Elder Scrolls 6 je trenutno u razvoju, ali će punu pažnju developera

dobiti tek nakon izlaska Starfield, a kada se šestica pojavi tek tada možemo očekivati da Fallout 5 ugleda svetlost dana, što je period od nekoliko godina, možda čak i pola decenije.

U intervjuu je otkriveno i da postoji određeni plan da Fallout 5 razvije eksterni studio a ne Bethesda, što znači da ima šanse da Obsidian, studio iza čuvenog Fallout New Vegas, donese peti deo u ovom čuvenom serijalu.

Podsećamo, i Bethesda i Obsidian su sada pod istim krovom zvanim Xbox Game Studios.

DOLAZAK PRENOSIVE PLAYDATE KONZOLE ODLOŽEN ZA 2022. GODINU

Pored Switch i Steamdeck prenosivog hardvera, na vidiku imamo i Playdate konzolu koju ćemo moći nositi svuda sa sobom.

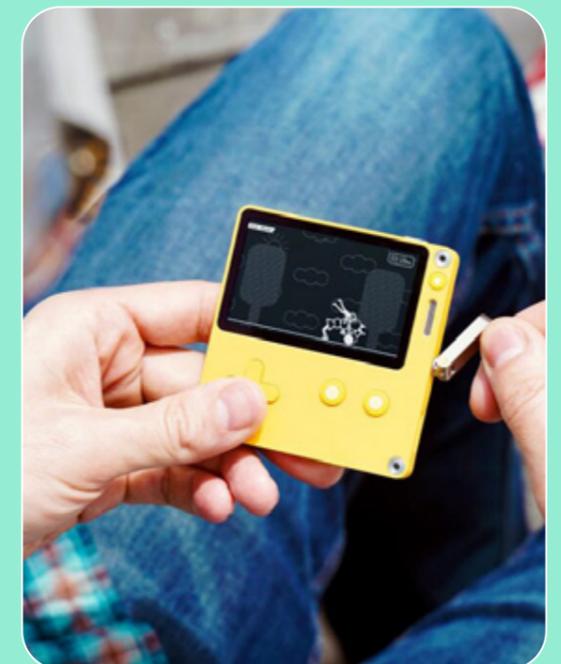
Proizvođač Panic je odlučio da dolazak Playdate konzole ipak pomeri za 2022. godinu, u jeku novonastalih problema sa baterijom i nestašicom procesora.

U poruci izdatoj prednaručiocima, navedeno je da se na testiranju prvog kontigenta konzola uvidelo da trajanje baterija nije ni malo zadovoljavajuće i da ona traje dosta kraće nego što je želja. Playdate je predstavljen kao konzola sa izuzetno dugim životnim vekom koji bi izdržao i duže period bez korišćenja.

Proizvođač je čak i naišao na slučajeve u kojima su baterije potpuno ispražnjene da se više nisu mogle ni puniti.

Problem sa baterijama je praktično sređen ali je bio dovoljan da se izazove višemesečno odlaganje datuma dolaska, zajedno sa nestašicom procesora.

Čak i kada se konzola konačno pojavi 2022. to neće biti kraj mukama, pošto će tada postati dostupno tek 20000 modela, a preko 50000 modela će se preći tokom 2023. godine.



ALIEN: ISOLATION OVOG DECEMBRA DOLAZI NA MOBILNE UREĐAJE

Feral Interactive je najavio planove za izdavanje Alien Isolation za iOS i Android uređaje 16. decembra 2021. godine

Po ceni od 14,99 USD, dolazi osnovna igra i svih sedam njenih DLC paketa.

Naslov je prilagođen za igranje na ekranu osetljivom na dodir i ima potpuno prilagodljiv interfejs, čak su podržani i gamepadi.

Zapanjujući AAA vizuelni prikazi, zastrašujuća priča i zastrašujuća atmosfera nagrađivanog naučno-fantastičnog remek

dela Creative Assembly verno su preslikani na telefone i tablete", tvrdi Feral Interactive.

„Ovo je potpuno iskustvo horora preživljavanja koje je preneto na mobilne uređaje bez kompromisa.“

Prvobitno objavljena za PC i konzole 2014. godine, horor igra iz prvog lica inspirisana je filmom Alien iz 1979. i izazvala je pohvale zbog svog napetog igranja i impresivnog sveta. Igrači preuzimaju ulogu zaposlene Vejland-Jutani Amande Riply, cerke protagonistkinje filma Alien Elen.

ČASNA IZVIĐAČKA! DYING LIGHT 2 NEĆE IMATI DODATNA ODLAGANJA

Dosta ljudi je bilo skeptično povodom originalne objave da će Dying Light 2 stići ovog decembra, i na kraju je ispalo da ih osećaj nije varao. Techland je odložio igru za 4. februar 2022. godine, ali da li je tim dao sebi dovoljno vremena da odradi sve što su naumili. Igra je najavljena sad već davne 2018. godine, a početkom ove godine su počele da kruže glasine da se sledeći deo zombi parkura nalazi u nekoj vrsti razvojnog pakla.

Radnici iz Techland-a su davali izjave da u studiju vlada autokratski menadžment, koga su nazivali i "oko Saurona", a studio je napustio i glavni pisac koji je radio na projektima više od 20 godina. I pored svih turbulencija, rukovodstvo Techland-a je u intervjuu izjavilo da ne postoje nikakve šanse da se igra još jednom odloži. Oni razumeju da su gejmeri umorni od raznih objava da se izlasci igara pomeraju, ali je ipak mnogo bolje od kupovine igre koja nije bila spremna za izlazak.

Ovo zvuči kao dobar način razmišljanja, ali toliko su nas zadnjih par godina razočarali veliki naslovi i njihova lansiranja, da u ovom momentu verujemo samo u ono šta vidimo. Poslednji Call of Duty i Battlefield naslovi su najsvežiji primer koliko se praznih obećanja izrekne tokom marketinga za igre, a sve priče koje prate Dying Light 2 podsećaju na već poznatu "sve je u redu" epizodu. Rukovodstvo izgleda razume i poštuje njihovu gejming zajednicu, ali mi kažemo "dela, ne reči".

**BATTLEFIELD 2042 IMA PREKO 17.000 NEGATIVNIH OCENA NA STEAMU**

Godina prepuna odlaganja, nažalost onih koji i ne daju rezultata pošto odložene igre ponovo dolaze sa raznim problemima i ruše poverenje igrača u potrazi za zabavom.

Battlefield 2042 se pojavio mesec dana kasnije nego što je prvobitno bilo planirano, ali taj dodatni rad nije bio dovoljan da se otklone problemi koji su sada gorući. Battlefield 2042 je došao i na Steam, gde se igrački auditorijum jasno oglasio sa negativnim ocenama, kojih sada ima preko 17.000. Samo 26% ocena je pozitivno.

Svega 2 dana nakon izlaska igra je uspela prikupiti ovoliko negativnih ocena. Igrači su frustrirani sa problemima poput praznih mapa, nedostatka tabeli, problematičnih vozila i tone prisutnih bagova.

DICE je nedavno objavio listu poznatih problema koje planira da reši u nadolazećim nedeljama, ali se čini da će biti potrebno više vremena, i pritom je već narušeno poverenje igrača.

PRAGMATA JE ODLOŽENA ZA 2023. GODINU

Izvan Resident Evil i Monster Hunter igara, Capcom uveliko radi na potpuno novoj igri, Pragmata, za koju je nedavno objavio da mu je potrebno još vremena za rad.

Ova lunarna avantura, smeštena distopijskoj budućnosti na mesecu, ipak neće izaći naredne godine kao što je planirano, već se odlaže za 2023. godinu.

Odlaganje je najavljeno ljupkim trejlerom, tako da ne zameramo što Pragmata izlazi godinu dana kasnije. Mada svakako ne zameramo pošto je odlaganje samo za benefit igrača i bolji kvalitet igre.

BOBI MORA DA ODE! AKCIONARI TRAŽE OSTAVKU ACTIVISION BLIZZARD CEO-A

Umesto da pričamo da je pravda zadovoljena i da Activision Blizzard radnici konačno mogu da rade svoj posao bez uznemiravanja i omalovažavanja, ovih dana smo saznali da je CEO kompanije Bobi Kotik bio veoma upućen šta se dešava u kancelarijama Activision-a. Zato je grupa akcionara poslala pismo u kojem traže ostavku bivšeg člana upravnog odbora Koka-Kole i direktora Yahoo!-a.

Da li smo zaista mislili da čovek koji se nalazi čitav život u odborima kompanija koje ne znaju šta znači transparentno i etičko poslovanje, je jedan od nas dobrih likova? Bobi možda jeste prevario mnoge u gejming zajednici, ali akcionari koje vodi SOC Investiciona Grupa se ne mogu lako zavarati.

Akcionari žele da vide leđa Bobi Kotiku, ali nije samo njegovo ime na tapetu. SOC traži i da se Brajan Keli i Robert Morgado isključe iz upravnog odbora kompanije. Njih dvojica su već nekoliko decenija na tim pozicijama, a Keli se pridružio 1995. dok je Morgado postao član odbora 1997. godine. Odbor je stao iza Kotika kada su se prvi put pojavile vesti o seksualnim uznemiravanjima i lošoj kulturi na radnom mestu, tako da je jasno zašto SOC želi da se reši ovih karaktera.

Nisu samo investitori nezadovoljni ponašanjem čelnika Activision Blizzard-a. Xbox šef, Fil Spenser, jer rekao da preispituje

odnos sa kompanijom, a sličnu reakciju je imao je i predsednik Sony Interactive Entertainment-a, Džim Rajan. Čak je i oko 500 radnika kompanije potpisalo peticiju za odlazak CEO-a. Karma se vratila po svoje i ozbiljno ugrizla za zadnjicu Activision Blizzard-a, a mi se nadamo da će odgovarati za sve užasne poteze koje su povukli zadnjih godina.

Lično već godinama ne kupujem proizvode koje dolaze iz Blizzard-a i njihovih saradnika, a ovogodišnji fijasko je samo trešnja na vrhu torte i dokaz da sam doneo pravu odluku. Ne planiram da ukažem poverenje kompaniji ni u budućnosti, i ovo je moja personalna odluka, a ne stav redakcije.

ELECTRONIC ARTS NAVODNO ODBIO PLANOVE ZA STAR WARS: BATTLEFRONT 3



Kako se tvrdi, Electronic Arts je odbio planove za treći Star Wars: Battlefront naslov od strane razvojnog studija zaslužnog za pucačine Battlefield – studio DICE.

Prema rečima novinara Toma Hendersona, DICE je predstavio Battlefront 3, ali je EA na kraju odbacila predlog zbog troškova korišćenja licence Star Wars.

„Odbijeno je jer je potrebno 20% više prodaje da bi se zaradio isti novac“, citiran je jedan anonimni developer.

EA sada kaže da fokusira svoje napore na sledeću igru Battlefield, za koju Henderson predlaže da bi mogla da bude objavljena pre 2023.

Nekoliko ključnih programera koji stoje iza Battlefront serije nedavno je napustilo DICE, ističe Henderson, uključujući kreativnog direktora Battlefront II Dennisa Brenvala, dizajnera jezgra igre Kristijana

Johanezea i glavnog dizajnera heroja Gijoma Mroza.

Battlefront 2 je lansiran u novembru 2017. i dobio je široku kritiku zbog oslanjanja na kutije za plijen i mikrotransakcije. Oni su brzo uklonjeni, a fanovi su dobro prihvatili velikodušnu mapu sadržaja nakon objavljivanja.

Lucasfilm je u januaru potvrdio da se njegov ugovor o ekskluzivnosti Ratova zvezda sa EA okončava partnerstvom sa Ubisoftom na novoj igri otvorenog sveta, iako je EA odgovorila navodeći da će se njegova „dugogodišnja saradnja sa Lucasfilm Games... nastaviti godinama koje dolaze“.

Dodajući malo boje tim komentarima tokom EA-ovog poziva o zaradama u trećem kvartalu u februaru, izvršni direktor Endriju Vilson rekao je da će kompanija nastaviti da ulaže u nove i stare igre Star Wars.

AMAZON NAVODNO U PREGOVORIMA ZA MASS EFFECT TV SERIJU

Amazon Studios je navodno u procesu obezbeđivanja prava na novu TV seriju zasnovanu na Mass Effect-u.

Deadline izveštava da se studio, koji je odgovoran za kreiranje originalnog sadržaja za Amazon Prime Video bliži dogovoru za snimanje serije zasnovane na EA-ovoj najprodavanijoj naučno-fantastičnoj franšizi.

Prema članku, dogovor je deo pokušaja da se stvori više „žanrovskog“ sadržaja za uslugu striminga, nakon uspeha ranijih serija i predstojeće serije Gospodar prstenova.

„Možemo čvrsto da kažemo da je Wheel of Time bio najgledanija premijera serije u godini i jedno od prvih 5 serija svih vremena za Prime Video“, rekla je direktorka Amazon Studios Dženifer Salke

Ovo nije prvi put da je Mass Effect povezan sa adaptacijama ekrana. Još 2010. godine, Legendary je objavio da je stekao prava za proizvodnju filma Mass Effect u koprodukcijom ugovoru sa Warner Bros. kompanijom.



IZGLEDA DA UNCHARTED NE DOLAZI SA MULTIPLEJER OPCIJOM NA PC I PS5



Uncharted 4 i ekspanzija The Lost Legacy trebalo bi da stignu na PC i PS5 sledeće godine, a igra je već prošla kroz ruke ESRB odbora koji navodi da najverovatnije nećemo dobiti multiplejer mod. ESRB je ocenio da igra nema interaktivne elemente, a prema njihovoj definiciji, to znači da ne postoje onlajn funkcije kao što je sposobnost da se komunicira sa drugim korisnicima.

Za sada nije poznato zašto je Sony odlučio da izbacii multiplejer iz Uncharted: Legacy of Thieves, a čak i statistike koje su izbacili povodom proslave godišnjice prošlog maja, govore da će dobar deo obožavaoca biti razočaran. Igra je privukla preko 37 miliona igrača, od njih 13 miliona je igralo multiplejer modove.

Sony je rekao da će Uncharted: Legacy of Thieves izaći početkom 2022. za PS5, a verzija za PC, na kojoj radi studio Iron Galaxy bi trebala da stigne ne mnogo nakon toga. Vrlo je moguće da Sony planira da izlazak igre uklopi sa premijerom Uncharted filma, koji će nakon šest meseci odlaganja, konačno izaći 18. februara 2022. godine.

DIREKTOR KOMPANIJE CD PROJEKT: „NISMO NA PRODAJU“



Direktor poljskog CD Projekta je ponovio da kompanija ne planira da vodi bilo kakve pregovore o kupovini.

U novom intervjuu poljskom ekonomskom listu Rzeczpospolita, Adam Kicinski je upitan da li kompanija razmatra pronalaženje investitora ili najavu strateških opcija.

„Godinama smo govorili da planiramo da ostanemo nezavisni i da ne planiramo da postanemo deo većeg entiteta“, rekao je Kičinjski. „Takođe, ne tražimo strateškog investitora.“

Kičinjski je potom upitan da li bi bilo moguće da druga kompanija izvrši neprijateljsko preuzimanje CD Projekta kupovinom akcija, ali je objasnio da je statut kompanije zaštićen od toga.

„Postoje odredbe koje značajno ometaju prisilna preuzimanja“, potvrdio je on.

Izveštaj kompanije za istraživanje tržišta DFC Intelligence u januaru sugerise da je problematična pozicija u kojoj se CD Projekt našao nakon problematičnog izdavanja Cyberpunk 2077 učinila poljsku kompaniju onom koju treba gledati kao mogućeg kandidata za akviziciju.

CDPR VERUJE DA ĆE CYBERPUNK 2077 BITI ODLIČNA IGRA NA DUŽE STAZE

Predsednik CD Projekta veruje da će se Cyberpunk 2077 smatrati „veoma dobrom igrom“ u budućnosti, kada se njeni problemi konačno reše.

Govoreći u novom intervjuu poljskom ekonomskom listu Rzeczpospolita, Adam Kicinski je tvrdio da svest o brendu koju je stvorila igra znači da će na kraju biti viđena kao uspeh, uprkos njenom teškom lansiranju prošlog decembra.

„Cyberpunk 2077 je najveći, najambiciozniji i definitivno najkomplikovaniji projekat u našoj 27-godišnjoj istoriji“, rekao je Kičinjski. „U skoro svakom aspektu, pokušali smo da napravimo korak dalje, baš kao što smo uradili sa svakom Witcher igrom koju smo objavili.“

„Objavljivanje igre u novoj franšizi donosi mnoge izazove i ri-



zike, posebno kada je koncept tako složen. Oživeli smo ogroman, živahan futuristički grad po imenu Noćni grad, gde se odvijaju nelinearne priče likova.

„Ponosni smo na mnoge aspekte igre, ali kao što znamo, nije sve išlo kako treba. Ipak, svest o brendu Cyberpunk-a koji smo uspjeli da izgradimo je ogromna, a univerzum igre, njegovi likovi i detalji imaju obožavaoce širom sveta“ izjavio je.

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 POMOGETE 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



WE ARE HIRING

**2D ANIMATOR
VFX ARTIST**

**ILLUSTRATOR
CONCEPT ARTIST**

GRAPHIC DESIGNER



QUBE

www.qube3dstudio.com

Autor: Milan Janković

TOP IGRE DECEMBRA



CENTURY: AGE OF ASHES

Ako vam je ova igra poznata, ne čudi nas. O njoj smo pisali u nekoliko navrata u ranijim brojevima Play! časopisa, ali se konstantno odlagala i nije pojavila. Barem do sada.

Igre o Srednjem veku koje smo do sada dobijali uglavnom su se bazirale na elementu mačevanja i borbama drugim hladnim oružjem, ali Century: Age of Ashes donosi borbe sa mitskim zmajevima i to potpuno besplatno. Radi se o multiplejer naslovu koji će igrače smestiti na krila zmajeva u borbama sa 3 različita moda igranja u 3v3 i 6v6v6 formatu.

Survival mod je onaj u kojem se 18 igrača sukobljava do poslednjeg preostalog tima, Carnage je u suštini timski deathmatch sa nadogradnjama, a Raid je mod u kojem se igrači takmiče za zastavu i poene osvajaju letenjem kroz specijalne prolaze. Zmajevi su podeljeni u 3 klase, sa različitim osobinama i prednostima, a dodatni element je opširna kastomizacija.

2. DECEMBAR - PC

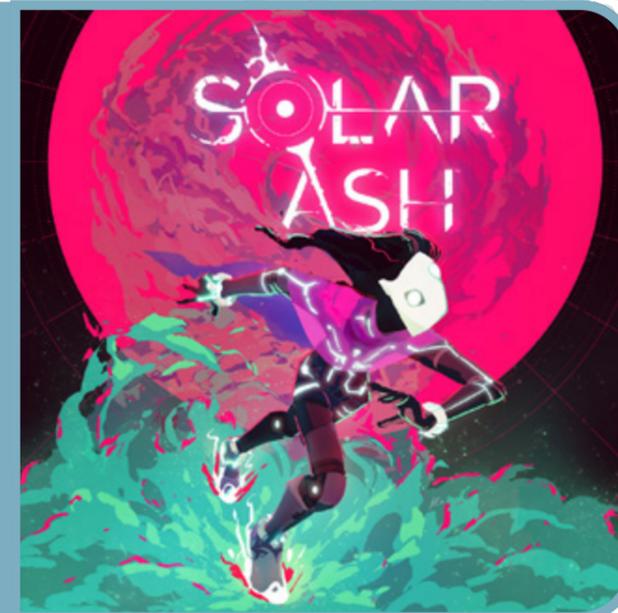
SOLAR ASH

Od kreatora odličnog RPG-a u Zelda fazonu, Hyper Light Drifter, poslednjeg meseca u ovoj 2021. godini dobijamo igru Solar Ash.

Studio Heart Machine vodi na putovanje kroz nadrealni i šarenoliki svet sa zanimljivim vizuelnim stilom, koji je prepun misterija, prostora za brzo kretanje, a očekuju nas i zanimljivi karakteri kao i opaki neprijatelji. Pred protagonistkinjom Rei je težak zadatak spašavanja sveta od ogromne crne rupe koja se vidi na horizontu i postaje sve bliža.

Obzirom na raniju igru developera, očekujemo jako prijatno iskustvo, a i jedva čekamo da isprobamo glatko i brzo kretanje koje smo do sada vidali u trejlerima za Solar Ash.

2. DECEMBAR - PC, PS4, PS5



CHORUS

Kao ljubitelji svemirskih pucačina sa letelicama u akciji oko planeta i asteroida, Chorus je nadolazeće iskušenje koje ne smemo zaobići. Ipak na ovaj naslov čekamo još od leta 2020. godine, kada je najavljen na Xbox predstavljanju next-gen konzola.

U Chorus ćemo pratiti priču vezanu za pilota Nara, koja se udružuje sa titularnom letelicom kako bi zajedno napredovala kroz digitalnu igru života i nadograđivala svoje sposobnosti i moći. Radnja se odigrava u, takoreći, kosmičkim lavirintima sa dosta zagonetki dostupnih za rešavanje, kao i borbi sa silovitim neprijateljima koji vas čekaju u svakom kutku svemira.

Chorus će biti dosta mračna igra sa sumornom pričom. Svemirski elementi na prvi pogled deluju prilično dobro uklopljeni, dok je sama grafika izuzetno primamljiva.

3. DECEMBAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

ICARUS

Hej! Za slučaj da ste zaboravili i dalje dobijamo survival igre koje nisu u fazonu Battle Royale žanra. Nadolazeća igra ovog formata je Icarus, iza koje stoji niko drugi do kreatori Day Z.

U suštini, Icarus nas vodi na stranu planetu, na koju treba sleteti, sakupiti šta je potrebno i vratiti se na brod za evakuaciju na vreme. Izgleda prosto ali nije, pošto na planeti vrebaju razna stvorenja koja ometaju vaš zadatak, nekada planiranoj kao Zemlja v2. Gejmplej u Icarus je PvE formata i odigrava se po sesijama za do 8 igrača u kooperativnom smislu. Ovo znači da će se sve odigravati kroz misije, uglavnom vremenski ograničene, tako da nema prostora za besciljno lutanje po svetu. Pošto je igra survival tipa, postoji dosta složenih elemenata, od tehnologija do oružja.

Igra izgleda predivno samo za gledati. Reke i jezera izgledaju kristalno lepo, sa vijorenjem lišća na vetru i snežnim planinama u pozadini. Icarus deluje dosta obećavajuće sa univerzumom koji će se lako širiti u budućim apdejtima.

4. DECEMBAR - PC



HALO INFINITE

343 Industries nam je sredinom prošlog meseca priredio veliko iznenađenje i pred igrače doveo Halo Infinite multi-plejer betu koja je potpuno besplatna za sve. Od tada, mi u redakciji dosta vremena provodimo u borbi spartanaca kroz različite modove igranja, a prve utiske možete pročitati u stranama ovog časopisa.

Sada, tokom decembra, dolazi Halo Infinite kampanja koja neće biti besplatna za igranje, ali će zato biti dostupna kroz Xbox Game Pass. U kampanji nas očekuju polu otvoreni svet, po prvi put za serijal. U Zeta Halo svetu će biti prilike za istraživanje i rešavanje misija, kao i čišćenje baza u potrazi za boljom opremom.

Ovaj Halo donosi značajne promene u serijal, a ako vam to nije dovoljno, Infinite je kreiran u novom endžinu i izgleda odlično, što je super stvar za serijal koji se nije trudio da igrače privuče izgledom.

8. DECEMBAR - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



FINAL FANTASY 14: ENDWALKER

Iako je prošla čitava decenija od izlaska Final Fantasy XIV igre, ona je popularnija nego ikad, prvenstveno zahvaljujući Blizzard-ovom cehu i sporom propadanju World of Warcraft-a. Zajedno sa inicijalnom popularnošću, FFXIV nastavlja da dobija novi sadržaj.

U najnovijem poglavlju zvanom Endwalker, dolaze Sage i Reaper klase, potpuno nova rasa u vidu Viera stvorenja, kao i nekoliko potpuno novih lokacija - Labyrinthos, Garlemald i Mare Lamentorum.

Novi sadržaj će privući i nove igrače, ali će oduševiti i dugogodišnje FFXIV veterane, pošto se sa Endwalker ekspanzijom level cap diže sa 80 na 90. Ujedno, tu je i Pandaemonium raid za testiranje max level igrača. Naravno, pošto se radi o MMO igri, ovo je samo delić onoga što očekuje igrače u ovom fantastijskom svetu.

7. DECEMBAR - PC, PS4, PS5



KEO

Generalno nije preporučljivo neku novu igru opisivati kao kombinacija druga dva, uglavnom uspešna, naslova, pošto to može negativno uticati na celokupni utisak igrača.

Sa trkačnom Keo ćemo preći preko toga, i opisaćemo je kao miks Rocket League i Borderlands igara. Svet je pustinja preplavljena boost padovima, a jedini tragovi života u igri su vozila naoružana do zuba sa kojima se igrači nadmeću u timskim borbama 3v3 formata.

Postoji 6 klasa vozila sa ukupno 24 oružja za prilagođavanje igračevom stilu igranja, poput lansera granta, mina, plazma pušaka i sličnog. Na raspolaganju su 2 moda igranja, deathmatch gde je potrebno sakupiti što više eliminacija, i Domination u kojem je potrebno kontrolisati i braniti baze na mapi.

KEO dolazi kroz Early Access na Steam-u, tako da će se sadržaj polako širiti i obogaćivati u mesecima nakon izlaska.

9. DECEMBAR - PC



Autor: Milan Janković

PLAYCON WINTER 2021 RECAP

DOMAĆA GEJMING SCENA U PUNOM GASU!

Za nama je još jedna PlayCon konferencija. PlayCon Winter 2021 je bio održan u poslednjem vikendu novembra sa dva dana ispunjena raznim predavanjima i prezentacijama iz domaće gejming industrije.

Prvog dana je bilo prilike upoznati se sa Play!Zine ekipom. Dvojac urednika sa jednim autorom govorili su o samom časopisu, iskustvu rada vezanog za video igre, a ujedno je najavljen i novi broj Retro Play! specijalnog izdanja sa kojim se ide u same korene nastanka gejming industrije.

Bilo je dosta priče i o indie developmentu igara, kao i iskustvima iz iste, a što se tiče većih naslova sa ovih prostora, saznali smo nešto novo o Scorn-u, o kreativnoj nezavisnosti developera, finansijskim izazovima, kao i brojnim drugim nedaćama koje developeri imaju pred sobom tokom razvojnog puta koji će se, nadamo se, završiti naredne godine.

Moja malenkost govorila je o NFT igrama i njihovom potencijalu u daljem razvoju gejming industrije, a ova tema je donekle dopunjena završnim predavanjem prvog dana, u kojem se govorilo o metaverzumu.

Drugi dan je takođe imao obilje kvalitetnog sadržaja, gde je teško odabrati neko koje se istaklo. Munzesky ekipa je govorila o Sol Invictus, pobjedničkom projektu sa prvog PlayCon indie takmičenja. Slušali smo i o game dev praksama, dodatnim izazovima u razvoju igara, a za sam kraj drugog dana i same konferencije uživali smo u razgovoru vezanom za uticaj medija u game developmentu. Prijatna stvar.

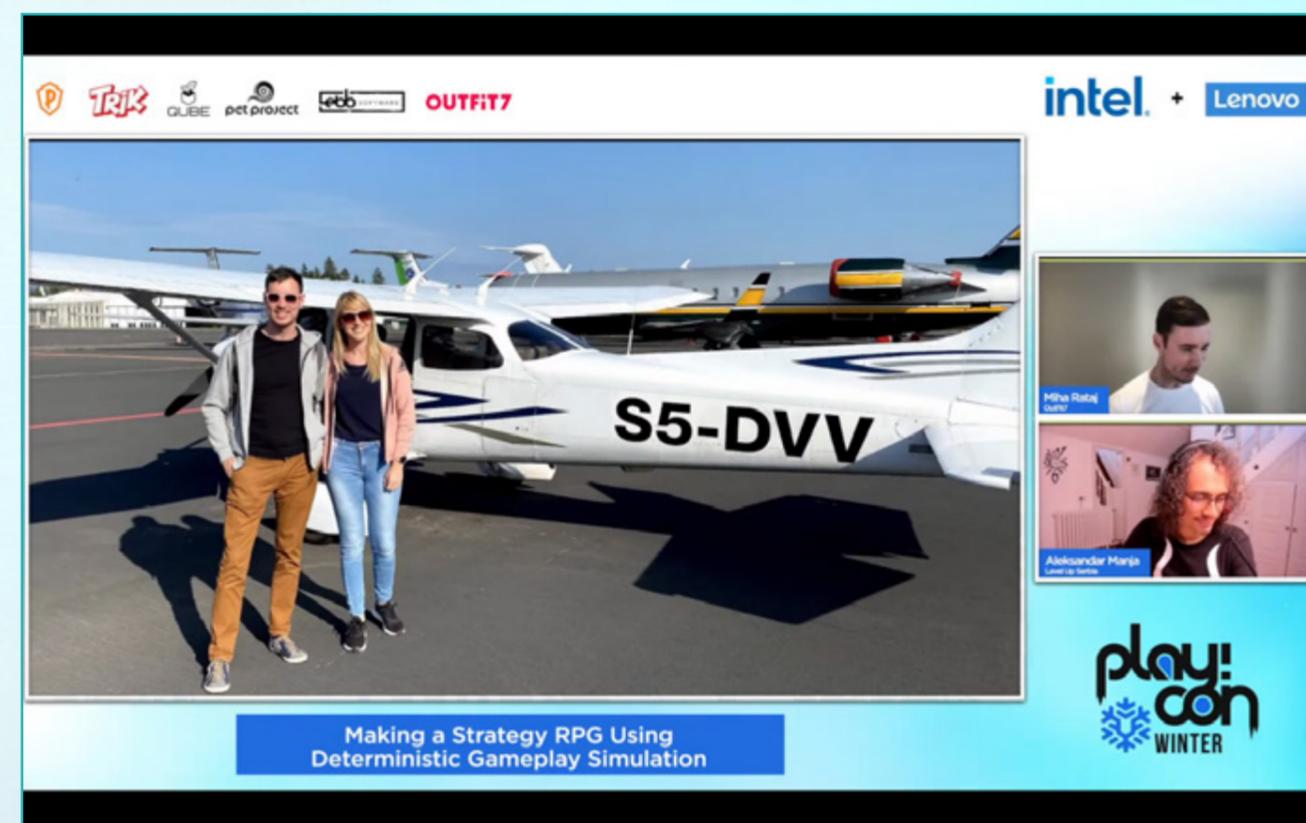
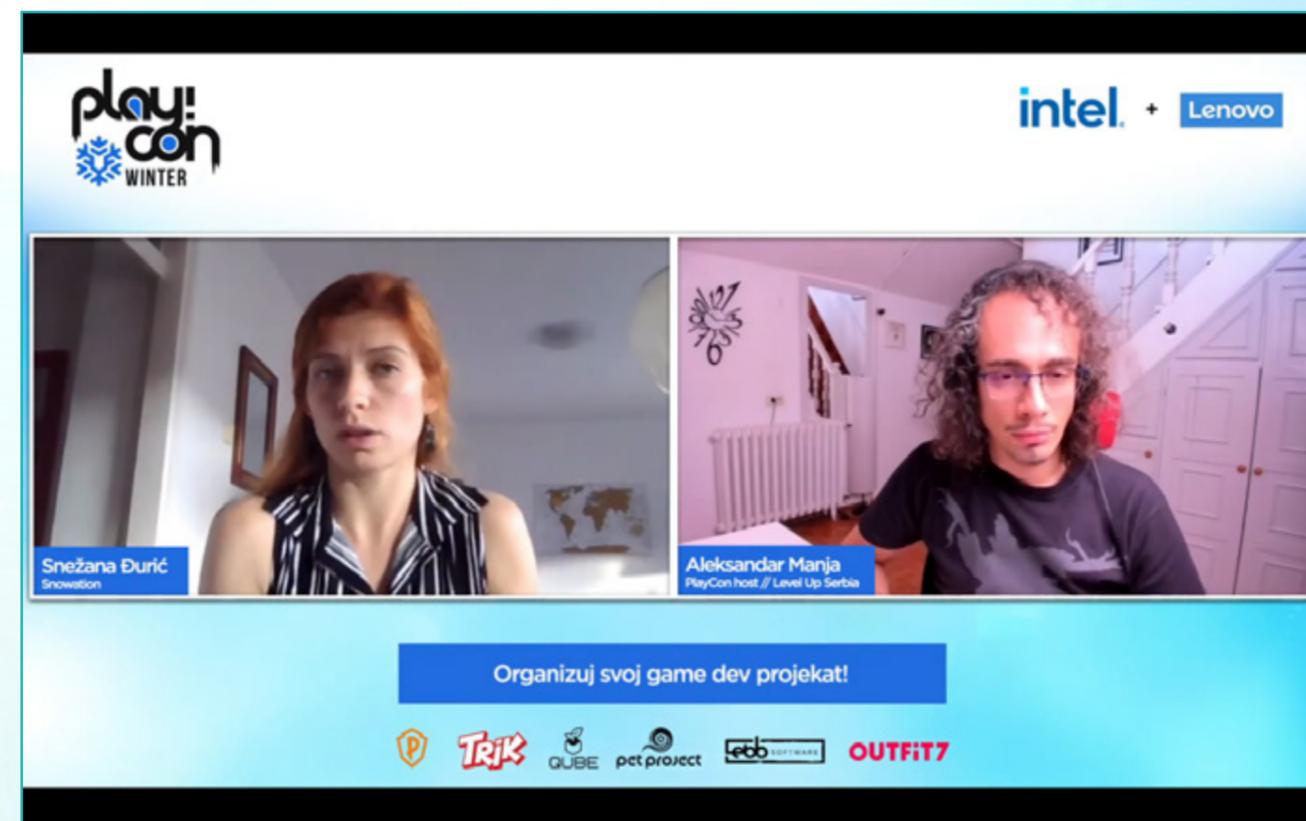


Iz ugla učesnika PlayCon Winter-a moram priznati da je organizacija bila više nego odlična. Sva priprema je odrađena maksimalno blagovremeno, kako ne bi bilo nikakvog kašnjenja ili odlaganja. Voditelji događaji bili su Gajbotron i Aleksandar Manja. Gajbotron je najavljivao sav nadolazeći sadržaj i pružao zanimljive komentare između predavanja, dok je Manja imao direktan kontakt sa predavačima, čime je kreirao jednu jako prijatnu atmosferu kroz oba dana, što je PlayCon podiglo na potpuno novi nivo.

Sve u svemu, treća iteracija PlayCon konferencije donela nam je jedno jako jedinstveno iskustvo, ali ćemo se svakako potruditi da sledeći put bude još bolja!

Snimak cele konferencije možete pogledati na zvaničnom Play!Zine YouTube kanalu.

Vidimo se sledeći put na novom PlayCon-u!





Autor: Predrag Ciganović

EARLY ACCESS

Darkest Dungeon 2

NIJE VAŽNO GDE SI, VEĆ SA KIM SI

Teška vremena, prijatelju moj, đavo ih odnio. Baš tako možete opisati dešavanja u Darkest Dungeon dvojci. Ako ste mislili da je loša situacija u svetu tokom prvog dela, onda se spremite za veliko iznenađenje, jer će naše junake ovoga puta čekati još veći izazov. Ako niste čuli, stigao je Early Access za Darkest Dungeon 2, koji možete nabaviti samo preko Epic Games-a. To neće biti tako zauvek, pošto kada stigne vreme za pun izlazak, ovaj izazovni roguelike će stići i na originalnu platformu, Steam.

Mogu reći da sam dugo čekao na ovaj nastavak, ali kada je prvobitno najavljen, očekivao sam malo unapređenu verziju prvog dela. Nisam verovao da će developeri želeti previše da rizikuju, ali mislim da su napravili dovoljan broj promena da bi mogli da kažemo da DD2 donosi dosta toga novog.

Pre nego što krenemo na opisivanje nastavka, želimo da se podsetimo par stvari koje su učinile da Darkest Dungeon postave jedna vrlo uspešna igra. Kec je bio jedan pravi roguelike naslov ispunjen tenzijom, sa izazovnim stres sistemom, koji ide savršeno u kombinaciji sa prelepom muzikom i odličnim naratorom. Iako nije bio problem nabaviti nove likove, a još manje izgubiti ih, vama je često stalo do tih likova, koji se do poslednjeg daha bore protiv najgorih karakondžula, pre nego što na red dođu i finalni bosovi. Da se studio odlučio da napravi gotovo identičnu igru sa lepšom grafikom i sitnim izmenama, siguran sam da bi se on ponovo igrao, no oni su odlučili da u igru donesu nekoliko bitnih promena.

Darkest Dungeon 2 se odvija u jednoj kočiji koju vozite kroz mnoge neprijateljske teritorije, pre nego što sa vremena na vreme svratite do stare krčme na odmor. Umesto da provodite sate unapređujući vaš grad, kao i veliki broj junaka, kampanja u drugom delu traje između 5 i 6 sati. Najavljeno je da će igra imati ukupno 5 kampanja, ali je trenutno otvorena samo prva.

To je verovatno i najveća razlika između dve igre, što je dosta podelilo mišljenja igrača. Dok je jedan deo zadovoljan time što je smanjen bespotreban grind, drugi nisu oduševljeni što je igra drastično skraćena i da ima znatno manje replayability. Meni ovaj sistem više štima.

Svi znaju da je u ovoj igri neophodno paziti na stres naših junaka. Ovoga puta će biti znatno teže čuvati njihovo duševno zdravlje, zbog čega vam savetujem da ne potcenjujete moć magija koje smanjuju isti. Takođe je ubačen međusobni odnos između likova, što će vam dati

osećaj kao da igrate sa pravim ljudima, a ne mašinama. Imperativ je da zadržite što bolji odnos između njih možete, ali to ćete brzo shvatiti da je gotovo nemoguće. Što se više budu mrzeli, više će smetati jedni drugima, što će dodatno otežati vašu igru, jer mogu da spreče jedni druge u određenim akcijama. Kroz igru ćete takođe imati priliku da se upoznate sa istorijom karaktera, zbog čega će gubitak nekog od njih mnogo više boleti, jer nakon smrti nećete moći da ga zamenite.

Na početku igre postoji samo 9 likova od kojih su samo četiri otključana na početku. Kako budete podizali vaš nivo, otključaćete se i ostali, koje ćete moći da koristite pri novom početku, ili nakon što vam nastrada jedan od aktivnih likova.

Zvuk i muzika su odrađeni savršeno, a Vejn Džun, narator, je svojim dubokim glasom ponovo odradio besprekoran posao da vam priču dočara na što bolji



IGRU USTUPIO:
**RED HOOK
STUDIOS**

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 10
CPU: AMD Athlon X4 | Intel Core i5 4460
GPU: AMD R7 370
RAM: 16 GB RAM
HDD: 10 GB

RAZVOJNI TIM

Red Hook Studios

CENA

29,99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA

/

STEAM LINK

<https://www.epicgames.com/store/en-US/p/darkest-dungeon-2>

- ✓ Znatno manji grind
- ✓ Novi DD će nas bolje upoznati sa našim junacima
- ✓ Odnos između likova
- ✗ Manjak karaktera na početku
- ✗ Stres
- ✗ Death's Door na protivnicima

“NE ŠTEDITE COMBAT
ITEME”

način može. Grafički je igra podignuta na viši nivo, jer su likovi prebačeni iz 2D formata u 3D. Animacije su ulepšane, a zadržale su onaj prepoznatljivi stil koji je igrača privukao u prvom delu.

Iako je igra i dalje u veoma ranoj fazi, igrajući prvu kampanju, dobio sam do-

voljno materijala da se upoznam sa novim mehanikama, idejama i stilom da bih mogao da kažem da postoji dovoljno razlika između dva dela i da definitivno treba da postoji nastavak. Znam da su se mnogi pravi ljubitelji ovog naslova nadali da će igra biti sličnija i da nisu oduševljeni svim izmenama, ali ja sam prijatno iznenađen. Dopada mi se pravac u kojem igra ide, ali je i dalje daleko od finalnog produkta, jer smatram da pored priče koja nije dovršena, postoje mnoge sitne izmene koje bi mogle da se dorade.



Autor: Milan Janković

BETA



HALO INFINITE

MULTIPLEJER NADA ZA HALO

Sredinom meseca dobili smo Halo Infinite multiplejer betu kao iznenađenje povodom 20 godišnjice postojanja Xbox brenda. Evo već 15 dana odlažem većinu obaveza kako bih bio Spartanac i borio se protiv drugih igrača.

Odmah na početku ću istaći da je Halo Infinite u svom beta obliku već odlična pucačina, i verovatno bolja od Battlefield 2042 i Call of Duty: Vanguard, mada ne mogu tvrditi pošto njih nisam probao, ali recenzije imate na kasnijim stranama časopisa tako da pogledajte sami za sebe.

Halo Infinite je došao sa nekoliko modova igranja i mapama, kojih i nema toliko za početak. Većina multiplejer modova je za 4v4 format, i svi su death-match tipa. Imamo Slayer u kojem tim treba skupiti 50 ubistava, kao i Hold the Ball i Capture the Flag sa varijacijama. Tu su i masivne bitke gde se sukobljavaju timovi od po 12 igrača. Ovi mečevi su haotični i presmešni za igranje, što je

odlična stvar ako želite da ohladite glavu nakon kompetitivnog igranja.

Ukupno 10 mapa, 7 malih i 3 velike, je solidan broj za sada ali nam svakako treba više sadržaja u tom pogledu. Dobra stvar je što je svaka odlično dizajnirana, i neodoljivo podseća na mape iz starijih igara. Mape za 4v4 su male i generalno bez komplikovanog dizajna, ali sa efikasnim rasporedom prostora i oružja za sakupiti.

Kada smo kod oružja, ona su prilično dobra, mada ima i promašaja. Generalno nemam jasno izraženo mišljenje vezano za startni mitraljez u svakom meču - za određene sukobe je odličan, a ponekad ne posluži ničemu. Mogao bih reći da je za nijansu gori od svog srodnika iz ranijih igara.

Halo kao Halo je odličan, ali ipak postoje problemi, meni lično u quickplay formatu i balansu igrača u ovom režimu. Retko sam nailazio na dobro izbalansiran meč, što ume zasmetati. Često sam se nalazio u mečevima u kojima sam najbolji igrač

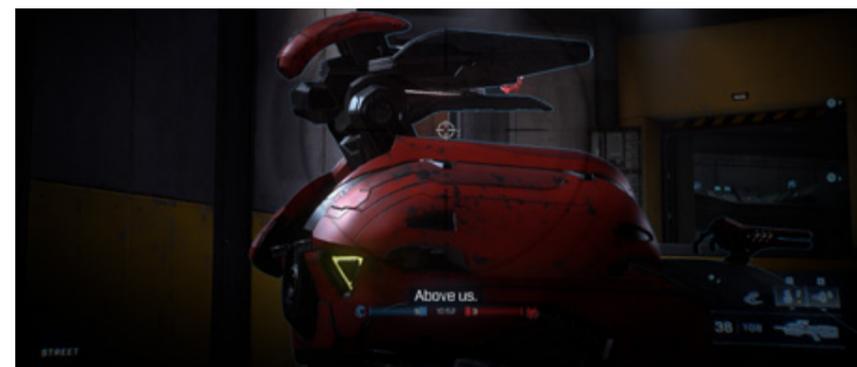
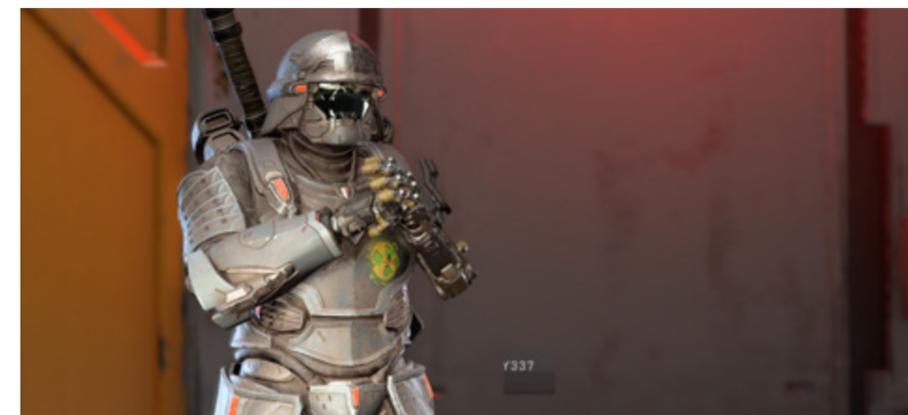
a ostali katastrofa, a pritom ja sebe ne smatram za nekog natprosečnog igrača. Sa druge strane, Ranked opcija je dosta bolja priča, balans je drugačiji i kompetitivni mečevi su zadovoljavajući za igranje. Ovde počinjete sa battle puškom, koja je odlična u odnosu na mitraljez u quickplay opciji.

Problema je bilo i sa dosta sporom progresijom u Battle Pass-u, ali je to razrešeno veoma brzo zahvaljujući reakciji developera koji je uveo dosta prostije izazove.

Halo Infinite multiplejer u svom beta izdanju predstavlja prilično dobro iskustvo sa dosta kvaliteta. Prvenstveno igra je potpuno besplatna i od kupovine ne zavisi vaš uspeh ili napredak, što znači da su svi igrači jednaki u smislu gejmplaja. Skinovi će vas naravno koštati, mada postoje i besplatne opcije.

343 Industries je imao vrlo solidnu osnovu za Halo Infinite, koju je iskoristio da bi doneo zaista odlično multiplejer iskustvo za nostalgijare i novajlije.

“HALO INFINITE MULTIPLEJER U SVOJEM BETA IZDANJU PREDSTAVLJA PRILIČNO DOBRO ISKUSTVO NA KOJEM 343 INDUSTRIES TREBA DALJE RADITI”



RAZVOJNI TIM
343 Industries

IZDAVAČ:
Xbox Game Studios

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
8. decembar 2021.

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



Autor: Nikola Akseptijević

BETA

ELDEN RING™



TEŠKO JE NE HAJPOVATI

Bliži se i taj trenutak. Elden Ring je svega tri meseca daleko, dok su očekivanja za ovu igru probila krov i najviše zgrade koju možete da zamislite. Međutim, imao sam čast da budem deo nekolicine srećnih ljudi koji su dobili priliku da zaigraju zatvoreni test Elden Ring-a, gde se iz prve ruke može unapred opipati teren i utvrditi da li je stvarno vredan hajpa koji ga okružuje, ili je samo još jedan u nizu slučajeva razočarenja koja reputabilni studiji donose industriji.

Prvenstveno, iako ovo treba sve uzeti sa šakom soli pošto je u pitanju jedan manji deo igre koji se može razlikovati od ostatka iskustva koje nas čeka, Elden Ring čak i u ovom ograničenom segmentu obiluje satima i satima sadržaja. Ako ste očekivali Dark Souls u otvorenom svetu – Elden Ring je upravo to, gde FromSoftware osvežava formulu u kojoj i dalje prednjače u odnosu na konkurente u novokomponovanom „soulslike“ žanru igara. Po prvi put se susrećemo sa jahanjem, kao i bor-

benim sistemom pri jahanju, koji jako zanimljivo funkcioniše i zahteva učenje tajminga svakog oružja pri pokretu. Sa vašim vernim pastuvom zvanim Torrent (ne onog za skidanje piratskog softvera i igara), prolazićete kroz jedan poprilično popunjen i veliki region Međuzemlja. Elem, novina je i dugme za skok, preuzeto direktno iz Sekira, kao i stealth sistem koji igra ogromnu ulogu ovoga puta, pa možete zamisliti Elden Ring kao kulminaciju svih ideja koje je FromSoftware razvijao još od De-



“AKO STE OČEKIVALI DARK SOULS U OTVORENOM SVETU – ELDEN RING JE UPRAVO TO, GDE FROMSOFTWARE OSVEŽAVA FORMULU U KOJOJ I DALJE PREDNJAČE U ODNOSU NA KONKURENTE U „SOULSLIKE“ ŽANRU IGARA”



mon Souls-a, preko Dark Souls-a i Bloodborne-a, pa sve do Sekira.

Što se tiče samog narativa, u klasičnom Souls fazonu ekspozicije istog nema puno, gde je vizuelni narativ ponovo u glavnoj ulozi, što je još jedna oblast u kojoj FromSoftware briljira. Priče se neću doticati preterano, s obzirom da ne treba ništa spojivati, ali svakako je poenta ove igre gejملهj, koji je pored pomenutih sjajnih adicija šunjanja i jahanja, napravio velike iskorake prilikom

borbe i istraživanja. Naime, kako se igralazi u otvorenom svetu, FromSoftware se ovde snalazi bolje nego većina studija koji su „pulen“ žanra već godinama, s obzirom da za razliku od Souls igara gde će vas igra uglavnom blago navesti da ne propustite ništa, ovde je svet načičkan skrivenim lokacijama prepunim više nego vrednih nagrada, uprkos njihovoj vrlo sporednoj prirodi. Uvođenjem skoka i duplog skoka pri jahanju, istraživanje sveta dobija drastičan vertikalni i nelinearan faktor ko-

ji uzima inspiraciju i od velikog broja različitih pristupa zonama koji mogu drastično uticati i na vaš stil igre. Jedna od velikih zona, zvana Stormveil Castle, vam daje opciju pristupa kroz glavnu kapiju i kroz sporedni ulaz, a pored toga vam i daje brojne skrivene putiće po kojima se možete propentirati i spuštati do inače nedostupnih ili neprijateljima blokiranih zona. U ovom dostupnom segmentu otvorenog sveta, naleteo sam na čak osam boss neprijatelja, od kojih su neki inspirisani prethodnim protivni-



“OD SADA MOŽETE BACATI MAĐIJE I U POKRETU, DOK I SAMA ORUŽJA IMAJU NEKE SOPSTVENE ČAROBNE SPOSOBNOSTI, KAO I NOVI STAT ZVANI ARCANE”



cima u From igrama, dok većina odiše svežinom neviđenom u žanru.

Borba je ovde ipak preuzela primat, gradeći na već postojećim osnovama još dodatnih opcija za igrača prilikom iste. Specijalni potezi za svako oružje se vraćaju, uz mogućnost da nakačite dodatne sposobnosti, čini i svašta još nešto na već postojeće setove poteza. Broj različitih oružja je već impresivan, čak i u ovom zatvorenom testu, dok je

najveće promene doživela magija, koja još od Demon Souls-a nije bila ovoliko potentna i drugačija. Od sada možete bacati mađije i u pokretu, dok i sama oružja imaju neke sopstvene čarobne sposobnosti, kao i novi stat zvan Arcane.

Magije izgledaju impresivno, retko koja nije korisna i hibridni pristupi su veoma ohrabrivani, mada postoji problem oko balansa, jer magija deluje kao „ea-

sy mode“ u poređenju za nečime što se više fokusira na borbu izbliza, pogotovu zbog dodatka da možete prizivati različite protivnike kao svoje sluge. Oni mogu čak i privući pažnju na sebe tokom boss borbi, davajući vam preko potrebno vreme za predah.

O borbi i protivnicima bih mogao da pričam do sutra, međutim nije ni poenta spojlovati sve u ovako ranoj fazi igre koja još nije ni izašla, pa je možda naj-

bolje preći na još jednu sferu gde FromSoft briljira – dizajn. Iako su inspiracije kojima su se njihove soulsborne igre vodile očigledne, Elden Ring odiše svežinom, zadržavajući solidnu dozu mračne fantastike koja kombinuje elemente evropske i japanske kulture. Svet je apsolutno ogroman i velepnan, dok se dizajn ogromnih svetlih drva presijava nad Međuzemljem. Dizajn zvuka je zasad odličan i fenomenalno inkorporiran u i gejملهj, pa ćete pored brojnih am-

bijentalnih zvukova čuti i same neprijatelje. Muzika je standardno grandiozno simfonijska i na apsurdno neverovatnom nivou kreativnosti.

Ne bih da “trčim pred rudu”, ali za sada definitivno deluje kao da Elden Ring zaslužuje sav hajp koji ga okružuje. Vidimo se za tri meseca kada ćemo zaista saznati šta se krije u najdubljem kutku Međuzemlja i šta sve ova igra ima da ponudi.

RAZVOJNI TIM
FromSoftware

IZDAVAČ:
BANDAI NAMCO

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
25. Februar 2022.

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



Autor: Milan Janković

REVIEW

Farming Simulator 22



NIKAD REALISTIČNIJA SIMULACIJA POLJOPRIVREDE

Serijal simuliranja seoskog, odnosno farmerskog života je prethodnih godina prošao kroz nekoliko čudnih faza. Nakon Farming Simulator 19, naredno izdanje pojavilo se samo za mobilne uređaje, dok su PC i konzole bile izostavljene. Prošlogodišnjeg izdanja nije ni bilo, što je u neku ruku i razumljivo uzevši u obzir probleme izazvane užasnom pandemijom virusa Covid-19.

Na svu sreću, ovo nije oslabilo serijal, već mu je bio dodatni vetar u leđa da se kao Farming Simulator 22 vrati jači nego ikada i ostane dosledan tome da je jedina franšiza za agrikulturne, ako se tako zovu obožavatelji poljoprivrede.

Za početak, bilo da ste novajlija ili veterar, potrebno i preporučljivo je proći kroz tutorijal koliko to bolno bilo, pošto Farming Simulator 22 ima dosta elemenata koji će iziskivati strpljenja kako biste došli do uspeha i profita za uloženi znoj. Naravno, osnove se nisu promenile - obrada zemljišta, setva, briga o plantaži i žetva u pravo vreme su tu,



kao i briga o životinjama, gde su najnoviji dodatak pčele. Kako ne bi bilo puno repetitivno iskustvo za igrače, imamo nikada napredniji AI kojem možemo dati većinu zadataka.

Ono što Farming Simulator 22 čini definitivnom simulacijom igranja poljoprivrednika jeste Seasons mehanika, odnosno godišnja doba - proleće, leto, jesen i zima. Ovo je odlična stvar za poklonike realizma, ali obzirom na to da se tokom zime i prelaznog perioda ne mo-

že uzgajati praktično ništa, imao sam osećaj kao da gubim previše vremena. Na svu sreću, postoji opcija da se ova godišnja doba ubrzaju ili u potpunosti isključe.

Kada sagledam gejmpler u celini, moram napomenuti da je on značajno unapređen u odnosu na ranije igre. Kontrola mehaničkih zveri od nekoliko stotina konja je dosta responzivnija i autentičnija. Svako vozila daje jedinstveni impresiju upravljanja dok prelazite preko



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 7 / 8.1 / 10
- CPU: AMD Ryzen 5 1600 or better
- GPU: GeForce GTX 1060
- RAM: 8GB
- HDD: 35GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

polja. To se ogleda i u vizuelnom smislu - blato leti na sve strane dok obrađujete zemlju, prašina od žitarica tokom žetve prekriva njivu, a okruženje je vizuelno dopadljivo dizajnirano. Da ne zaboravim, licencirana vozila su verno prenesena u igru, i to do najsitnijih detalja.

S obzirom na to da sam recenziju napisao samo par dana pre izlaska ovog broja, zbog čega se ujedno izvinjavam dizajneru Duletu, moram istaći i podatak da je u trenutku njenog nastanka Farming Simulator imao više igrača nego Battlefield 2042 na Steam-u. Činjenica da se obična simulacija života na selu više igra od AAA pucačine iz renomiranog serijala je izuzetno čudnovata, ali kada pročitate recenziju Nikole Akstijevića za BF 2042, sve će vam biti jasno.

Još jedna stvar koja mi je zasmetala ovde, ali zapravo ne dotiče vas igrače, jeste proces otključavanja igre. Morao sam preuzimati neki čudan softver na kojem sam aktivirao igru, bez ikakve potvrde da sam to učinio, pa mi je taj softver pucao nekoliko puta dok se sama igra nije instalirala.

Neću preterano dužiti. Farming Simulator 22 predstavlja definitivno imerzivno iskustvo života na selu. Za igrače koji narednih meseci žele da urone u ovaj svet i pokušaju da naprave carstvo od male farme, igra nudi mnogo toga, sa opcijom da se fokusirate na životinje, biljke ili šumarstvo. Dugogodišnjim obožavaocima će se dopasti mehanika godišnjih doba, sa izuzetno dobrom grafikom preko koje ova farming simulacija postaje još stvarnija.

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

IZDAVAČ:
Giants Software

CENA:
39.99€

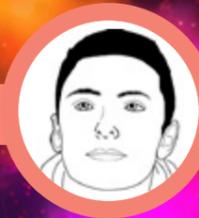
RAZVOJNI TIM:
Giants Software

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.5

- ✓ Godišnja doba
- ✓ Pčele
- ✓ Gejmpler i grafika

- ✗ Sezonska propusnica ne valja
- ✗ Bagovi



Autor: Milan Janković

REVIEW

LIFE IS STRANGE

TRUE COLORS

PRAVE BOJE NAŠIH EMOCIJA

Life is Strange serijal avantura iz kojeg stoje Dontnod, Deck Nine i Square Enix je sa nama već od 2015. godine, sa igrama primarno epizodnog formata. Kroz igre menjali su se likovi i njihove priče - od Maks, Kloi, Rejčel i braće Šona i Danijela stigli smo i do Life is Strange: True Colors i junakinje Aleks Čen, koja donosi novu avanturu i misteriju.

Aleks Čen u svom životu ima jednu kletvu, odnosno natprirodnu sposobnost koja joj omogućava da direktno doživi svaku jaku emociju neke druge osobe. Pored doživljavanja tuđih emocija, Aleks ih može apsorbovati i ujedno uticati na njih. Emocije su prikazane kao obojene aure, a otuda i naziv True Colors.

Priča i pravi izazov za Aleks počinju nakon smrti njenog brata, misteriozne nesreće koja sve više deluje kao da nije slučajna. Ovo je momenat kada Aleks svoju kletvu počinje da posmatra kao skrivenu moć, i da je koristi kako bi otkrila tajnu oko smrti njenog brata i drugih dešavanja u fiktivnom malenom gradiću Haven Springs u Koloradu.

Kao i ostale igre serijala, Life is Strange: True Colors je grafička avantura iz trećeg lica. Kontrola nad glavnim likom sprovodi se zarad istraživanja okruženja i komunikacije sa žiteljima u gradiću kroz sistem baziran na granajućem dija-

logu. Kombinacija gejملهja i tonaliteta igre je ono što True Colors čini pripadnikom Life is Strange serijala, mada može biti pomalo čudna onima koji ranije nisu imali iskustva sa ovakvim tipom igre.

Upotreba moći naše junakinje seže do toga da ona može videti kako se neko oseća prostim pogledom, i to može koristiti kroz dijalog kako bi došla do odgovora ili dublje doprla do njihovih skrivenih tajni. U pojedinim slučajevima, Aleks svojim moćima može izmeniti emocije drugih likova, ili tako što će im pomoći. Recimo, u jednoj sceni se sreće preplašeni dečak kojeg je potrebno ubediti da mu nećemo nauditi i da ćemo ga otpratiti do bezbednog mesta.

Na početku deluje kao da je tempo igre spor, ali to nije slučaj. True Colors na momente od igrača zahteva odluku u deliću sekunde, koja je uglavnom užasno teška. Takođe, tematika priče neretko ide veoma mračnim putem, pošto se Aleks susreće sa svojim unutrašnjim konfliktima i teškom smrću svog brata. To može negativno uticati i na samog igrača, koji će neke od ovih emocija i sam doživeti, kao što se i meni desilo. Na svu sreću, developer je i ovo izbalansirao, pošto postoje opušteni momenti u kojima se može samo istraživati i časkati sa drugim likovima. Recimo da True Colors skače između horora i slamanja psi-

he, pošalica i drame, i to sa retko videom lakoćom, ali u dopadljivom smislu.

Suzdržaću se od daljeg pisanja o priči, kako bih vas sačuvalao od ključnih detalja. Ipak, moram reći ovo: Life is Strange: True Colors je više od obične video igre. Ovo je životno štivo koja verno prikazuje šta mentalna bolest i trauma može učiniti čoveku, kako kakanje i gubitak u životu utiče na ljudska bića, šta gasi i šta u njima budi. Igra takođe prikazuje protagonistkinju koja prolazi kroz više faza, od osobe koja svoje emocije krije, do slamanja sa gubitkom brata, a tematika se dotiče i samog dolaska Azijata u SAD.

Revolucionarna promena za Life is Strange serijal koja je došla sa ovom igrom jeste prelazak sa epizodnog formata izdavanja priče na jednokratno izdavanje, kao cela igra. Umesto pet poglavlja sa periodičnim izlaskom, True Colors je čitavu priču doneo izjedna, i najveći benefit u tome se vidi u samoj priči. Ovde sam bolje shvatio priču i njenu povezanost sa malim pauzama između igranja (kada bih je napravio), i nisam se mučio da se setim šta se to beše desilo u prethodnom poglavlju.

Life is Strange: True Colors pruža dosta familijarnih elemenata, a sa ovakvom pričom i novim karakterima donosi potpuno novo iskustvo fanovima serijala.



“REVOLUCIONARNA PROMENA JE PRELAZAK SA EPIZODNOG NA JEDNOKRATNI FORMAT OBJAVLJIVANJA”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 / 8.1 / 10
 CPU: AMD FX-8350, 4.00 GHz / Intel Core i5-3470, 3.20 GHz
 GPU: Radeon RX 590, 8 GB
 RAM: 8GB
 HDD: 30GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
 PC, Xbox ONE/S/X, PS4/5
IZDAVAČ:
 Square Enix

RAZVOJNI TIM:
 Deck Nine
TESTIRANO NA:
 PS4

CENA:
 59.99€

OCENA 8.5

- ✓ Bez epizodnog formata
- ✓ Odličan prikaz psihološke traume
- ✓ Priča na nivou
- ✗ Problemi sa performansama na konzoli



Autor: Milan Živković

REVIEW



DA LI SU VAM SUPERZVEZDE NAKLONJENE?



Kako samo volim kada proreknem nešto kroz recenziju, a to se za par godina i ostvari. Ukoliko kojim slučajem redovno čitate moje tekstove, sigurno ste primetili taj fenomen i poželeli da vam pogledam u dlan (svakim prvim četvrtkom u mesecu upola cene). Pa tako i pre okruglo tri godine, pišući utiske o igri Super Mario Party, rekoh da će taj soft-reset serijala odlično poslužiti da se prekрати čekanje na nastavak koji će biti još bolji. I da, bio sam u pravu...

Mario Party Superstars je nešto nalik resetu koji je u sebe progutao sve ono najlepše iz dugog niza igara i na sebi svojstven način preneo to u moderniji gejming svet. Šta da kažem kada od stotinu mini-igara kojima ova igra raspolaže, bar 90 su pravi pogodak kada su u pitanju favoriti ljubitelja ove franšize. A elementi koji ove igre drže na okupu, odmereni su i upravo onakvi kakve bismo poželeli od jedne, nostalgije

jom sazdane Mario Party igre. Izgleda da je Nintendo slušao vapaj svojih igrača. Znam, i ja sam u šoku...

I test ne bi bio pravi test, da momentalno nisam sakupio društvo da u četvoro proverimo sirovi kvalitet najnovije Mariove parti igre. Prvi utisak, kada sam shvatio da mogu da igram i na pro kontroleru a ne isključivo joy con-u kao u prethodnoj igri, odmah me je oduševio. Pardon molim, nije mene baš tako lako zadovoljiti. Ali najnoviji nastavak voljene franšize, radi tako mnogo stvari baš kako treba. Ovo je samo prva od njih.

Igra je prožeta olakšicama, prečicama i opcijama, kojima možete otkloniti sav napor, tromost i jednoličnost koji su često problem u ovakvim naslovima. Dužinu jedne igre možete birati u startu, ali i promeniti u sred trajanja partije ukoliko ne želite da zabava stane. Ukoliko morate da prekinete igranje, status će biti sačuvan kako biste mogli da

nastavite kasnije. I to ne samo za jednu igru, već deset istovremeno, ukoliko volite da igrate Mario Parti simultanke.

Igranje sa kompjuterskim protivnicima, sada je prijatnije nego ikad. Nećete više morati da trpite njihovo „razvlačenje“, kako im proizvoljno možete odrediti brzinu kretanja. Ali nećete morati ni da besmisleno posmatrate dobar deo njihove akcije u kojoj ne učestvujete, jer je igra automatski preskače.

Kada je Mario Party u pitanju, nivoa nikad dovoljno. Prethodni naslov je imao četiri table, što je po mom mišljenju bio prihvatljiv minimum. Ova igra ih ima pet, što je prihvatljiv minimum - plus jedan.

Nekolicina igara, pretrpele su „gubitke“ po pitanju vizuelne detaljnosti. Bolje rečeno - nije u potpunosti prenet duh originala. Ali ovi slučajevi su tako retki i nebitni za ljude koji nisu okoreli nostalgičari, naročito ukoliko pogledamo sve





dobro u vezi mini-igara. A osim što su u pitanju gotovo najbolje koje serijal ima da ponudi, dobrim delom su optimizovane kako po pitanju živopisnije grafike, tako i samog gejmplaja.

Igre je sada mnogo lakše shvatiti, eliminisan je velik broj sporijih momenata koji su nas nekada frustrirali, a vežbanje pre pravog igranja se automatski pokreće uoči glavnog događaja. Jednostavno, ovo je jedan ispolirani nostalgični paket, spremljen od strane nekoga ko je zapravo slušao šta želite da pronađete nakon što ga otvorite. A pa da, jesam li pomenuo lokalni i onlajn multiplejer? Koji zapravo funkcioniše? Nema potrebe da se uštinete, ova igra je stvarna.

I kao pomalo nepotrebnosti ali apsolutno neophodni detalj paradoksa, imamo i prodavnicu. Valutu za kupovinu stičete prostim igranjem, a u njoj možete nabaviti muziku ili stikere, kako biste se još bolje izrazili (ili nervirali suparnika njihovim konstantnim korišćenjem).

Detalj koji je prenet iz starih naslova a opet iznenađujuće drugačiji, tiče se predviđanja pobjednika koje kompjuter „voli“ da podeli sa igračima pet krugova pred kraj partije. Stara iskustva sa ovim prognozama, mene su naučila da raču-

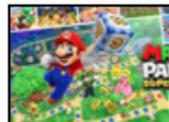
nar pogađa u 9 od 10 slučajeva. Sada uspeva isto toliko puta, ali da pogreši! Ne znam šta se desilo ovom elementu, ali u neku ruku mi je i drago. Pobjednika bi ipak trebalo otkriti na samom kraju... Tako da mu i ovo dođe kao plus.

Naravno, ni ova igra nije bez svojih nedostataka. Ali oni leže u dve krajnje bazične stvari. Prva je činjenica da ovde neće biti prisutna baš svaka mini-igra koju ste voleli, kao ni karakter, nivo ili ko zna koji detalj kojim nostalgija voli da nas omađijava. Druga stvar jeste ograničenost žanra, jer teško da će akcioni „Ne ljuti se čoveče“ ikoga raspametiti. No budite sigurni da će vas dobro zabaviti.

Zapravo, bio sam u situacijama da igru igram sa ljudima koji su i pre i posle igranja tvrdili da im se igra ne dopada, dok je za vreme samog partijanja bilo evidentno da uživaju. Iz tog razloga mogao bih Mario Party Superstars preporučiti apsolutno bilo kome. Pa i da vam se ne sviđa, ja sam opet ubeđen da će vam se dopasti. Još jedan u nizu paradoksa u tekstu o igri, za koju mi nikada nije bilo jasno kako je mogla da uspe... A ona to iznova i iznova radi. Nekad bolje a nekad lošije. Ali gotovo svaki put – napravi taj lepi izuzetak.



“IGRA JE PROŽETA OLAKŠICAMA, PREČICAMA I OPCIJAMA, KOJIMA MOŽETE OTKLONITI SAV NAPOR, TROMOST I JEDNOLIČNOST”



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
NDcube

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Nintendo

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

8.5

- ✓ Većina najboljih mini-igara serijala
- ✓ Optimizacija po pitanju izvođenja i mnoštvo opcija
- ✓ Lokalni i onlajn multiplejer
- ✗ Minimalno tabli za igru i likova
- ✗ Bez korisnih stvari za otključavanje

GENESIS



Genesis - oprema za
prave igrače

www.genesis-zone.com



Autor: Igor Totić

REVIEW

Grand Theft Auto

THE TRILOGY



DEFINITIVNO NAJGORA VERZIJA

Posle gomiletine tužbi i pretnji moderima, Rockstar je odlučio da i zvanično najavi i izbací remastere prve tri 3D GTA igre. Posle groznog trejlera i nula gejملهj prezentacija, ne znam zašto su svi iznenađeni da je cela trilogija kompletni drek.

GTA 3, GTA Vice City i GTA San Andreas su legendarne igre PS2 i PC ere, i ne postoji niko ko čita ovaj tekst a da nije igrao barem jednu od njih. Ono što bi Ubisoft voleo, a što je GTA uspeo, jeste da postane kulturna franšiza koja je vrlo draga fanovima, tako da mi nije jasno kako je Rockstar uspeo toliko da...uprlja motku. Inicijalno sam tražio da radim Switch verziju igre, ali dobro je što nisam jer se ta verzija kompletno raspada. Verziju koju sam ja igrao je za PC, onako kako sam je i igrao u detinjstvu jer nisam imao PS2.

Jedino dobro što je zajedničko za celu trilogiju su poboljšanja oko gejملهja kao i moderni dodaci koji su doveli stare GTA naslove u sadašnjost. Minimape su sada prisutne kao i bolji pregled cele mape, pogotovo u trojci. Misije imaju checkpoint-e (samo u San Andreas), što dosta olakšava prelazak kako ne biste morali em ispočetka celu misiju, em da se vraćate do osobe koja vam je dala istu. Kontrole su dovedene na moderan

nivo tako da se ne krećete kao tenk ili samo u 8 smerova, što dodaje nove nijanse prilikom vožnji, letenja pa i tokom pucanja. Tu se i završavaju dobre stvari ove trilogije, a i nisu toliko bitne jer se nisu ni toliko reklamirale koliko i grafička pogoršanja (čuj mene pogoršanja, mislim poboljšanja).

Teksture su veštački povećane na 4K, a one koje nisu, direktno su uvezene iz GTA 5 i tu se ne zna ko pije a ko plaća. Našao sam milion i jedan čudan prelaz jer neke teksture jednostavno ne izgledaju lepo u 4K dok druge izgledaju previše moderno za ostatak igre. Ovo važi za sva tri dela i potpuno mi je nejasno kako niko ovo nije primetio tokom testiranja. Modeli automobila se toliko ne uklapaju i imaju taj neki sjajni prelaz i odsjaj da izgledaju kao plastične igračke. Ovo može da se odnosi i na modele likova jer sve kose izgledaju kao da su Lego.

Promena glavnih i bitnih likova je toliko očajna da većinu njih nisam mogao ni da prepoznam, to jest da se setim kako su ranije izgledali, jer sad izgledaju kao crtani filmovi – loši crtani filmovi. Vice City ovde najmanje pati, jer je sam grad vrlo šarenolik i sunčan, tako da ovi modeli mogu da se provuku kao da pripadaju. Međutim, GTA 3 i San Andreas su mračniji, sa više kontrasta i ovakvi mo-

deli nikako ne pripadaju. Na sve ovo ide ogromna količina vizuelnih bagova koji su u početku smešni ali posle izuzetno frustrirajući.

Granica iscrtavanja objekata (draw distance) je bukvalno uklonjena, tako da više nema one misteriozne magle u pozadini koja vam polako otkriva nove delove grada, nego sada vidite sve i opet, sve podseća na sto sa igračkama i jako je neprijatno. Kiša izgleda kao da su nalepili gif preko ekrana i to gif koji je pravio neko ko nikada kišu u životu nije video. Izgleda kao da pada samo igraču i nikome više i prati vas bilo da ste napolju ili unutra. Vidi se da su samo uradili AI upscale, pokrenuli igru, videli da radi do menija i otišli na pivo. Što je najgore, saznali smo da su radili remaster mobilnih verzija igara a ne izvornog koda, što je još veći blam za Rockstar.

Što se performansi tiče, ja ne mogu da verujem da ove igre moram da igram na manje od maksimum detalja na 2070S da bih održao stabilan frejmrejt. Pobogu, ove igre su izašle za PS2 i moj mobilni ih bolje emulira nego moja gejming mašina, a koliko čujem ništa bolja situacija nije ni na konzolama. Prosto je neprihvatljivo da igre ovog kalibra i pedigree rade toliko loše na modernim mašinama. I još pride na PC mora da se koristi Rockstar launcher koji je katastrofalno loš i u jednom periodu nisam ni mogao da igram jer je bio oboren. Tri singleplejer igre ne rade jer je umro launcher – sramota.



“TEKSTURE SU VEŠTAČKI POVEĆANE NA 4K, A ONE KOJE NISU, DIREKTNO SU UVEZENE IZ GTA 5 I TU SE NE ZNA KO PIJE A KO PLAĆA”

cher koji je katastrofalno loš i u jednom periodu nisam ni mogao da igram jer je bio oboren. Tri singleplejer igre ne rade jer je umro launcher – sramota.

Rockstar se pridružio klubu „Izbaci sad i popravi kasnije“ što će im se izuzetno obiti o glavu jer ovakva franšiza zaslužuje dobar remaster a ne da se pretvori u vadiparu i tužbe protiv modera (koji su 20x bolji posao uradili). Stil GTA i remaster grafika ne idu jedno sa drugim i nikako se ne uklapaju, toliko da se međusobno potiru. Remaster ove trilogije je raden na br-

zinu, čisto da imaju nešto pored GTA Online da pokažu za ovu fiskalnu godinu – pravi šamar fanovima ovih igara.

Ali, mimo svega ovoga, sve tri igre sam ponovo prešao, bilo je jače od mene. I to ne samo zbog recenzije nego jer su mi se prokleto igrale ove igre. Zbog ovih igara sam se krio po igraonicama od roditelja, jer da su saznali da sam skupljao prostitutke i bacao ih sa mosta, ne bih bio živ da pišem ovaj tekst. GTA je uvek bila urnebesna, zabavna i opičena franšiza i šteta što su je toliko upropastili.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 10
- CPU: Intel Core i5-6600K
- GPU: 2 GB Nvidia GeForce GTX 760
- AMD Radeon R9 280
- RAM: 8 GB
- HDD: 45 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
Rockstar Games, Grove
Street Games

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Rockstar Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

3

- ✓ Unapređenja u gejملهju
- ✓ Nisu dirali priču i ludost GTA franšize

- ✗ Izgleda bolje na starijim konzolama
- ✗ Svi modeli izgledaju plastično
- ✗ Izuzetno loša optimizacija za ovako stare igre



Autor: Milan Živković

REVIEW



NE BAŠ TAKO BLISTAVI DRAGULJI...

Pokretanje nove Pokemon igre, svaki put mi zamiriše na Dan mrmota. Priča i likovi se razlikuju, ali isti recept se iznova zavrti. Kao da kažete „e muka mi je više od pite sa sirom, danas ću da napravim gibanicu!“, samo ne baš toliko drastično. Jer već decenijama, Pokemon franšiza uspeva da trivijalnim promenama za novajlije, ali značajnim za prave obožavaoce, opstane i dalje razvija svoj „kult“.

Brilliant Diamond i Shining Pearl, rimejkovi su dve igre bez „briljantnih“ i „blistavih“ epiteta, sa Nintendove DS platforme. A ova dva naslova, široka baza zaljubljenika smatra za neke od najboljih u kompletnom serijalu. Četvrta generacija pokemona koju su ove igre uvele, mnogi bi rekli predstavlja vrhunac kompletne Pokemon sage, pa je s obzirom na ovo, rimejk u nekom momentu bio neminovna stvar.

Interesantno je da je za kormilo izrade ova dva naslova, stala potpuno druga kompanija od one na koju smo do sada navikli. Game Freak je po prvi put u istoriji prepustio razvoj igara nekom drugom studiju, u ovom slučaju kompaniji ILCA, s tim da su naravno nadgledali kompletan projekat.

Svaka Pokemon igra iz glavnog serijala koja dolazi u dva izdanja istovremeno, predstavlja podelu ekskluzivnosti pokemona između dva naslova. Ovo podstiče ideju sakupljanja džepnih čudovišta koje nije moguće samo igrajući, već se morate uključiti i u aktivnu razmenu sa drugim igračima.

U ovom slučaju, svaka od ove dve igre poseduje oko 35 ekskluzivnih pokemona (osim ako se nisam zabrojavao) i jedini način da skupite one koje nemate u svojoj verziji, jeste da ih dobijete od prijatelja koji ima drugu „polovinu“ igre. Ovo

možete da izvedete ili lokalno, sa dve Switch konzole licem u lice, ili preko onlajn servisa za koji vam je potrebna Nintendova onlajn pretplata. No u budućnosti, navodno će biti moguće razmenjivati pokemone i putem servisa koji će stići uz najnoviju igru početkom naredne godine, što ostaje i da lično vidimo.

Dvodimenzionalni originali, odigrali su se na možda najzanimljivijoj lokaciji u celom serijalu – Sinou (Sinnoh) regionu, najverovatnije inspirisanom Hokaido ostrvom u Japanu. Stoga je prelazak na moderniju konzolu otvorio put mnogim vizuelnim mogućnostima. Nažalost, po ovom pitanju smo dobili kopiju originala koja ne dočarava veličinu kakvu je nekada imao original, već samo „restaurira“ grafiku u 3D prostoru.

Karakteristi su predstavljeni u „čibi“ fazonu, što je japanski termin za stil koji karakteriše maleni likovi, prenaplaše-

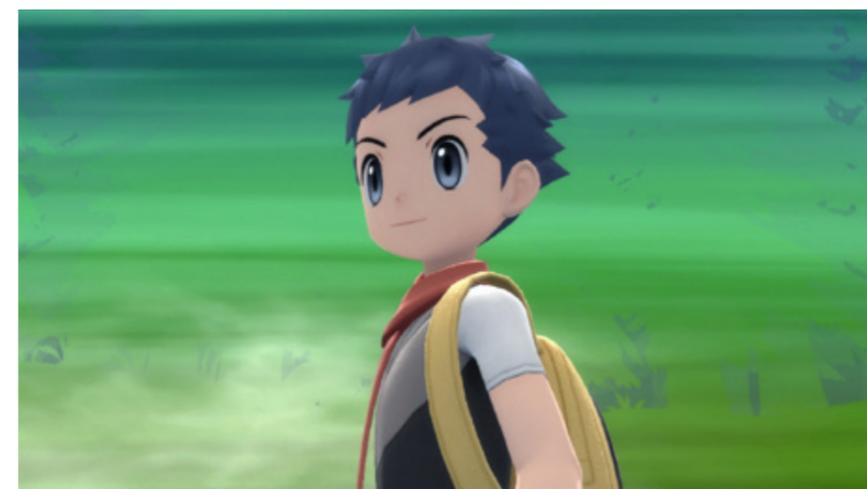
nih proporcija, kako bi izgledali što simpatičnije. Ovo odgovara kompletnom duhu originala, s obzirom da se odlično uklapa u minimalizam koji pamtimo. Međutim, pri pokemon okršajima, ova džepna čudovišta i njihovi treneri dizajnirani su onako kako bismo i mogli da očekujemo od jedne moderne Pokemon igre, pa čak možda izgledaju i bolje nego ikad.

Kada se sve sagleda u tom smislu, čini se da je razvojni tim imao za cilj da u potpunosti preslika original prenoseći ga u modernije doba. Ali to nažalost nije sasvim istina. Koliko god Diamond i Pearl igre bile fantastične za svoje vreme, i one bi se čistim kopiranjem a lepšom grafikom bolje pokazale danas, nova izdanja izgleda nemaju sasvim jasnu sliku o tome šta žele da budu.

Nekolicina elemenata iz modernijih Pokemon igara, preneti su i u ova dva na-



“NAŽALOST, DOBILI SMO KOPIJU ORIGINALA KOJA NE DOČARAVA VELIČINU KAKVU JE NEKADA IMAO ORIGINAL, VEĆ SAMO „RESTAURIRA“ GRAFIKU U 3D PROSTORU”



“NEKOLICINA ELEMENATA IZ MODERNIJIH POKEMON IGARA, PRENETI SU I U OVA DVA NASLOVA, ČINEĆI KOMPLETAN DOŽIVLJAJ ZNATNO DRUGAČIJIM”



slova, čineći kompletan doživljaj znatno drugačijim. Tako je recimo težina igre narušena, implementacijom sistema koji podiže nivo Pokemona nakon borbi, bez obzira da li su učestvovali u njoj ili ne. Kao posledica ove opcije koju je nemoguće isključiti, ali i dodatnih olakšica zbog kojih pokemoni mogu da izbegavaju protivničke napade kao od šale, igra gotovo da i ne pruža nikakav izazov. Izuzev najtežih borbi s kraja avanture, vrlo je verovatno da ćete kroz igru prozujati kao Čarizard u supermarketu.

U kombinaciji sa još nekolicinom uprošćenih sistema, postavlja se pitanje da li je razvojni tim uopšte imao nameru da napravi verni rimejk? Ili se pak igrao sa mogućnostima a s tim i sudbinom naslova koji bi trebalo da osveže ljubav prema voljenim originalima, a ne da ljute verne obožavaoce. Svaka promena, čini se da služi kao olakšica. Čak i voljena „Grand Underground“ lokacija koja je nosila posebnu vrstu uzbuđenja sa sobom, sada otvara šansu da dođete do retkih pokemona jako rano u igri i time „slopite“ ceo sistem.

Naravno, nije sve ni tako crno. Jer u osnovi i dalje stoji naslov koji je jedan od najboljih u serijalu. Repetitivnost sa fokusom na traženju novih pokemona, ovde je ipak bila nešto ublažena znatno interesantnijom pričom u odnosu na prethodne naslove. Pa čak i neke ra-

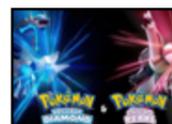
zvučenije deonice koje su krasile original, sada su znatno prijatnije usled bržeg izvođenja. Ukratko rečeno, osim skupljanja čudovišta, i priča je nešto u čemu ovde za divno čudo možete uživati. Bar više nego obično.

Osim što obiluje zanimljivim i raznolikim lokacijama, rekao bih da je Sinou region „blagosloven“ nekim od najboljih muzičkih tema u franšizi. Čini se da bih kompletnom zvuku igre mogao da pripisem zaslugu što je skupljanje pokemona ovaj put delovalo nekako brže i zabavnije nego inače.

I dok se ova recenzija svodi na poređenje sa originalom, gde skoro svaka razlika degradira voljene igre na neki način, ne dajte se zavarati. Pokemon Brilliant Diamond i Shining Pearl su jako dobre igre. Ukoliko ste hardkor zaljubljenik u serijal i želite dobar izazov i snažno evociranje uspomena čuvenih DS izdanja, velike su šanse da ćete biti razočarani i bolje recimo sačekajte novo iskustvo, uz Pokémon Legends: Arceus koji izlazi kroz nekoliko meseci.

Ali ukoliko ste manje zahtevan ljubitelj serijala, bez straha mogu da vam preporučim i ovaj naslov. Možda nisu prisutne sve stvari koje su original činile sjajnim, ali gotovo svaka koja ga je činila jako dobrim – još uvek je tu.

“IZUZEV NAJTEŽIH BORBI S KRAJA AVANTURE, VRLO JE VEROVATNO DA ĆETE KROZ IGRO PROZUJATI KAO ČARIZARD U SUPERMARKETU”



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
Nintendo
The Pokémon Company

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
ILCA

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7.4

- ✓ Simpatičan vizuelni stil
- ✓ Lokacije, pokemoni i priča originala
- ✓ Brže i pristupačnije za početnike
- ✗ Degradacija u odnosu na original
- ✗ Generalno prelako
- ✗ Mnoštvo propuštenih prilika za poboljšanjima

PATREON

PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW



“RIDERS REPUBLIC VAS U POČETKU UPOZNAJE SA MOUNTAIN BAJKOVIMA, BRZO PRELAZEĆI I NA OSTALE REKVIZITE, OD KOJIH SVAKI PREDSTAVLJA DRASTIČNO DRUGAČIJE ISKUSTVO”



REPUBLIKANCI JAHAČI

Nekoliko godina nakon Steep-a, Ubisoft je još onda uvideo potencijal koji nose ekstremni sportovi, pa Riders Republic nije iznenađujući naslov koji nas je sačekao ove jeseni. Ipak, da li je Ubisoft-ov generični dizajn igara u otvorenom svetu uspeo da se malo promeni i doprinese neku formulu koja bi stvorila igru koju ljubitelji ekstremnih sportova dugo čekaju? Uglavnom da, moglo bi se reći, s obzirom da se uložilo u višestruko podižu u odnosu na relativno prosečni i dosadnjikavi Steep, dodajući bicikle, raketno odelo i wingsuit na skije i snouborde, višestruko podižući potencijal i otvorenost za dizajn sveta i mapa.

Riders Republic vas u početku upoznaje sa mountain bajkovima, brzo prelazeći i na ostale rekvizite, od kojih svaki predstavlja drastično drugačije iskustvo, čineći ovu igru znatno svežijom i dinamičnijom od njenih prethodnika u žanru. Karijera postoji za svaki sport odvojeno, sa sve svojom, skoro potpuno nebitnom pričom, koja je „okićena“ prilično iritantnim likovima, koji neće igrati veliku ulogu s obzirom da Riders Republic nikada ni ne baca fokus na takav pristup.

Progres se uglavnom meri zvezdicama, koje dobijate prelaženjem raznoraznih trka i događaja, kao i ispunjavanjem dodatnih zadataka unutar sva-

kog. Svi rekviziti se vremenom mogu nadograđivati kako budete prelazili karijeru, dajući vam veću brzinu, ubrzanje i slično. Sve trke se mogu posetiti ponovo, što iako nisam često radio u drugim igrama, u Riders Republic-u sam baš uživao, rešavajući određene izazove koji su iziskivali solidnu količinu veštine.

Pored tipične kamere iz trećeg lica, možete igrati i iz prvog lica, što olakšava neke tipove izazova, pogotovu moje omiljene – kaskaderske. Ove trke su relativno linearni izazovi koji zahtevaju veliku dozu preciznosti, poznavanja staze i vode ka neminovno velikom broju restartovanja, s obzirom da





“OVO JE LAKO JEDAN OD NAJBOLJIH, NAJZABAVNIJIH I NAJPOPUNJENIJH OTVORENIH SVETOVA KOJE JE UBISOFT IKADA NAPRAVIO”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
 OS: Windows 10 64-bit
 CPU: Intel Core i7-4790
 GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD RX 570
 RAM: 8 GB
 HDD: 20 GB



IGRU USTUPIO:
UBISOFT

ćete često proletati veoma blizu drveća, voziti po najužim stazama ili padati sa neizmerno velikih visina. Kontrolni sistem je veoma intuitivan, kako prilikom izvođenja trikova, tako i prilikom vožnje. Vidi se distinktna razlika između rekvizita koje koristite, dok je igra taman dovoljno arkadna, da ne ide u preterane vode i pruža odličnu zabavu. Lako se možete i odlučiti između onoga što ćete voziti, s obzirom da, slično kao u Crew 2, možete u pokretu menjati prevozno sredstvo kojim se služite, što ume stvarno da stvori pojedine lude kombinacije. Ovome doprinose i korisnički kreirane staze i mape koje imaju odličan kreator ruta ugrađen u igru, te ih možete podeliti onla-

in sa ostalim igračima, otvarajući potpuno novu sferu koja ogromnoj količini sadržaja. Ono što najviše nosi Riders Republic jeste maestralan dizajn mapa, smeštenih u metamorfozu više različitih nacionalnih parkova u Sjedinjenim Državama. Iako sa strane dizajna neki segmenti mape mogu izgledati dosta čudno i neprirодно, pogotovu pri prelazu iz snežnih planina u pustinju, raznovrsnost i glomaznost ovog predivnog otvorenog sveta pokazuje koliko je Ubisoft, i naša ekipa iz Ubi Belgrade-a postala vešta sa dizajnom. Ovo je lako jedan od najboljih, najzabavnijih i najpopunjenijih otvorenih svetova koje je Ubisoft ikada

napravio, pa ovde imate i fascinantan razliku u elevaciji koja komplementira wingsuit-ove i raketna krila, kao i preostale rekvizite uz dodatak brojnih tajni i stvari za sakupljanje. Svet sadrži i brojna mesta iz stvarnosti, čije će otkriće dati poneki savet za putovanje. Ipak, uprkos jako zabavnom svetu, grafička podloga ume da podbaci u nemalom broju trenutaka, s obzirom da iscrtavanja tekstura ima dosta. Same geometrijske teksture izgledaju solidno iz daleka, ali iz veće blizine počinje da se očitava nedostatak detalja. Pored toga, određenih rupa sa performansom ima, s obzirom da frejmrejt ume da bu-

de nekonstantan na momente, dok je lag takođe ponekad prisutan u onlajn trkama. Kad smo već kod onlajn moda, multiplejer je prezabavan i kolizija prilikom trka i određenih događaja je uključena, te i o tome morate voditi računa. Van trka, duhovi igrača preplavljuju mapu, pa ćete prilikom laganog putovanja po nebesima ovog sveta sretati i brojne druge vozače koji svakako daju živost atmosferi. Muzička podloga takođe obiluje svežinom na momente, dok istovremeno može i pasti u nešto neoriginalnije, poprilično ivičaste vode. Ubisoft-ov audio dizajn je uglavnom rekurentan u ovom smislu, pa je uvek nešto na nivou „nit'

vručo, nit' hladno“, mada se konkretno vama može i dopasti ili ogaditi selekcija pesama, ali je to svakako na nekom subjektivnom nivou. Sve u svemu, Riders Republic je jedno od najboljih iskustava u gejmingu koja se bave ekstremnim sportovima, adrenalin je visok, a okruženje fenomenalno. Vrlo prijatno iznenađenje ove godine koje će sigurno oduševiti i fanove starijih franšiza kao što je SSX i one koji su čekali na nešto slično jako dugo. Uprkos sitnim problemima i tipičnim Ubisoft rupama u dizajnu video igara, Riders Republic je jedno fantastično iskustvo koje će vas sigurno kupiti.

PLATFORMA: PC, Xbox ONE/S/X, PS4/5	RAZVOJNI TIM: Ubisoft Ancecy
IZDAVAČ: Ubisoft	TESTIRANO NA: PS5
CENA: 59.99€	

OCENA

8

- ✓ Prezabavno iskustvo
- ✓ Odličan dizajn sveta
- ✓ Dobre kontrole
- ✗ Povremeni problemi sa performansom
- ✗ Ume na momente da bude nezgrapno
- ✗ Teksture izbliza pokazuju nedostatak detalja



Autor: Milan Živković

REVIEW

SHIN MEGAMI TENSEI V

“SHIN MEGAMI TENSEI V SE U STILU SERIJALA FOKUSIRA NA PRIČU, ATMOSFERU I MORALNE DILEME KAO I LIČNO ISKUSTVO PROTAGONISTE”



ČASKANJE SA DEMONIMA

Povratak kultnog, tri i po decenije starog Shin Megami Tensei serijala, sa sobom mi je doneo i razočaravajući podsetnik. Onaj u vidu činjenice da sa serijalom nikada nisam bio preterano dobro upoznat. Da, igre glavne franšize su mi oduvek delovale privlačno i nekolicinu sam i zaigrao, ali nikada ozbiljno niti dovoljno da me u potpunosti obgrle.

Kada je reč o spin-off naslovima, situacija je bila nešto bolja, naročito kada je reč o najpoznatijem od njih – Persona serijalu. Igre neverovatnog stila, narativne dubine ali i one po pitanju mehanike, bez sumnje su me duže zadržale u svom svetu naspram onog iz kog su sve potekle. I tek sada, kad pred sobom „na vreme“ ulazim u novi Shin Megami Tensei naslov, uviđam koliko je to zapravo neobično!

Ovde je poređenje dva serijala neizbežno, pa dozvolite da ukažem na ra-

zlike. Dok Persona igre karakteriše razvoj likova, njihovi odnosi i pažljiv odabir dnevnih aktivnosti kako ne možete postići da u igri uraditi baš sve, Shin Megami Tensei ima veći fokus na priči i atmosferi, moralnim dilemama kao i ličnom iskustvu protagonistice. Iako veoma štura podela, može vam pomoći da uvidite šta je više za vas. A kada sam ja u pitanju, tu sumnje nema. Shin Megami Tensei, gde si mi do sada bio?!

Ko voli da ga igra ograničava vremenom kako bi precizno birao aktivnosti kojima će se posvetiti, samo neka izvoli. Ali ja sam uvek raspoložen za što veću slobodu. Uvek se setim čuvene igre Majora's Mask iz jednog od mojih omiljenih serijala video igara, i kako sam morao da žurim pri igranju pre nego što isteknu tri dana i Mesec opiči po sred Zemlje, pa opet ispočetka. Bez obzira na ogroman kvalitet te igre, opet mi je jedna od najmanje omiljenih Zeldi. Ista situacija je i ovde, jer Shin Megami Ten-

sei V nudi baš sve ono što Persona ne, i obratno. Ali dosta o Personi i poređenju, pređimo na nešto konkretnije.

Priča igre veoma vešto uvlači u sebe a prati protagonistu, učenika srednje škole, koji igrom slučaja završava u alternativnom, postapokaliptičnom svetu kojim vladaju demoni. Kako bi preživeo, on udružuje snage sa misterioznim bićem tako što od njih dvoje nastaje jedan entitet – Nahobino. U ovom obliku, stičete moć da okupite demone na svoju stranu, promenite sudbinu čovečanstva ali i dođete do odgovora o tome šta se to dogodilo sa svetom oko vas.

Sigurno najupečatljiviji utisak, na mene je ostavila grafika igre. I to ne zato što je apsolutno neverovatna, već zato što sam o njoj najduže razmišljao, pokušavajući da je etiketiram ocenom kvaliteta. Naposljetku, mogao bih da kažem samo sledećih par stvari.





Nemam sumnji da je ova igra mogla biti objavljena i na PS3 generaciji konzola. Poneki vizuelni efekat je lep, ali sirovi kvalitet modela karaktera pa i dizajn okruženja, deluju i te kako vremešno. Zašto sam se onda toliko razmišljao o grafici? Zato što bez obzira na taj skromniji sirovi kvalitet, Shin Megami Tensei V izgleda odlično!

Prepoznatljiv dizajn likova uliva dosta života u svakog od njih, a njihovo kretanje obogaćeno je mnogim animacijama koje zaista mnogo znače kada je vizuelni aspekt u pitanju. Spuštanje niz strme krajolike ili prolazak pored drugih karaktera dok ih protagonista prirodno ispraća pogledom, nešto su što nisam očekivao da ću doživeti nakon što sam igru prvi put ugledao.

Tu je naravno i sjajan dijapazon razno-likih demona, od kojih je gotovo svaki odličan i upečatljiv. Mnoge od ovih likova sam prepoznao iako nisam previše vremena proveo uz ranije igre, ali bez mnogo sumnje mogu da kažem da nikada nisu izgledali ovako dobro. Naročito u pokretu, dok se bore ili izvode svoje jedinstvene specijalne napade.

Kompletan svet, toliko je atmosferičan da mi je grafika delovala sve lepše, što sam dublje u njega zalazio. A interakcije sa drugim likovima nakon dugih deo-

nica bez priče, izuzetno su osvežavajuće. Nisam u potpunosti siguran kakav je to recept razvojni tim ovde koristio, kada je od naizgled bazične postavke likova, osrednje grafike i razvučene priče uspeo da napravi ovako snažan doživljaj. Ali verujte da je ovo verovatno najkompletniji JRPG koji sam zaigrao ove godine, bez obzira što je na prvu loptu delovalo da je daleko od toga.

Igra je obogaćena odličnom sinhronizacijom na engleskom jeziku ali je sa Nintendove prodavnice moguće preuzeti i japanske glasove, koji po mom mišljenju zvuče još bolje. No možda još interesantnija opcija za preuzimanje sa prodavnice dolazi u obliku mogućnosti da težinu igre spustite na još niže od najlakše. Ovo se preporučuje apsolutnim početnicima kao i ljudima koje interesuje samo priča, a nakon što sam malo dublje ušao u kompletnu mehaniku igre, shvatio sam koliko samo smisla ima postojanje takve opcije. Ovo je jedna od najtežih JRPG igara koje sam ikada zaigrao!

I dok „tradicionalne poteškoće“ RPG igara predstavljaju potrebu da „grindamo“ odnosno igramo što duže kako bismo ojačali likove da nastavimo dalje, Shin Megami Tensei ovde ima drugačiji pristup. Ključ za prelazak leži u pravom odabiru tima i što boljoj preraspodeli

njihovih veština. Svaki protivnik zahteva drugačiji pristup, koji se najgrublje može kategorizovati u zavisnosti od oblasti na kojoj se nalazite. Ovde na scenu stupa eksploataisanje slabosti neprijateljskih likova i odbrana protiv njihovih napada odgovarajućim demonom i elementom.

Skupljanje demonskih saboraca, jedna je od najzanimljivijih mehanika u igri i svodi se na – časkanje. U sred borbe, možete započeti razgovor sa željenim demonom, a on može da teče dobro, loše ili nikako, u zavisnosti od mnoštva faktora. Pokušaj da se pronikne u ono što bi demon želeo da čuje ili dobije od vas kako bi vam se pridružio, stvarno je odličan sistem. Da ne pominjem da su ovi dijalozi često urnebesni.

Pažnju bih skrenuo i na muzičku podlogu koja je nesumnjivo odlična. Ne samo da poseduje zavidan broj fantastičnih numera, već u celosti uspeva da pomogne pri izgradnji atmosfere sveta koji kao da konstantno pleše na ivici apokalipse. Poučen skromnim iskustvom sa serijalom, nisam ni očekivao manje kvalitetnu zvučnu podlogu, a ona je ovde od efekata pa do pesama apsolutno natprosečna.

Generalno ne volim mnogo da govorim o mehanikama igre. Fokus pri re-



“IGRA POSEDUJE SJAJAN DIJAPAZON RAZNOLIKIH DEMONA, OD KOJIH JE GOTOVO SVAKI ODLIČAN I UPEČATLJIV”

cenzijama mi je kao i pri igranju, usmeren na čist doživljaj a ne detalje. Tako ni ovde ne bih mnogo otkrivao o konkretnim sistemima, ali znajte da možete da računate na mnogo proizvoljnog izgrađivanja vaših karaktera. Spajanje dva slabija demona u jednog jačeg i nasleđivanje osobina i sposobnosti, samo su neki od načina za ojačavanje. A toliko mogućnosti igru će učiniti lakšom samo ukoliko ih ispravno koristite, a daleko težom ukoliko ne znate šta radite.

Tu se nekako i ogleda kompletna slika ove igre. Shin Megami Tensei V računna da vi kao igrač posedujete bar jednu od dve karakteristike. Ili da ste dobro upoznati sa serijalom i znate već kako većina njegovih pravila funkcioniše, ili da ste veteran JRPG žanra koji će se zahvaljujući pozamašnom iskustvu dobro snaći na nepoznatom terenu a u poznatim čizmama. Igra vas nikako neće voditi za ruku, što je donekle urnebesno kada samo pomislim

da vam na početku objašnjava neke od najjednostavnijih svojih mehanika koje možete pronaći u hiljadama drugih naslova, ali o onim najbitnijim mudro ćuti.

Širina sveta koji ova igra nudi, lokacije i karakteri, prepoznatljiva no opet intrigantna priča, ogromne količine načina za građenje likova kao i fantastična atmosfera i istraživanje u preko pedeset sati igranja, čine peti nastavak Shin Megami Serijala jednom od meni najlakših preporuka ove godine. Ukoliko ste ljubitelj serijala ili okoreli JRPG entuzijasta, ne dopustite sebi da propustite ovu sjajnu igru. No ako niste toliko iskusni a želeli biste da se ovde oprobate, ne zaboravite samo da ne klonete duhom. Igra jeste jako teška, ali nema ničeg lošeg u igranju na najmanjoj težini. Biće to naša mala tajna...

Šta, na kojoj težini sam ja igrao? Toliko vremena imamo za danas. Vidimo se u narednoj recenziji!



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Atlus

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

9

- ✓ Intrigantna priča i sjajna atmosfera
- ✓ Dubok sistem građenja tima
- ✓ Odličan filmski aspekt, muzika i gluma
- ✗ Učitavanje često predugo traje
- ✗ Surovo za novajlije



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

BATTLEFIELD™

2042

BOLJE DA JE IZAŠAO 2022.

“ZAMISLITE DA UMEMO METAKA ISPALJUJETE NUDLE ILI ŠPAGETE IZ VAŠE PUŠKE”



Battlefield franšiza je kroz godine imala svoje uspone i padove, od kojih je najskoriji bio kaos u vidu BF5. Međutim 2042 se nalazi na tankoj liniji između „nisam krš kao BF5“ i „potencijalno jedna od najgorih BF igara na izlasku“. Skeptičizam koji je proizašao iz mog beta iskustva se i obistinio, s obzirom da svakako nije bilo moguće popraviti onako velike probleme za samo mesec dana, pa hajde da se ubacimo u to – šta je zapravo Battlefield 2042, zašto je u tako očajnom stanju i zašto eventualno ima potencijala da postane dobra igra?

Naime, prvo što ćete primetiti da igri fali jeste singleplejer kampanja, što je poprilično razočaravajuće kada plaćate 60 dolara za video igru koja bi trebala da ispuni makar neke osnovne prohteve, pogotovu kada naspram sebe imate besplatni Halo Infinite multiplejer. Međutim, Battlefield je uvek svakako bio multiplejer igra i na tom polju je doživeo neke tektonske promene, možda i najveće još od Battlefield 3.

Počecemo od najbitnijeg faktora - pucačke mehanike. Ovo iskustvo je znat-

no pogoršano sa dva poprilično iritantna faktora – takozvanim „bloom“ efektom i apsurdno manjem trzaju oružja koje se sada na većim distancama mnogo lakše koristi, umanjujući efikasnost i potrebu za snajperima i DMR-ovima. Što se tiče „bloom-a“, on predstavlja pojavu koja je bila prisutna i u par poslednjih BF igara, mada uvek na neki suptilniji način. Naime, to je nasumično odletanje metaka svuda osim u nekom okvirnom pravcu u kom nišaniate, što nije ni realistično, niti zabavno, već samo obeshrabruje gejmler baziran na veštini. Zamislite da umesto metaka ispaljujete nudle ili špagete iz vaše puške, koje svaki čas lete u nekom nasumičnom pravcu - tako funkcioniše i pucanje u BF 2042. Ovo je naime urađeno kako bi se smanjilo potrebno vreme za ubijanje protivnika, olakšavajući igru manje veštima, a pritom smanjujući faktor veštine onim boljim. Mislim da je nepotrebno reći koliko je ovo kontraintuitivno, ne-realistično i apsurdno.

Ono što je plus, jeste menjanje dodatka za vaša oružja tokom igre, mada je ovaj sistem malo previše fleksibilan, s obzirom da možete ubaciti 3 bilo koja tipa dodatka, dajući vam pre-

više opcija bez potrebe za prilagođavanjem vaše opreme. Broj dostupnih oružja je premali, svega oko dvadesetak, od kojih su tri pištolji i svega četiri jurišne puške, što stvarno govori dosta o oskudnoj količini sadržaja na ovom polju, pa bi bilo bolje da se u budućnosti kroz besplatne zakrpe ova lista oružja proširi.

Trčanje je u solidnoj meri popravljeno, kao i sulud bunny hop bag u beti, pa sada ima manje osećaja kao da se klizate po mapi (iako je to i dalje prisutno u nekoj meri), a skok vas usporava pri konstantnom spamovanju. Kul je što možete bacati granate pri sprintovanju, ali sve pozitivno što je izmenjeno je sputavano lošom i nepotrebnom implementacijom specijalista. Iz nekog razloga, DICE je smatrao da je dobro izbaciti klasni sistem u potpunosti, pa evo sada imamo 10 specijalista sa gotovo nikakvom međusobnom razlikom osim jedne specijalne sposobnosti. Ovo znači da svaki od ovih specijalista može da koristi sva oružja na raspolaganju bez ikakvih limitacija, potpuno eliminišući uloge u timu i slično. Pored toga, postoji i ogroman problem gubitka imerzivnosti, jer sada teško možete razlikovati neprijatelja od prijate-

“PORTAL JE
PREZABAVNO
ISKUSTVO SA
DOSTA KLASIČNIH
MAPA IZ NEKIH
RANIJIH BF IGARA”

lja (osim malog crvenog markera koji se pojavi kada ga nanišajte), jer će svi izgledati potpuno isto na obe strane, pa se efekat ratnog sukoba u potpunosti gubi.

Što se tiče novih modova, BF2042 ubacuje Breakthrough koji je efektivno Rush mod samo sa više različitih tačaka pri napadima i odbrani. Osim toga, tu su neizbežni Hazard Zone i Portal. Ova dva iskustva su možda najbolja i najveća adicija kojoj se možete radovati u 2042. Portal je prezabavno iskustvo sa dosta klasičnih mapa iz nekih ranijih BF igara, te simulira i iskustvo iz njih, naravno sa ovim nešto „modernijim“ gejmplejom, pa ne očekujte potpunu replikaciju. Ipak, prelepo je ponovo videti neke stare mape i oružja lako dostupnim. Ovde postoji i mogućnost kreiranja custom igara što je za svaku pohvalu, pa bi ovaj mod uz

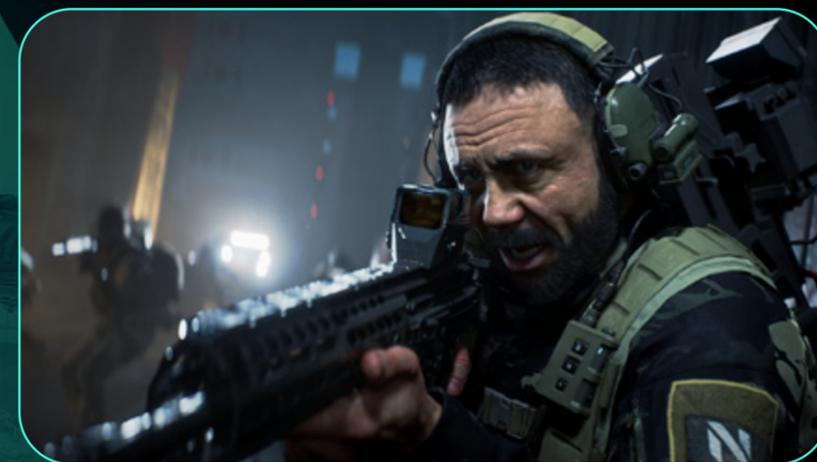
neku solidnu podršku i dodavanje sa držaja u budućnosti drastično produžio životni vek igre.

Što se tiče Hazard moda, ovo je možda najzabavnije iskustvo u celoj igri, s obzirom da ste u meču sa znatno manje igrača, pa sposobnosti specijalista dolaze više do izražaja. Takmičite se sa par drugih timova na mapu punoj kompjuterskih protivnika za određene podatke sa kojima treba da pobegnute. Ima malo elemente Hunt: Showdown-a i Escape from Tarkov-a, ali se dosta razlikuje i stvarno predstavlja dozu svežeg vazduha i još jedan mod koji bi uz solidnu podršku držao 2042 dugo živim.

Što se tiče grafike, Battlefield 2042 izgleda odlično – ako uspete da ga poterate na svojoj konfiguraciji, osim ako ga niste probali na next-gen kon-

zoli kao ja. Na PS5, Battlefield 2042 radi sasvim solidno, lako dostižući 60 FPS-a, čak i više, na 4K rezoluciji, uz povremena seckanja koja su ostaci užasne optimizacije za konzole prethodne generacije i PC. Grafička podloga je jako dobra, mada i ona obiluje povremenim grafičkim gličevima i problemima sa iscrtavanjem tekstura, dok se puna moć Battlefield-ovog endžina vidi u nepogodama u vidu tornada i peščane oluje.

Kada govorimo o mapama, one definitivno nisu najgore u serijalu, ali ne mogu se ni pohvaliti nekim kvalitetom. Najveći problem jeste ogroman broj igrača koji je prouzrokovao da DICE potpuno nesrazmerno poveća i prosečnu veličinu mape, pa će vam trebati dosta vremena da se dovcarate do mesta sukoba, gde srećom nećete imati problema da naletite na ljude,



ali će zato ogromni delovi mape zjapiti prazni. Problem i sa dizajnom ovih mapa jeste što su skoro sve otvorene tipa, zatvarajući ikakvu priliku za borbu iz blizine, kroz ogromna okruženja u vidu livada, brda i pešćanih dina. Što se tiče zvučne podloge, ona je u tipičnom duhu Battlefield-a sa elektronskom muzikom, mada ima znatno manje „udarca“ u pravim trenucima i zapravo se može čuti u nekim poprilično nelogičnim momentima gde se nimalo ne uklapa.

Najveći problem ovde jesu serveri koji su apsolutna kršina. Gotovo je nemoguće da se uspešno konektujete iz prve na neke od zvaničnih servera za glavne modove. Konstantno pucanje, ogroman lag i katastrofalni netkodi koji uzrokuju kasno očitavanje metaka i pogrešan prikaz neprijatelja oko vas,

samo su neki od problema koji će biti neizbežni i gotovo upropastiti svaki element ove igre. Srećom, na BF Portal je znatno lakše naći partiju, s obzirom da postoje custom igre koje prave drugi igrači, pa ćete morati tu da se zasitite dok se igra ne iskrpi na serverskom nivou na glavnim modovima.

Osim bagova sa konekcijom i sinhronizacijom, tu je i ogroman broj tehničkih problema, kao što je nemogućnost oživljavanja nekoga ko je blizu bilo kakvog objekta, preterano neizbalansirane sposobnosti specijalista koje ih mogu učiniti skoro besmrtnim, i slično. Na svakom koraku naletaćete na neki vizuelni ili tehnički propust koji će u svakoj sledećoj iteraciji sve više i više umanjivati iskustvo koje vam ova igra donosi. Ogromni problemi uključuju se i na polju dizajna, gde već pored po-

menutih osrednjih mapa, i korisnički interfejs je doživeo armagedon, pa ćete tako imati mali milion menija, nelogičnu tabelu igrača isključivo po timovima gde ne možete videti odnos ubistava i smrti za konkretne igrače.

Tako je i nemoguće preporučiti Battlefield 2042 u ovom stanju u kom se nalazi, jer ne samo što je prepuno tehničkih problema, već sadrži i solidnu rupu u svom dizajnu gejpleja, uprkos tome što može pružiti zabavno iskustvo u nekom od svojih modova i mapa. Sa time izrečenim, 2042 ima neku solidnu podlogu, ne onu na nivou BF4, da doživi renesansu kakvu je doživela pomenuta igra u narednim mesecima, ako se pomenute tehnikalice zakrpe, a dodatan sadržaj većeg kvaliteta i broja dospe do ruku igrača.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 8/10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 7 2700
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 /
AMD Radeon 6600 XT
RAM: 16 GB
HDD: 100 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X,
PS4/5, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Electronic Arts
CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
DICE
TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

5

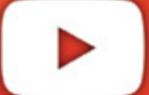
- ✓ Ume da bude zabavan na momente
- ✓ Portal i Hazard mod su najbolji dodaci franšizi u poslednjih par godina
- ✓ Dobre sitne promene prilikom gejpleja (dodavanje atačmenta u igri i slično)
- ✗ Tehnički i grafički bagovi i problemi na sve strane
- ✗ „Bloom“ prilikom pucanja i zamena klasa specijalistima
- ✗ Mape su previše otvorene, dok je UI doživeo propast

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM
OMILJENIM YOUTUBERIMA!



 /TIPSANDTRIKS

POWERED BY

TRIK



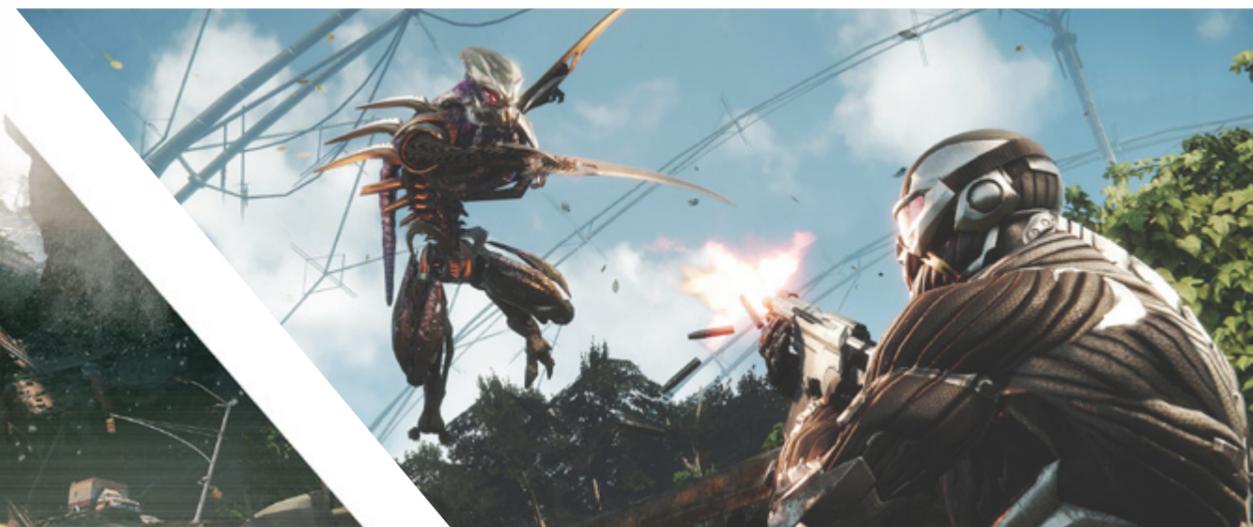
Autor: Igor Totić

REVIEW

CRYSIS REMASTERED TRILOGY



“CEO CRYSIS REMASTERED TRILOGY PAKET JE VREDAN KUPOVINE, JER SU U PITANJU IGRE KOJE SKORO I DA NE POKAZUJU SVOJU STAROST I PRIDE SU SADA DOVEDENE NA MODERAN NIVO NOVIH GENERACIJA KONZOLA”



DA, ALI JEL TERA OVO KRAJSIS?

Crysis je već neko vreme zane-maren kao benchmark igra ali je vrlo dugo držao tu titulu. Svi znamo da smo čak i par godi-na posle izlaska prvog dela testirali nove mašine sa prvim Crysis-om i pitali se kako će (i da li će) ga pokrenuti. Grafičke inovacije su značajno napredovale posle Crysis-a pa smo koristili druge igre za benchmark, ali sada se Crytek vratio sa remasterima sve tri igre kao i sa čuvenim pitanjem – Can it run Crysis?

Nažalost, verzija koju smo dobili za review je za PS4 i ne znam kako meni trenutno rade sve tri Crysis igre na PC, ali mogu sa zadovoljstvom da kažem da se nova i stara generacija Sonijevih konzola vrlo lepo snalazi sa ovim naslovima i još se nijedna nije zapalila.

Sve tri igre sam uporedo testirao na PS5 i PS4 i zaključci su vrlo konkretni (doduše, morao sam da obrišem prašinu sa PS4 i da ga dobro očistim iznutra od straha da će se zapravo zapaliti). Crysis je imao silne probleme kad je inicijalno izašao za PS3 i Xbox 360. Frejmrejt je bio nepravilan i nestabilan, vizualno je izgledao katastrofalno i niko nije bio zadovoljan krajnjim proizvodom za konzole. Ovoga puta, remasteri rade izuzetno dobro na trenutnoj i prošloj generaciji.

Pre nego što nastavimo sa tehničkim detaljima, hajde da se podsetimo šta je zapravo Crysis. Davne 2007, pojavila se jedna pucačina koja je bila atipična za sve ostale jer je pržila računare i predstavljala nikad do tada viđenu grafiku i unapređenja na njenom polju. Priča je pratila specijalne marince koji su

koristili oklop zvani Nanosuit koji im je omogućavao da budu brži, jači, otporniji i nevidljivi. Imali su zadatak da spase američke arheologe koji su se našli na korejsko-okupiranom ostrvu, a da pritom ne započnu novi svetski rat. Već na početku igre se cela premisa obrće i pojavljuju se vanzemaljci koji ne pitaju ko pije a ko plaća i rokaju sve pred sobom. Vi, Nomad, ste sada sami protiv Korejaca, vanzemaljaca i frejmrejta u potrazi za arheolozima i odgovorima.

Premisa same igre je jednostavna a gej-mplej još jednostavniji. Suštinski, bila je dugački tech-demo koji bi nas polako uveo u budućnost gejminga. Ali, izgleda da se ljudima dopala igra pa su je pratila još dva nastavka gde se drugi deo dešava u sred Njujorka koji je pod okupacijom Cepha (tih vanzemaljaca) i u sve to je prste umešala organizaci-





ja CELL koja naravno ima svoju tajnu agendu i odgovorna je za kreiranje Nanosuit odela. Treći deo prati ishod rata 24 godina kasnije gde se igra vraća (donekle) otvorenom svetu i fokus je dosta na stealth igranju. Sve tri igre su imale i multiplejer modove koji su uklonjeni u remaster verzijama, ali nije kao da to oduzima od samog iskustva (možda malo od drugog dela jer je multiplejer bio popularan).

Što se performansi tiče, kao što rekoh, sve tri dela rade iznenađujuće dobro na PS4 i odlično na PS5 konzolama. Doduše, rezolucija na PS4 je spuštana na 720p ali sa dinamičnom rezolucijom i zakucana na 30 FPS-a, dok na PS5 igra može da dinamično dogura do 4K sa stabilnih 60 FPS-a. Ono što se ističe u sve tri igre jeste novo osvetljenje koje donosi mnogo života igrama i ponovo ih pretvara u benchmark naslove. Izlazak u otvoreni svet u trećem delu (kada se otvara zastor) izgleda impresivno i moderno dok je džungla prvog dela živa i raskošna. Sve je ovo omogućenom nekom vrstom ray tracing-a koji nije standardan za sve druge igre.

Modeli, kako ljudski tako i oružja, dobili su HD teksture, a neki su i redizajnirani tako da se detalji izuzetno ističu i dodaju na vrednosti celoj prezentaciji. Detalji na teksturama su povećani pa

čak i na PS4, što me je iznenadilo jer nisam očekivao ovoliko detaljne teksture u 720p rezoluciji. Na PS5 je još bolja priča jer je sve oštrije, refleksije detaljne i realne (mada se modeli ne reflektuju), i na sve to, igra se održava u stabilnih 60 FPS-a. Do pada frejmova je dolazilo samo u posebnim delovima (pogotovo u prvoj igri), kada se previše stvari dešava na ekranu, ali sam primetio da obe konzole reaguju brzo na pad performansi i vraćaju se na stabilan frejmrjt.

Ceo Crysis Remastered Trilogy paket je vredan kupovine, jer su u pitanju igre koje skoro i da ne pokazuju svoju starost i pride su sada dovedene na modern nivo novih generacija konzola. Cena koju traže nije previše visoka, možda mogu da kažem i da je fer. Iako je prvi deo malo dosadan i ne pruža mnogo inovacije sem u grafičkom smislu, drugi i treći deo su kompletne igre koje će vam pružiti dosta zabave. Rokanja ima mnogo i oružja ima pregršt, tako da je pristup svakoj misiji na vama, bilo da li je stealth opcioni ili ne. Moja preporuka bi naravno bila da se ceo serijal igra prvo na PC jer je tamo najbolje iskustvo, ali i stare i nove konzole ne oduzimaju mnogo. Na PS4 ćete igrati Crysis onako kakav je trebalo da bude na PS3 a na PS5 ćete imati moderno iskustvo tobože starijeg šutera. Zaključno: PS4 tera Krajsis, PS5 tera još bolje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-Bit
CPU: Intel(R) Core(TM) i5-8600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1660 TI
RAM: 16 GB
HDD: 92 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Crytek

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
Saber Interactive,
Crytek GmbH

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

8

- ✓ Zaključanih 60 FPS-a na PS5
- ✓ Odlično optimizovan remaster za stare konzole
- ✓ Nijedna konzola se nije zapalila
- ✗ Prvi deo je dosta dosadan
- ✗ Zastarele mehanike

NARUČITE **RUR** MAJICE



SAMO U

www.rekt.shop

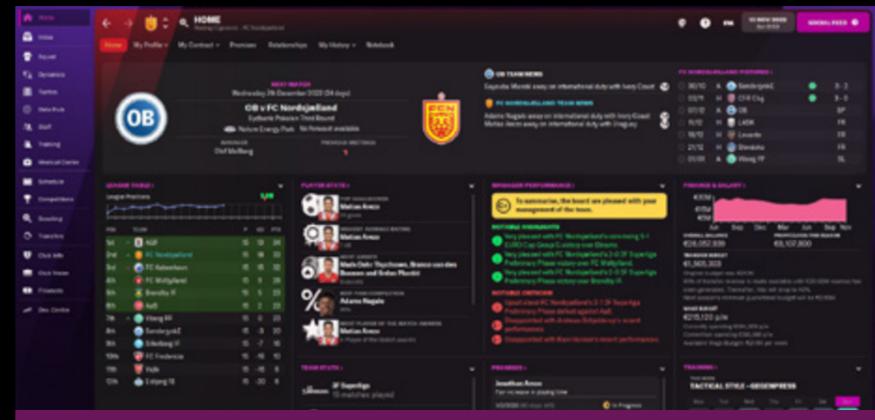




Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

FOOTBALL MANAGER 2022



“WIDE CENTER BACK JE NOVA ULOGA ZA ŠTOPERE”

NEŠTO NOVO, ILI PAK NEŠTO VEĆ VIĐENO

Kao veliki ljubitelj ovog serijala, može se reći da sam pomalo pristrasan kada pišem ovu recenziju, jer duboko stojim iza toga da je Football Manager najbolja sportska video igra i daleko ispred bilo kakve konkurencije po pitanju menadžerskih igara. Pored toga, moram da priznam da sedim na stolici i razmišljam već neko vreme kako da započnem ovaj tekst, a da ne pomisle ljudi da sam prekopirao prošlogodišnji.

Nemojte me pogrešno shvatiti. FM21 je po meni najbolji menadžer kojeg smo ikada dobili, jer je unapređena verzija prošlogodišnjeg dela, koji je stvarno bio kvalitetan. Odigrao sam tek nešto više od jedne sezone i stvarno sam uživao u igri, ali se sada već postavlja pitanje, da li je vreme da Sports Interactive promeni svoj sistem poslovanja, ili samo treba da prihvatimo minimalne promene?

Zbog toga želim da se okrenem od onih delova igre koji nisu dobili ikak-

ve promene i da se fokusiram na novitete, kao što je Data Hub. Ovo je potpuno nova sekcija kojoj možete pristupiti kroz meni sa leve strane. Ona se aktivira tek nakon što odigrate nekoliko mečeva, a donosi vam nikada ranije viđenu statistiku i konačno daje vašim analitičarima potrebnu funkciju. Kroz data centar možete otkriti svašta, kao što je uspešnost pasova, šuteva, pa čak i driblinga, te da otkrijete da li driblinzi vaših igrača donose nešto vašoj igri, ili je to najveći razlog grešaka, zbog kojih često primate golove.

Ako ste ljubitelji statistike, imaćete mnogo razloga da čeprkate kroz ovaj meni, jer donosi pregršt sitnih detalja zbog kojih ćete uživati. Ipak, ako ste neko ko voli da se fokusira ne mečeve, mislim da nećete mnogo izgubiti ako ignorirate data centar, ali znajte da vam može dati dobre savete oko taktike, ukoliko se nađete u neprijatnoj situaciji.

“AGENTI VAM SADA UNAPRED MOGU OTKRITI ŠTA TRAŽI NJIHOV IGRAČ”

FM22 dobija periodične sastanke sa osobljem, koje ćete imati na nedelju, dve, ili mesec dana u zavisnosti od vašeg izbora. Ovo nije nešto što je nepoznato starim igračima, koji su se navikli na sugestije svojih radnika, ali je sam pristup istim znatno poboljšan, jer ćete odjednom proći kroz sve njihove save- te. Na vama je da li ćete da ih poslušate, kao i da uopšte prisustvujete istom, ali mi je drago da se to sada odjednom može završiti, umesto da se te iste poruke mešaju sa svim drugim.





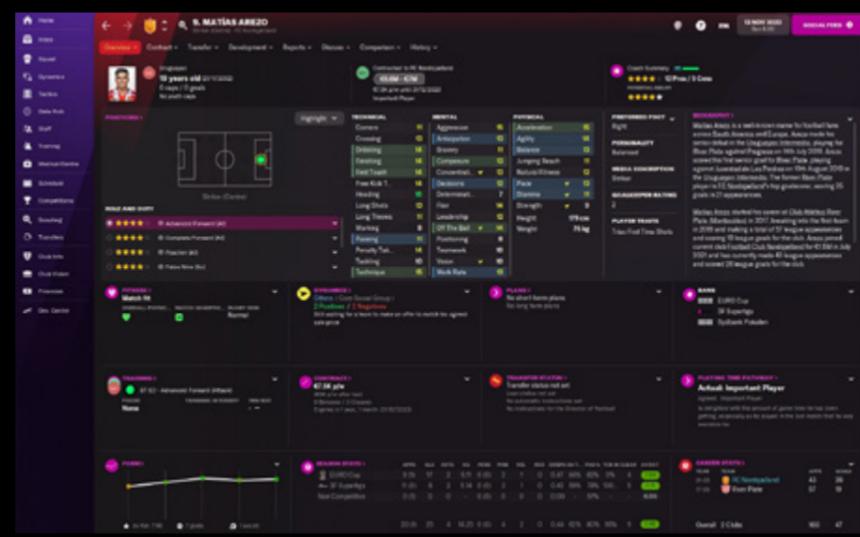
“ANDREAS SCHJELDERUP JE WONDERKID ZA KOJEG JE MALO KO ČUO”

go kvalitetnije. Mnogima je promaklo da umor sada ima mnogo veći uticaj, jer će i samim igračima opasti kvalitet igre, šuta i pasova što manje snage budu imali.

Teško mi je da donesem finalnu ocenu o igri, jer smatram da ne zaslužuje maksimum kao i prethodne dve godine, ali ne zato što nije bolji, već zato što mislim da nije dovoljno unapređen. Svakom ko je pravi ljubitelj bih preporučio da uzme novi deo, jer se meni mnogo dopao i smatram da je vredno podržati developere, pa čak i kada minimalno promene igru. Moramo da uzmemo u obzir da tim koji radi na ovoj igri nije veliki kao što je slučaj sa Fifom, zbog čega ne treba sve tako crno da gledamo. Igra postepeno napreduje, a do sada nikada nije odustala od svog prepoznatljivog stila i mislim da ovako treba da nastavi da radi. Sada ću samo ponoviti ono što već kao pokvarena ploča ponavljam svake godine. Ako želite da iskusite kako je to voditi jedan fudbalski klub, bolju simulaciju od ove nećete naći.

Sam način na koji finalizirate transfere je ostao gotovo identičan, ali je promenjen sistem na koji radi vrednost igrača. Umesto tačne brojke, sada postoji procenjena vrednost, što ne mogu da kažem da mi se previše dopada, jer će ponude zainteresovanih često biti mnogo niže od očekivane. Takođe, sada ćete moći direktno da kontaktirate agente igrača, koji vam napred može napisati šta bi on želeo ukoliko hoćete da ga dovede u klub. Ovo ne menja mnogo kada su sami pregovori u pitanju, ali vam može dati sliku njegovih zahteva i pre nego što klub prihvati ponudu. Dodao bih da je poslednji dan prelaznog roka dodatno doraden, posebno kada igrate u naj-

popularnijim ligama, zbog čega možete da očekujete da će vas novinari bombardovati sa pitanjima, kako bi došli do skrivenih informacija. Ako ste oduvek želeli da igrate kao Antonio Conte, štoperi su dobili novu ulogu. Kada igrate sa trojicom pozadi, postoji opcija Wide Center Back, koja će vam omogućiti novi pristup čuvenoj wing back taktici. Igrači na terenu su ponovo dobili nekoliko unapređenja, zbog čega samo kretanje i potezi izgledaju mnogo prirodnije. Vođenje lopte je takođe mnogo lepše, zbog čega i same akcije vizuelno izgledaju mno-



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
 OS: Windows 7
 CPU: AMD Athlon 64 1.8GHz+
 GPU: Intel GMA X4500, NVIDIA GeForce 9600M GT
 RAM: 8 GB RAM
 HDD: 7 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
 PC
IZDAVAČ:
 Sega
CENA:
 54,99€

RAZVOJNI TIM:
 Sports Interactive
TESTIRANO NA:
 PC

OCENA **9**

- ✓ Orgazam za ljubitelje statistike
- ✓ Fudbaleri počinju da liče na ljude
- ✓ Matias Arezo je i dalje nezaustavljiv
- ✗ Manjak novog sadržaja
- ✗ Golman i dalje ume da zakoči



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW



DINOSAURUSI MENADŽERI

Jurassic World Evolution je nakon tri godine dobio svoj nastavak kao nasljednik sasvim solidne tycoon igre, koja slično Frontier-ovom Planet Coaster-u i čuvenom Zoo Tycoon, predstavlja još jednu menadžersku igru u kojoj ovoga puta barataste sopstvenim parkom dinosaurusu. Evolution 2 pravi nadogradnju na velikom broju segmenata, i ako očekujete određeno unapređenje što se tiče količine sadržaja koja vas čeka, ovde se nećete razočarati.

Počevši od singleplejer kampanje, ona predstavlja jedan od zapravo najvećih minusa ovog nastavka, s obzirom da u poređenju sa prethodnikom pruža znatno površniji i manje razrađeno iskustvo. Kampanja ne koristi neke od novih mehanika koje Evolution 2 uvodi, već se samo nastavlja na priču filma Jurassic World Fallen Kingdom, pa ćete se ovde znatno manje fokusirati na menadžment samog parka, a više na baratanje nekim kritičnim situacijama koje postaju repetitivne u svom dizajnu misija. Kada se na to doda da kampanja traje svega četiri sata, Evolution 2 vam definitivno neće pružiti neko specijalno iskustvo što se tiče narativnog dela i interakcije, mada to nadoknađuje odličnim modom zvanim Chaos Theory. U ovom modu igra vas baca u raznorazne scenarije koji uglavnom sadrže situacije iz Jurassic Park i World filmo-



va sa blagim zaokretom. Svaki set koristi dosta verne prikaze parkova onim iz filmova, dok su sami izazovi veoma dinamični i traže solidnu količinu mikromenadžmenta.

Kada govorimo o mikromenadžmentu, fokalna tačka svih tycoon igara svakako jeste njihov sandbox mod, koji pruža više nego solidne opcije nego svoj prethodnik kada je u pitanju izgled parka, kao i više nego impresivan broj vrsta dinosaurusu na raspolaganju. U osnovnoj verziji, Evolution 2 sadrži znatno veću selekciju nego prvi deo sa preko 75 vrsta, od kojih su uvrštene i leteće i vodene vrste koje znatno doprinose raznolikosti.

Što se tiče pomenutog mikromenadžmenta, sada je znatno prisutniji i neophodniji, što će neke igrače možda i odvratiti, jer je uveden znatno detaljniji sistem posetilaca koji su raspodeljeni u četiri različite kategorije. Svaka od ovih kategorija će imati drugačije preference kao i drugačije ponašanje kada posete vaš park, pa ćete atrakcije, kao i dodatne zgrade morati da balansirate i prilagođavate vašoj publici. Zgrada zapravo postoji manje nego u prethodnoj igri, ali svaka može biti nadograđena novim segmentima, opcijama i sitnicama koje takođe mogu uticati na zadovoljstvo određenih grupa posetilaca. Ovo je, možda subjektivno, pozitivna promena, jer se nekako dobija atmos-

fera parkova sličnijim onim iz filma po ovoj organizaciji zgrada. Takođe, pojedina publika će preferirati konkretne tipove dinosaurusu, pa ćete i o samoj selekciji životinja morati da vodite računa.

Ono što je doživelo solidno unapređenje jeste AI dinosaurusu koji se sad ponašaju znatno „realnije“ i logičnije u skladu sa njihovim ličnostima, a dodat je i veoma zanimljiv faktor teritorija i teritorijalnosti samih dinosaurusu koji mogu biti veoma defanzivni ili agresivni prema svojim, to jest tuđim teritorijama. Naučnici su takođe doživeli promenu, pa sada kada ih unajmljujete, moraćete da vodite računa o njihovim specijalnostima, kao i njihovom moralu, jer jelte mogu praviti greške koje će dovesti do katastrofalnih posledica koje obično možete uočiti

u filmovima iz serijala. Takođe, sada postoji i nova medicinska stanica koja će biti zaslužna za zdravlje vaših dinosaurusu, a rendžere i medicinare možete manuelno kontrolisati znatno bolje nego u prethodnoj igri, gde nišanom možete locirati željenog dinosaurusu.

Što se tiče grafičke podloge, ona je doživela solidno unapređenje, pa dinosaurusu, kao i okolina izgledaju odlično za jednu tycoon igru, iako taj nivo podloge i dalje nije na nivou većih menadžment igara kao što su Anno 1800 i slične. Takođe, osvetljenje, kao i broj različitih mapa koje su vam ponuđene su drastično poboljšani, dok je dizajn zvuka standardno veoma solidan, iako ovde ne igra preterano ulogu. Glasovna gluma je poprilično prosečna u kampanji, mada s obzirom da

je očigledno koliko je Frontier bacio ovu komponentu u drugi plan, to nije ni iznenađujuće. Ipak moramo izdvojiti odličnog Džefa Goldbluma u ulozi lana Malkolma i Brajs Dalas Hauard u ulozi Kler Diring. Dizajn mapa je takođe poboljššan, mada mape, iako su malo veće nego u prvoj igri, bi mogle da budu još prostranije. Ipak fali više prostora za parkove i ekosistem, pogotovu jer u kampanji postoje znatno velike mape koje se nažalost ne mogu koristiti u sandbox modu.

Sve u svemu, Jurassic World Evolution 2 je sasvim solidan nasljednik već solidne tycoon igre viđene u prvom delu. Optimizacija nije najidealnija, pa ćete naletati na povremene i tehničke i grafičke probleme, međutim oni ne predstavljaju ništa što bi vam narušilo igru u potpunoj meri, a i svakako su nešto što se može popraviti u ne tako velikom vremenskom roku, nadam se. Ako ste iole fan tycoon igara, a pogotovu franšize filmova, ovo je idealna prilika da se ubacite i napravite svoj park iz doba jure.

“ZGRADA ZAPRAVO POSTOJI MANJE NEGU U PRETHODNOJ IGRI, ALI SVAKA MOŽE BITI NADOGRAĐENA NOVIM SEGMENTIMA”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 10 64-bit
- CPU: AMD Ryzen 5 1500X
- GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 / AMD RX 570
- RAM: 12 GB
- HDD: 14 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Frontier Developments

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Frontier
Developments

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **7.5**

- ✓ Vrlo zabavan
- ✓ Chaos Theory mod
- ✓ Solidna količina novih dinosaurusu i sadržaja uopšte
- ✓ Novi sistem nadogradnje zgrada koji doprinosi i na atmosferi samog parka
- ✗ Blagi tehnički problemi i pojedini sistemi koji se ne uklapaju sa drugima baš najbolje
- ✗ U nekim momentima previše mikromenadžmenta može ubiti zabavu
- ✗ Jako površna i dosadna singleplejer kampanja



Autor: Stefan Mitov Radojčić

REVIEW

JUST DANCE 2022

A UBISOFT ORIGINAL

PLATI I IGRAJ

Ovaj opis će biti malo drugačiji od mojih standardnih, pošto ova igra nema priču, dok su grafika, muzika i gejملهj toliko usko povezani da prosto ne mogu da ih posmatram kao odvojene entitete. Svakako, ono sa čime mogu započeti ovu recenziju jeste sa komentarom da previše ljudi kritikuje Ubisoft o tome da svake godine izbacuju jednu te istu igru, uglavnom pozivajući se na Assassin's Creed, Far Cry i Tom Clancy franšize. Ne, ne, ne, ovo nisu igre koje su potpuno identične svom prethodniku, jer Ubisoft zaista ubaci koju novinu - to što one na kraju ispadnu iste je samo nuspojava.

Ipak, serijal koji kroz godine nekako uvek uspe da ostane isti jeste Just Dance. Bez šale ili ikakve hiperbole, ovogodišnje izdanje izgleda praktično identično kao i ono iz 2021, 2020, i tako dalje... UI je na neki način i dobio koju izmenu ali sve ostalo je u osnovi isto. No da ne budem totalni smarač, ipak mogu reći da 2022 izdanje ima neke dobre strane.

Pošto pokrenete igru imaćete opciju, bar za Nintendo Switch konzolu, da odaberete da li hoćete da koristite po jedan Joy-Con džojstik ili mobilne telefone za praćenje pokreta tokom igranja. Ne zajedno nego jedno ili drugo, a za mobilni ćete morati da skinete posebnu aplikaciju

da biste mogli da igrate. Pošto napravite ovaj odabir dočekaće vas prost i veoma banalan UI u kome ćete birati između Kids, Just Dance i Quick Play opcija. Sve su poprilično proste za objasniti - Kids mod, muzika za decu, može da vrti pesme beskrajno, u Quick Play režimu možete da uskočite u igru bez nekog razmišljanja, a tu je i glavni Just Dance mod gde možete birati šta i kako igrate. Ovde vas čeka lista od nekih 40 novih pesama, plus-minus neke koje su ekskluzivne za određene zemlje ili prosto blokirane.

Lista je solidno popunjena sa numerama koje su poznate mlađoj generaciji ali i starijoj, tako da svako može lako naći nešto poznato uz šta će da đuska, ili pak da pronade nešto novo. Jedna od interesantnih novih numera je "Pop/Stars" od K/DA. Druge pesme će pak imati expert mod ili varijacije za jednog ili više igrača, ili čak obrade. Međutim kako budete listali kroz opcije videćete da je zapravo veliki broj pesama, osim ovih startnih 40, zaključano iza jednog veoma specifičnog moda, a to je Just Dance Unlimited.

Ovo je sistem pretplate kojim, kako se oni sami hvale, dobijate pristup preko 700 pesama. Zvuči jako dobro zar ne? E pa nije baš tako. Sve te pesme iz cele Unlimited kolekcije su zapravo iz svih prethodnih Just Dance igara, sa-

mo prebačene u novo izdanje i potom zaključane iza pretplate koja se kreće od \$3,99 za jedan mesec do \$24,99 za celu godinu. Da su numere nove ili specifično dodavane za ovu pretplatu pa ajde, ali ogroman broj ako ne i sve su zapravo samo prekopirane iz starih naslova. Ako želite da zaigrate neku stariju pesmu, moraćete da pokrenete prethodno izdanje Just Dance-a! Ako mislite da je ovo užasno, postaje gore. Skoro non stop ćete dobijati pop up screen, reklamu za Unlimited, i to posle svake druge pesme ili kada uđete u meni za ovaj mod. Kao da igrate neku jeftinu mobilnu igru!

Sam gejملهj nije toliko komplikovan i ima nekoliko opcija za podešavanje težine. Cela poenta je da zgrabite Joy-Con ili telefon u desnu ruku i pratite pokrete likova na ekranu i oponašate ih što preciznije. Generalno praćenje i registrovanje je veoma sporadično. Takođe možete samo da stojite u mestu i pomerate tu jednu ruku, što je drastično drugačije od onog davnog vremena kad je ova igra bila na Kinect platformi za Xbox.

Moguće je igrati sa čak 6 igrača, plus neke pesme su dizajnirane za grupu, tako da svaki igrač na neki način ima svoju ulogu. Ako mislite da igrate mnogo dobro, možete se povezati sa drugim



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i5-2310 2.9GHz
GPU: AMD Radeon HD 7850 or NVIDIA GeForce GTX 750 Ti
RAM: 6 GB
HDD: 15 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X,
PS4/5, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Ubisoft
CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

5

- ✓ Fina prezentacija
- ✓ Stare i nove pesme
- ✗ Ništa preterano novo
- ✗ UI praktično isti
- ✗ Just Dance Unlimited

igračima i takmičiti u prelaženju tri pesme. Dodat je i tekst pesama pa ljudi koji gledaju mogu da se priključe zabavi i pevaju dok vas gledaju kako se znojite. Da, znojićete se, a imate i specifičan podmod sa kojim možete videti koliko ste kalorija spalili dok ste odigrali neku pesmu.

Što se grafike tiče, tu nema šta preterano da se kaže. Gledaćete veoma, veoma, veoma šarenolike i dobro animirane spotove. Ponekad može da se desi da se pogubite sa potezima ali generalno je sve vidljivo.

Da budemo iskreni, teško je uvesti inovacije u ovaj tip igre, ali ceo taj fokus

na Unlimited pretplatu je veoma, veoma gramziv. Ako imate prijatelje sa kojima ćete Just Dance 2022 đuskati iole sporadično, onda se možda i isplati. Međutim ako vas interesuje samo kao povremena igra za društvo ili da se malo razmrdate kući i naučite koji plesni potez za žurke, onda je najbolje da pregledate liste pesama iz ovog i prethodnih izdanja i odlučite gde ima više onih koje volite. Velika je verovatnoća da ćete ih pronaći više u starijim verzijama, koje su inače često na veoma velikim popustima. Što se tiče novog izdanja, sačekajte neki popust ili rasprodaju, jer je puna cena previsoka za ovaj tip igre, a pretplatu koju vam guraju pod nos ni da ne pominjemo.



Autor: Milan Živković

REVIEW

TUNCHE

TUNČEM ĆU TE, TUNČEM ĆEŠ ME

O d čistog i sirovog razočarenja, verovatno je jedino gore ono koje nije potpuno. Znam da zvuči glupo, ali nakon igranja ove igre, misao je prerasla u doskočicu, a doskočica u poslovicu. Sada je nešto u šta svim srcem verujem. Tunche je igra koja je uspjela da me razočara a pritom zadrži nekolicinom kvaliteta, ne bih li što duže patio u vatri podbačenih očekivanja.

Neću iznova objašnjavati šta je „roguelite“ žanr (jer mi ne potcenjujemo naše čitaoce!) ali da – Tunche je definitivno dete Roug i Lajta. Žanr koji svojim izazovima testira vaše granice, ne biste li se nakon svake izgubljene bitke vratili pet puta spremniji da dobijete rat. Sada već stari i dobro probani recept, ovde je ukombinovan sa „beat 'em up“ mehanikom i isprva zaista deluje kao odlična ideja.

Mogućnost da igrate u do četiri igrača, koji zajedničkim snagama pokušavaju da se probiju kroz horde protivnika, nesumnjivo je još jedna od stvari koje su me automatski privukle ne bih li se u igri oprobao. A rukom crtana grafika, kojom je likovima uliven neverovatno živopisan duh, samo je šlag na torti. Šarenoliko i ispunjeno odličnim animacijama pa i dizajnom, Tunche definitivno ne podbacuje ni na ovom polju.



Gde Tunche podbacuje, nažalost polje je važnije od grafike, popularnosti žanra ili dobre ideje za gejملهj. Reč je o generalnom izvođenju!

Dok ovaj žanr za cilj ima da testira igrača ali na neki način i sa manje sadržaja pruži dobar izazov i produži igru, Tunche nas tuče u maniru prelepog sadiste. Nema te količine igračkih veština i iskustva, upijenih od strane najsavremenijih kontrolera, kojima se ovde možete spasiti od apsolutne katastrofe.

Protivnici koji vas zaskaču potezima grđim od udarca ispod pojasa, sjajna su uvertira u nervni slom. A borbe protiv gazde nivoa koje onu između Davida i Golijata čine da izgleda kao sasvim fer

dvoboj, već u startu poručuju da vam nema spasa. Poraziti prvu „kraljicu“ deluje izvodljivo koliko i mat u jednom potezu, iako reč „nemoguće“ ne bi trebalo da postoji u video igrama, osim u službi dobre komedije. Jedini smeh koji mi je ova igra izazvala, jeste onaj polu-psihotični usled neverice.

Potrebno je da dogurate najdalje što možete nekoliko puta, ne biste li kupili polu-korisnu veštinu koja će vam olakšati prelazak u maloj meri. Koliko maloj? Pa recimo ukoliko ste želeli preko Zemlje Mrtvih da pređete brodom, vozom ili ličnim sportskim autom, šta umesto toga kažete na kvalitetan štap za hodanje? Tako to radi dobar agent za putovanja...



Ukoliko vas je nasumična Grim Fandango referenca zbunila, sada osećate bar delić moje izgubljenosti dok sam igrao Tunche. Na moju veliku nesreću, igra je vizuelno bila i više nego šarmantna, priča dopadljiva a sekvence koje je pričaju još simpatičnije. Igranje u društvu svakako uvek podiže kvalitet zabave, tako da budete sigurni da nisam sam patio kroz ovo celo iskustvo. Ali ni to nije mnogo pomoglo...

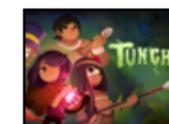
Da su bar nivoi raznoliki i osetno povezani, a ne malene arene koje povezuje samo ekran sa učitavanjem, sigurno bi sve bilo mnogo lakše za progutati. Ali bez obzira na ideju, motivaciju karakterističnu za žanr i druženje sa prijateljima, moje igranje je više ličilo na drev-

nu azijsku metodu mučenja ratnih zarobljenika, nego na kvalitetno provedeno vreme ispred ekrana. I dok iz ovog teksta isplivavaju samo frustracije, naravno da Tunche nije igra sačinjena isključivo od mana. Već navedeni kvaliteti pa i vedar duh koji sugeriše da je igra pravljen iz ljubavi, pružiće i vama sigurno dovoljno razloga da u njoj provedete nekolicinu sati kvalitetnog mučenja. Za mene će ovo ostati samo jedno novo, nepotpuno razočarenje, koje će i u sećanju nastaviti da me nemilosrdno tunche.

Ma hajdete! Posle ovakve žrtve moje, ne bih li vam omogućio što istinitiju recenziju, zaslužio sam pravo bar na jednu veoma lošu šalu...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core2 Duo E8400, 3.0GHz
GPU: AMD HD 3870 512MB
RAM: 4GB
HDD: 5 GB



IGRU USTUPIO:
HYPE TRAIN DIGITAL

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE,
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
HYPETRAIN DIGITAL

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
LEAP Game Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

5.1

- ✓ Izuzetno dopadljiva grafika
- ✓ I likovi...
- ✓ Pa i priča je zanimljiva.

- ✗ Nefer težina
- ✗ Užasno spor napredak
- ✗ Nemotivišuće i repetitivno

Autor: Bogdan Diklić

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Potrudili smo se da ne bude sve baš tako mračno u pogledu Covid situacije. Ne mora baš Omikron uvijek da bude asocijacija na najnoviji soj korone koji je možda i najsmrtonosniji. Baš "zahvaljujući" njemu, prisetili smo se jedne sjajne video igre za novu "Reinstalaciju".

Dejvid Kejdz, dobro poznati CEO Quantic Dream-a, mnogo pre nego što nam je podario neke od najpoznatijih igara današnjice, poput Heavy Rain ili Detroit, izdao je Fahrenheit, a još pre toga, Omikron: The Nomad Soul, te davne 1999. godine, koju mi u ovim krajevima pamtim po nekim drugim dešavanjima.

Ova avantura, čiji su stil "pozajmile" naredne Quantic Dream igre, razvijena je za PC i Dreamcast. Iako je svetlost dana ugledala 1999. godine, Dejvid je na njoj radio još od 1994. a jedno od najvećih iznenađenja bilo je uključivanje Dejvida Bouvija u igru, koji je pride napisao i soundtrack za ovaj naslov. Kejdz je imao velike probleme da u startu pridobije izdavače, koji su ga redom odbijali zbog toga što su smatrali da se ovakva igra ne može napraviti. Potom je angažovao

prijatelje, uložio sopstveni novac i za šest meseci napravio prototip. Eidos kojima se obratio bio je toliko oduševljen da je ugovor potpisan već narednog dana i ubrzo nakon toga igra je prikazana na E3 sajmu. Upravo je Eidos bio zaslužan za to što se Dejvid Bouvi pridružio projektu. Kejdzova želja je bila ili on, ili Massive Attack ili Bjork. Verovatno bi i sa ostalima igra dobila neki svoj specifičan šmek, ali nam se čini da je sa Bouvijem ipak načinjen pravi izbor.

Pored pisanja deset originalnih pesama za igru, Dejvid je ujedno prikazan i kao lik iz igre pod imenom Boz koji je vođa benda koji nastupa širom Omikrona. Preko 30 sati potrošeno je za motion capture kako bi Bouvi bio što bolje prikazan unutar ovog naslova.

Radnja igre smeštena je u budućnost i fiktivni grad Omikron (predskazanje, da, ne?) koji je "ušuškan" ispod velike kristalne kupole (okej, sad je definitivno predskazanje), kako bi zaštitilo svet od ledenog doba nakon što je Sunce prestalo da greje. Sam grad podeljen je u više sektora, i žitelji ne smeju da napuštaju svoje sektore (okej, paničimo!). To je dovelo do

prilično različitog razvoja svakog od sektora, što će dalje postaviti osnovu za tok radnje u Omikronu.

Kao glavni junak, istražujete seriju ubistava, a stvari ubrzo odlaze u potpuno neočekivanom pravcu kada shvatite da je ubica zapravo demon, a ne čovek. Naravno, nećemo dalje da vam kvarimo igranje, nađite negde Omikron pa ga isprobajte.

Što se tiče izvođenja, ono je donekle poznato ljudima koji su odigrali neke od drugih naslova Quantic Dream-a. Igrač istražuje trodimenzionalni svet šetajući okolo, ali i učestvuje u borbama, kako golim rukama, tako koristeći i naoružanje. Specijalni potezi izvode se određenim kombinacijama pokreta, a napredovanjem kroz igru i u tučama jačate svoje znanje i umeće u borbama.

Posebno interesantan momenat je mogućnost prebacivanja duše u druge igrače, što se svakako događa ako umrete (idete u prvog NPC-ja sa kojim interagujete), a kasnije ćete biti u prilici da to radite i po sopstvenoj želji. Ovo je verovatno i najoriginalniji element u igri. Baš kao i u drugim avanturama, od ključne važnosti je da čitate sve poruke, pričate sa drugim likovima i sakupljate predmete. Moneta Omikrona koristi se za kupovinu predmeta, boljeg oružja, podmićivanje i tome slično.

Bez obzira da li vam se igra dopadne ili ne, ne može se ignorisati njena unikatnost u odnosu na sve druge slične naslove tog perioda, pa i do danas. Igra izgleda veoma dobro za svoj datum izlaska, borbe su zanimljive i veoma napredne za jednu avanturu, muzika je sjajna kao i sama priča od koje naravno nije ni trebalo očekivati ništa manje, imajući u vidu ko je potpisuje.



RAZVOJNI TIM
Quantic Dream

IZDAVAČ:
Eidos Interactive

GODINA IZLASKA:
1999.

MIDNIGHT TRAIN: GOING ANYWHERE

Ja zapravo nisam neko ko ima naviku da časka sa strancima u vozu, što bi moglo biti razlog zašto mi je zanimljiv karakter Puding u Midnight Train: Going Anywhere, koji je prilično suprotan. Nije prošlo više od dva minuta a on se već sprijateljio sa kozom pored sebe.

Osim lepe priče i zabavnih elemenata, još jedan aspekt koji zaslužuje pohvalu jeste umetnički stil, jer su likovi tako proketo slatki, od šarenila, pa do njihovih neodoljivih izraza lica.

Nakon igranja više od nekoliko vizuelnih romana sa likovima koji su jednostavno statični, i čija lica nikada nisu ukazivala na promene raspoloženja, bilo je osvežavajuće ponovo doživeti jedan sa naglaskom upravo na ovim elementima.

Sve u svemu, vrlo laka preporuka. Besplatno je i zaista, niste li barem malo radoznali šta se dogodilo sa Pudingom nakon što se ukrcao na ponoćni voz?



RAZVOJNI TIM:
Strateaux

GDE PREUZETI:
<https://strateaux.itch.io/midnight-train-going-anywhere>



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
The Pokemon Company

CENA:
Besplatno/Mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA

DA

POKEMON UNITE

S jedne strane, Pokemon Unite je igra koja se igra vrlo „ležerno“. Ova pristupačnost nije malo dostignuće, s obzirom da je kreator League of Legends-a, Riot Games, morao da izda potpuno zasebnu igru kako bi privukao ležerniju publiku.

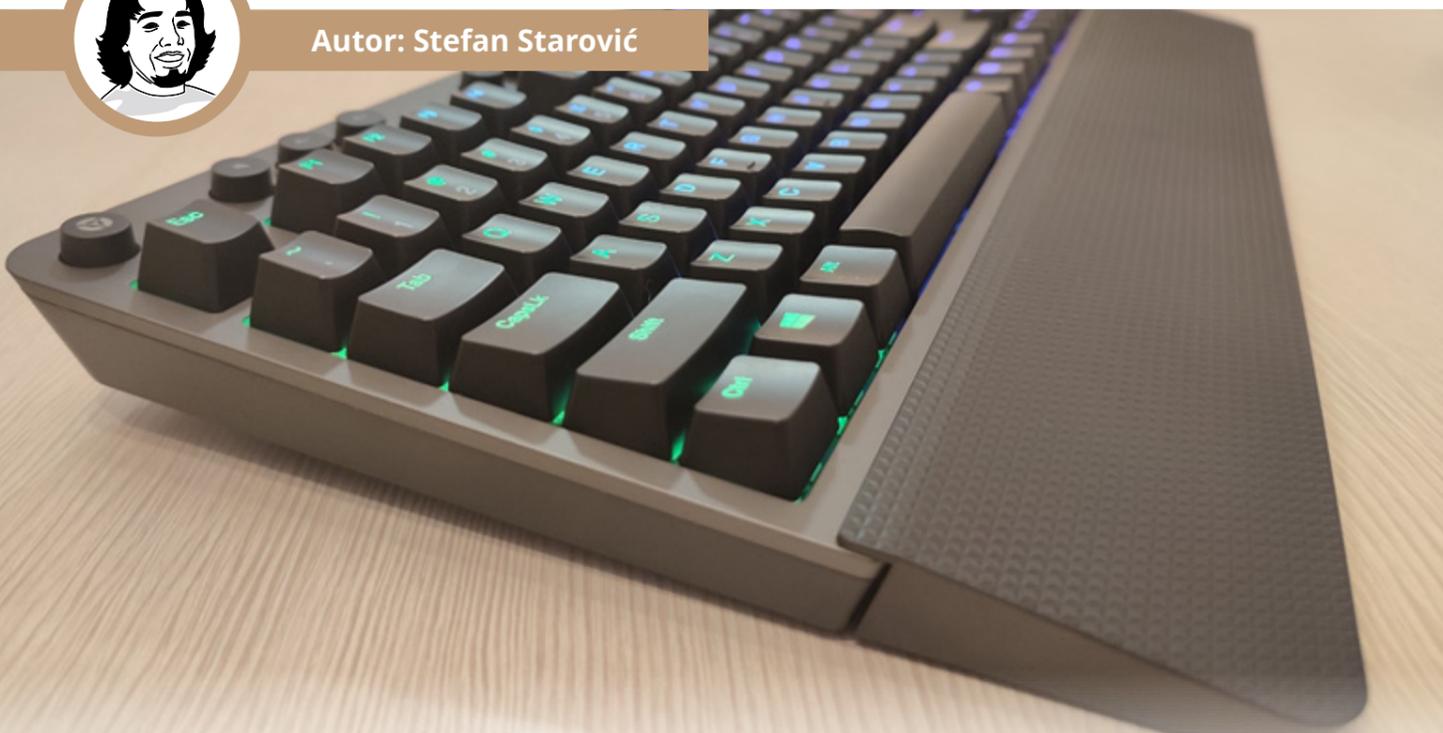
S druge strane, ako tražite čudnu igru kojom ćete „umerno“ da se bavite, pa, ovo možda nije ta. Tražio sam laganu igru da prekratim vreme, ali sam pronašao potpuno novi hobi. Isprobao sam Unite za Pokemone, ali sam na kraju ostao zbog novog izazova. To mi je dalo priliku (i izgovor) da naučim kako se igra jedna MOBA. Ako već imate isku-

stva sa nekom MOBOM, onda znate da to nije jednostavan podvig.

Pokemon Unite je objavljen za Nintendo Switch još u julu, tako da je svako ko je bio radoznao igrao igru ili čitao o njoj, što je mobilno izdanje učinilo fusnotom, i to sa dobrim razlogom. Vidite, ova igra je po definiciji skoro pay-to-win, prodajući predmete koji nude pojačanja. Postoje i dve vrste Battle Pass-a jer se čini da jedan nije dovoljan, i da, oba se plaćaju. Kako sada stoji, Pokemon Unite je loše izbalansirana novčana zamka, a zahvaljujući pay-to-win mehanici, nikada neće biti shvaćena ozbiljno kao takmičarska igra.



Autor: Stefan Starović



LENOVO LEGION K500

Mehanička tastatura poznatog proizvođača

Veliki brendovi su definitivno shvatili da je gejming tržište PC računara i periferija koje stalno raste i svi prosto žele deo tog kolača. Lenovo je svojim Legion brendom jedan od najozbiljnijih takmaca u poslednje vreme, pre svega u domenu laptop i desktop računara ali i gejming monitora, a evo sada se srećemo sa novom generacijom i njihovih periferija.

Legion K500 tastatura

Lenovo Legion K500 je mehanička tastatura i to se vidi odmah na prvi pogled s obzirom da su same kapice tastera poprilično dublje, kao što je inače i uobičajeno na ovom tipu uređaja. Sama tastatura je izrađena većinski od plastike, što neko možda zameri mehaničkoj tastaturi jer ima ljudi koji više vole metalne okvire, ali iskreno plastika na K500 je sasvim solidnog kvaliteta i tvrdoće tako da se uređaj nimalo ne uvija niti pokazuje druge negativne osobine. Čak bih rekao da u ove hlad-

nije dane plastika ima i svojih prednosti jer ne bude toliko hladna, a pogotovu kada se radi o materijalu ovako dobrog kvaliteta. Interesantno je i rešenje gde USB kabl iz tastature izlaze pod kosim uglom sa strane što do sada baš i nismo susretali. Sam kabl je končanog tipa lepog dizajna sa plavim šarama na crnoj osnovi i lako se njime upravlja, a pogotovu je koristan detalj čičak traka koja služi za zbrinjavanje viška. Na kraju se nalazi pozlaćeni USB konektor.

Sama tastatura sa donje strane ima gumene držače koji je izuzetno dobro drže u mestu i teško je nenamerno pomeriti, a dodatni nagib obezbeđuju i dve nogice koje su izuzetno stabilne i u podignutom položaju. Dodatni detalj koji se nalazi u kutiji je takozvani palm rest koji se može odvojiti. To se radi na jednostavnom mehaničkom principu, možda su nas malo razmazili magnetni odmori za dlanove drugih proizvođača ali je i ovo sistem koji radi sasvim lepo. Sam palm rest ima odličnu teksturu koja je prijatna za ruke iako sam po sebi nije preterano

mekan već je takođe od dosta čvrste plastike što opet uliva dosta poverenja u njegovu dugovečnost.

Tasteri su raspoređeni u najklasičnijem mogućem rasporedu s tim da se iznad osnovnih tastera nalazi red multimedijalnih tastera. Krajnji levi taster je takozvani Legion gaming taster koji zapravo u osnovnoj postavci služi da možete da isključite windows i druge nepotrebne tastere koji bi mogli smetati prilikom igre, a druge funkcije se svim tasterima mogu dodeliti kroz odgovarajući softver. U softveru takođe možete podešavati RGB osvetljenje cene tastature, bez obzira da li želite da izaberete neki od ponuđenih obrazaca ili da regulišete kako svetli svaki taster pojedinačno. Konačno treba naglasiti da tastatura poseduje anti-ghosting na svim tasterima tako da se nikada neće desiti da se neki pritisak ne registruje.

Kod mehaničke tastature je uvek najbitnije koji su tasteri upotrebljeni, a ovde Lenovo navodi samo da se radi



o Red tasterima, odnosno o linear-nim svičevima. Suštinski su po mom mišljenju oni zapravo i najbolji za gejming jer nude potpuno linearnu kontrolu klika što igračima najviše i treba. Sam osećaj u korišćenju je onakav kakav i želim da bude od crvenih svičeva i tu bih rekao da je Lenovo lepo pogodio šta je trebalo uraditi. Iako se to ne navodi nigde u zvaničnim podacima uz malo istraživanja se dolazi do toga da su upotrebljeni Kalih svičevi koji jesu nešto jeftinija varijanta od

CherryMX, ali daju sasvim dobar osećaj, pri čemu Lenovo daje sertifikat da izdržavaju do 50 miliona klikova što je i više nego dovoljno.

Zaključak

Lenovo definitivno radi ozbiljno na tome da postane jak igrač i na polju gejming periferija pošto je njihov Legion podbrend već postao poprilično poznat kod gejmera po monitorima i računari-ma. Uređaji kao što je K500 mehanička

tastatura svakako doprinose dobrom utisku s obzirom da se radi o lepo zao-kruženom proizvodu koji ispunjava sve bitne kriterijume koje gejmeri očekuju. Pritom ono što možemo da vidimo po domaćem tržištu jeste da je K500 dosta agresivno i cenovno pozicionirana, tek iznad manje poznatih kineskih proizvođača, a opet ispod ustaljenih proizvođača samo gejming periferija, rekao bih tačno tamo odakle jedan ovakav proizvod treba da krene da se probija na tržištu.

Karakteristike:

Model	Lenovo Legion K500
Tip	Mehanička tastatura
Tasteri	Linear Red
Dodatno	RGB osvetljenje, anti-ghosting, palm rest





Autor: Stefan Starović

ROG STRIX G15 ADVANTAGE EDITION

AMD laptop kombinacija

AMD je u velikoj ofanzivi kako na polju procesora tako i na polju grafičkih kartica i sada imamo priliku da vidimo rezultat te ofanzive u jednom laptop računaru. Zapravo sam pokušavao da se setim kada smo poslednji put opisivali gejming laptop koji je imao AMD procesor i AMD grafičku karticu i zapravo mislim da se to do sada nije desilo što Republic of Gamers G15 Advantage Edition čini mnogo zanimljivijim.

G15 Advantage Edition

Advantage Edition zvuči malo pretenziosno, pogotovu za gejming laptop, ali čim uzmete računar u ruke shvatite da je zapravo sav u znaku AMD-a, čak i vizuelno. Odmah u oči upada crvena pločica na zadnjoj strani koja nedvosmisleno podseća na „tim crvenih“ kako se u žargonu zove AMD na polju grafičkih kartica, a kada malo bolje pogledate i na poklopcu inače solidno svedenog dizajna možete uočiti vrlo diskretan crni crni AMD logo. Zanimljivo je da kada malo više prekopate po kutiji računara shvatite da se crvena pločica može i promeniti, dobijate jednu polu-provid-

nu i jednu relativno diskretnu srebrnu, a možete i 3D odštampati neku sa svojim dizajnom. Iako je srebrna verovatno najdiskretnija moram priznati da mi se jako sviđela crvena koja zaista izdvaja ovaj laptop u moru gejmerskih modela u poslednje vreme. Sa unutrašnje strane se nastavlja takođe relativno diskretna kombinacija ROG slova tako da je dizajn vrlo zanimljiv. Naravno za sve one kojima treba nešto više gejminga za laptop tu je i RGB osvetljenje koje sija sa donje strane i vrlo je lako za podesiti kroz Aura lightning sistem iz priloženog softvera. Naravno i tastatura ima RGB osvetljenje u svim bojama i možete ga podešavati po svakom pojedinačnom tasteru, a kao što smo do sada već i navikli na ROG Strix računarima WASD tasteri su u beloj umesto u crnoj boji kako bi se dodatno istakli. Sa gornje strane dominiraju medijski taster i oni koji određuju mod rada računara ili pozivaju ROG softver. Sa desne strane se nalazi dugme za paljenje a ispod njega umesto standardnih home/page up/page down i drugih tastera se nalazi zapravo još medijskih tastera koji kontrolišu puštanje muzike. Iskreno nisam siguran da li je ovo bilo neophodno, pre bih voleo da vidim

neke standardnije tastere koji bi se mogli kombinovati sa funkcijskim tasterom, ali dobro, takva je prosto procena da nisu potrebni. Posebna pohvala je za kursorke strelice koje su potpuno odvojene i to će gejmerima sigurno značiti iako se realno više toliko i ne koriste u igrama. Ispod tastature prosto dominira ogroman touchpad koji je izuzetno upotrebljiv i zaista odličan u korišćenju, jedino što je toliko veliki da kada se igrate na mišu je verovatno najbolje da ga potpuno isključite da se ne bi slučajno aktivirao. Portovi za proširenje se nalaze sa leve (USB i audio) i sa zadnje strane računara što je relativno dobar izbor jer vam ništa ne smeta sa desne strane gde se, obično, nalazi miš. Sama šarka računara se ne otvara celih 180 stepeni, već se ograničava u nekom momentu, ali osim što ga ne možete položiti ravno na sto mislim da je sasvim dovoljno, a posebna pogodnost jeste što se računar vrlo lako otvara samo jednom rukom.

Jedna od najboljih karakteristika Strix G15 računara je njegov ekran – prvo radi se o modelu sa izrazito tankim ivicama, a drugo u pitanju je IPS ekran fenomenalnih boja sa osvežavanjem od sko-



ro pa neverovatnih 300Hz. Rezolucija ekrana je 1920x1080 piksela što smatram da je adekvatno gejming laptopu sa ekranom od 15". Međutim postoji i opcija ovog računara sa QHD, odnosno 2560x1440 piksela, ali je tu maksimalno osvežavanje ekrana „samo“ 165Hz. Iskren da budem ja nisam neko ko igra CS:GO na primer da bih primetio razliku između osvežavanja od 144, 165, 240 ili 300Hz, ali verujem da postoje ljudi koji je mogu opaziti. Ono što ja mogu da primetim jeste da su boje zaista odlične a ekran izuzetno brz a glatkoći igranja pomaže i Adaptive Sync tehnologija koja usklađuje frejmove kada je fps ispod nivoa osvežavanja. Moj savet je ipak da frekvenciju osvežavanja ostavite na 300Hz samo na punjaču jer to realno može ozbiljno isprazniti bateriju. Još jedan mali kuriozitet jeste da se sa ovako tankim ivicama nije našlo mesta za web kameru, doduše ne možemo da se otmemo, još jednom, utisku da na ROG laptopovima web kamera fali samo ako se radi o modelima sa AMD procesorima. Naravno to nije nešto što je svakom gejmeru apsolutno neophodno, ali je činjenica da su u doba pandemije web kamere postale poprilično popularne u svim oblastima života, od školskih predavanja pa do poslovnih sastanaka.

Performanse – kako radi AMD sa AMD-om?

Srce ovog računara čini AMD Ryzen 9 5900HX procesor kome podršku pruža još 16GB DDR4 RAM memorije kao



i m.2 SSD od 512GB. Ukoliko se neke tih 512GB učini premalo za sve igre koje hoće da stavi dobro je znati da računar ima dva slotova pa možete lako proširiti kapacitet za skladištenje. Međutim ovaj procesor nam je poznat i iz drugih sistema, a ono što smo ovde mogli da vidimo po prvi put jeste AMD Radeon RX 6800M grafička kartica sa čak 12GB sopstvene memorije. Vrlo je bitno primetiti kako procesor i grafička rade u interakciji jedno s drugim jer dolaze od istog proizvođača a to se može primetiti kroz nekoliko novih, AMD specifičnih tehnologija. Prvo tu je Smart Access Memory koja omogućava procesoru da direktno pristupi memoriji u grafičkoj kartici i iskoristi pun potencijal njene veće brzine, ali to smo već imali prilike da vidimo i na desktopovima. Ono što je novo na laptopu je AMD SmartShift tehnologija koja može da napravi i do 15% bolje performanse tako što veštačka inteligencija vremenom uči za koje procese je potrebno više opteretiti procesor a za koje grafičku karticu.

Naime većina današnjih laptopova pati od toga što ne može u okviru relativno male šasije da dobro ohladi i procesor i grafičku karticu. Republic of Gamers tu uvodi mnoge novine na ovom modelu kao što su hlađenje tečnim metalom, nove komore za hlađenje, efikasnije ventilatore i slično ali sve to ima svoje limite. U nekom momentu neko mora odlučiti da li treba dati prioritet procesoru (na primer ako se igra CS:GO ili se radi neki rendering koji najviše zavisi od procesora) ili možda dati prioritet grafičkoj kartici (ako se ne primer igra neki vrlo grafički intenzivan naslov poslednje generacije). I to naravno možete uraditi i ručno kroz softver ali je mnogo lakše ako to sam SmartShift uradi za vas. Pritom zaista moram u potpunosti pohvaliti ROG softver koji omogućava da lako balansirate između predefinisanih Silent, Performance i Turbo modova ili da kreirate sopstveni. I zaista Silent je skoro pa nečujan, s tim da su i performanse značajno slabije, možda čak i do 30% u odnosu na Turbo mod. S druge strane



Turbo mod je zaista odličan, ali prosto imajte u vidu da će buka biti značajno veća a i sigurno ćete osetiti blagu toplinu koja izbija iz računara. Iskreno mislim da Strix G15 ima sasvim dovoljno snage da se većina naslova može igrati i na Silent modu, Performance je optimalan za neke stvari, dok sam Turbo realno koristio samo za testiranje.

Treba napomenuti i da ovaj računar ima impozantne mogućnosti čak i kada se koristi van domašaja strujne utičnice. Nisam uspeo da postignem celih 11 sati video reprodukcije na bateriji kako tvrde reklamni materijali, ali je moje iskustvo da će vam baterija potrajati najmanje ceo radni dan što je svakako vrlo dobro, pogotovu za gejming laptop. S druge strane mora se priznati da je strujni adapter koji ide s njim poprilično glomazan, što i ne treba da čudi kada se ima u vidu da ima snagu od čak 280W. Opet s tim adapterom se čak 50% baterije napuni za samo pola sata što je opet odličan rezultat. Za one koji često putuju je dobra informacija da ne moraju uvek nositi originalni adapter već se može puniti i preko USB-C adaptera snage 100W, pa možete isti koristiti i za telefon i za laptop, ali imajte u vidu

da ne treba očekivati igranje igrice sa takvim adapterom. Još za ljubitelje zvuka treba napomenuti i da su ugrađeni zvučnici jako dobrog kvaliteta i podržavaju Dolby Atmos tehnologiju.

Zaključak

Kao ljubitelj tehnologije sam uvek jako uzbuđen kad se pojavi nešto potpuno novo, a kombinacija AMD procesora i grafičke kartice u gejming laptopu fenomenalnih performansi svakako jeste nešto novo i osvežavajuće. Nažalost ovaj model dolazi u doba opšte krize u snabdevanju pa je teško pretpostaviti da li će biti povoljniji od modela sa konkurentskim komponentama, ali gledano samo po performansama AMD je odradio odličan posao i zaista je na nivou najboljih gejming laptopova. Pri tome su primenjena neka nova i poprilično interesantna rešenja koja su bila moguća iz prostog razloga što je isti proizvođač i procesora i grafike. Republic of Gamers Strix G15 Advantage Edition je uopšteno gledano jedan vrlo lepo zaokružen proizvod za koji bi realno svaki ozbiljni gejmer rado poželeo da ima što na svom stolu, što kao mašinu koju može uvek poneti sa sobom.

Testiranje:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	108.4
Battlefield 5 (RTX OFF)	112.6
Assassin's Creed Valhalla	76.2
Shadow of the Tomb Raider	104.1

Karakteristike:

Model	ROG Strix G15 (G513QY)
Procesor	AMD Ryzen 9 5900HX (8-core/16 Threads)
Memorija	16GB DDR4 3200MHz
Grafička kartica	AMD Radeon RX 6800M 12GB
SSD	512GB M.2
Hard disk	Nema
Povezivanje	3xUSB 3.2 Gen1 Type-A, 1x USB-C DisplayPort and Power delivery, 1xHDMI 2.0b, Gbit LAN, 3.5mm combo, WiFi 6 AX, Bluetooth
Ekran	15" 1920x1080 300Hz IPS Adaptive Sync
Težina	2.37 kg

KONZOLA.RS

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA





Autor: Stefan Starović



SAPPHIRE PULSE RADEON RX 6600

Dobar izbor za Full HD igranje

Dok smo ranije bili naviknuti na činjenicu da tržište grafičkih kartica ponekad malo poludi zbog rudarenja kriptovaluta pa se kasnije vrati brzo u normalu sada imamo situaciju da ta normala nije već godinu dana ni na vidiku, a iskreno i ne zna se kada će biti. Tako da svakom testu neke nove grafičke kartice pristupamo izuzetno oprezno – sve je to lepo ali da li će ga uopšte i biti da se kupi a i ako ga bude po kojim će cenama biti dostupna?

Radeon RX 6600

AMD je u novoj seriji grafičkih kartica pribegao relativno dobrom principu a to je da verovatno ne trebaju svakome maksimalne performanse već je većini igrača i dalje Full HD (1920x1080) rezolucija sasvim dovoljna. I imali smo nedavno test Radeon RX 6600XT grafičke koja je namenjena ultimativnom igranju u ovoj rezoluciji ali smo sada na test dobili nešto oslabljenu verziju bez XT u imenu. Smanjen je broj compute

jedinica sa 32 na 28 i Stream procesora sa 2048 na 1792, kao i osnovni klock sa 2359 na 2044MHz, dok je Boost clock smanjen sa 2589 na 2491MHz. Dakle vidimo da je praktično svaki parametar smanjen za malo, tek toliko da su performanse i dalje više nego dovoljne za Full HD rezoluciju ali opet se vidi i ušteda na svakom polju.

Ušteda se vidi zapravo i kada pogledamo samu karticu – počev od pakovanja koje je relativno rudimentarno za današnje standarde pa sve do same kartice koja je dosta kraća i ima „samo“ dva ventilatora. Čak se to što je kartica kraća vidi i po kutiji – ubačeni su delovi stiro-pora kako bi karticu držali iako je kutija verovatno u startu bila predviđena za nešto veći model. Međutim daleko od toga da je to nešto loše, kvalitet izrade i sami ventilatori ostaju na najvišem nivou a sama kartica se u radu skoro i ne čuje i proizvodi izuzetno malu količinu toplote za današnje standarde. I sama činjenica da koristi samo jedan dodatni

8-pinski konektor za napajanje govori o tome da je potrošnja struje znatno manja od onoga što smo navikli kod modernih grafičkih kartica. Sve u svemu ovo definitivno jeste kartica koju slobodno možete ubaciti u neko malo manje i slabije provetreno kucište, sa ne baš tako jakim napajanjem. Na kutiji jeste naznačeno da treba da bude bar 500W moja je pretpostavka da bi kartica verovatno radila sasvim ok i sa nekim pristojnim napajanjem od punih 450W. Kartica inače ima 1 HDMI i 3 DisplayPort izlaza tako da je što se toga tiče poprilično standardna za današnje pojmove.

Performanse

Radeon 6600 je definitivno jedno 10-20% slabiji od svog jačeg, XT, rođaka, ali to i dalje ne znači da se ne hvata u koštac sa svim najnovijim naslovima bez problema u Full HD rezoluciji. Čak i kada bismo sve detalje odvrnuli skroz na Ultra nismo našli nijedan naslov da dođe u blizu 60fps u proseku, svi su išli solidno



“RADEON RX
6600 JE DOSTA
KOMPAKTNA
KARTICA”

preko. Možda ne možete sve igre igrati u 100+ fps na monitorima sa visokom stopom osvežavanja ali za neke uobičajene primene Radeon 6600 radi sasvim dobar posao. Pritom su tu i sve najnovije AMD tehnologije kao što je Smart Access Memory koji će raditi sa Ryzen procesorima iz generacije 5000 (i nekima iz serije 3000), Fidelity FX za povećanje vizuelnog kvaliteta slike, čak i raytracing mogućnosti, ali njih nije realno da ćete moći da koristite u najnovijim naslovima bez ozbiljnog udarca na performanse.

S druge strane ako ovu karticu uporedimo sa nekim ranijim „kraljevima“ Full HD tržišta kao što je Radeon RX 580/RX 590 dolazimo do značajno boljih performansi, ali i uz mnogo manje grejanja i mnogo manje potrošnje struje, samim



ti i mnogo manje stresa za ceo računar. Sad da li se isplati jednu takvu grafičku karticu menjati s ovim novim modelom je pitanje na koje je mnogo teže odgovoriti, pre svega zbog nestašice.

Zaključak

Nažalost zaključak vezan za Radeon RX 6600 je sličan kao i za skoro sve gra-

“SVI NASLOVI
U FULL HD
RADE VRLO
SOLIDNO”



“KARTICA JE U RADU VRLO TIHA”

fičke kartice koje smo testirali u poslednjih više od godinu dana – sve zavisi od toga po kojoj se ceni može nabaviti. Ako biste ga nekim čudom nabavili po preporučenoj ceni od nekih 330-340 evra rekao bih da je ovo super kartica za korisnika ko hoće da se igra u Full HD a ne trebaju mu neki ekstremno visoki frejmrejt brojevi za neke posebne eSports naslove. Međutim ta situacija deluje trenutno potpuno nerealno jer smo svedoci da kod nas na sajtovima recimo i ne možete naći prethodni Radeon 6600XT, a neke jače AMD kartice se obično nalaze na internetu po cenama koje su najmanje duplo više od preporučenih maloprodajnih. A po tim cenama je teško preporučiti bilo šta za igranje, prosto deluje besmisleno. Da li će se i kada ova situacija popraviti zaista ne znamo, niti je to lako predvideti s obzirom da poremećaj na tržištu traje mnogo duže nego što bi iko od nas i voleo. S druge strane vrlo je upitna i politika proizvođača da nove kartice



najavljuju i šalju nam uopšte na testiranje kada svi znamo da će jako teško doći u ruke igrača. Sve što nam ostaje da se nadamo da će nevidljive sile koje utiču na nestašicu u proizvodnji, transportu i distribuciji grafičkih kartica malo smilovati i na nas gejmere i prosto nam dozvoliti da proizvode kupimo po cenama koje su iole bliske onome što su proizvođači zamislili ili makar proklamovali na svojim prezentacijama.

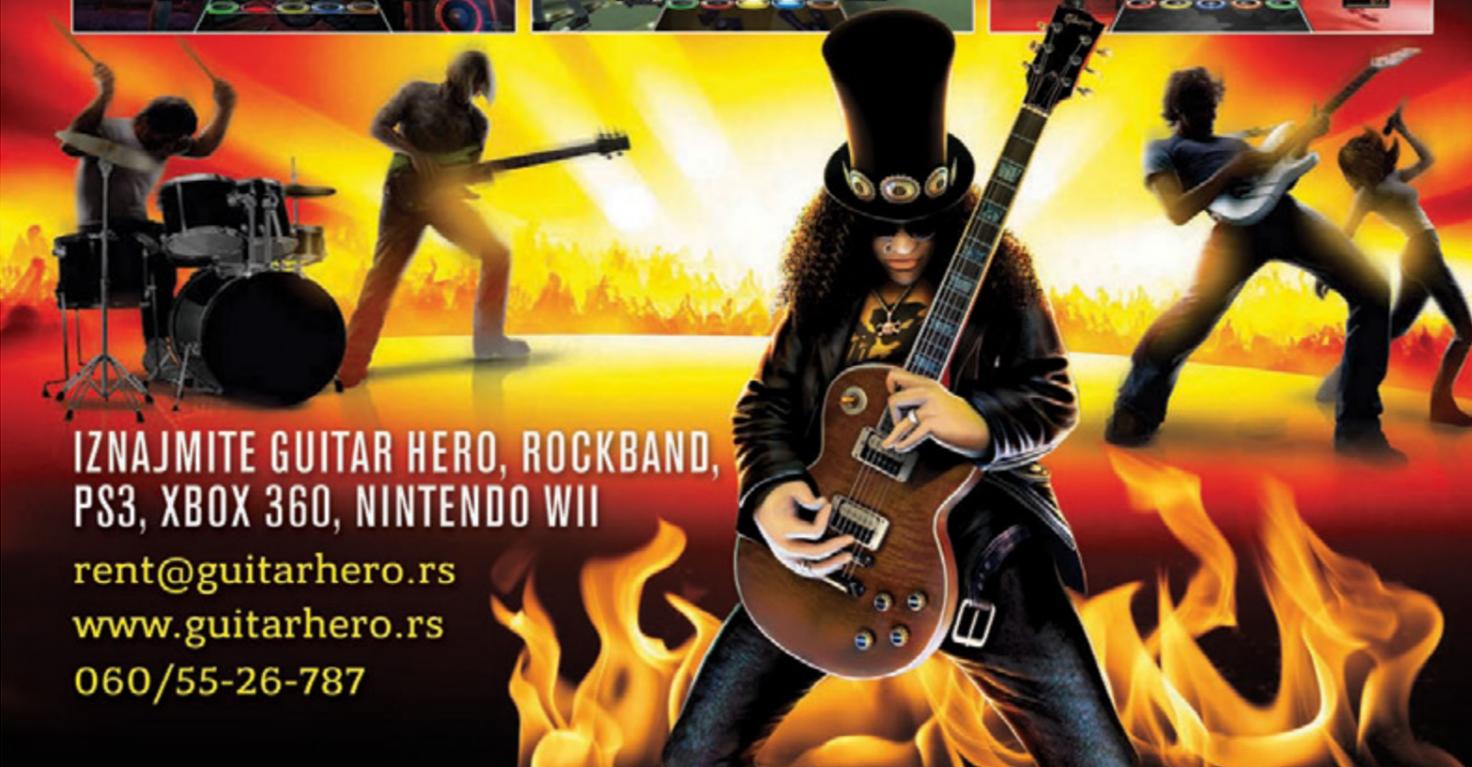
Testiranje:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	107.3
Battlefield 5	139.5
Assassin's Creed Valhalla	68.7
Shadow of the Tomb Raider	113.4



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

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



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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787



Autor: Stefan Starović



STEELSERIES PRIME WIRELESS

Bežični eSports miš

Upoznali smo se već sa Prime i Prime+ miševima od SteelSeries koji su namenjeni pre svega eSports igračima, ali šta ako neko od njih poželi wireless varijantu? Do skora eSports i wireless oprema nikako nisu mogli da idu jedno s drugim ali vremena se menjaju, tehnologija napreduje pa eto nama i bežičnih miševa namenjenih za velika takmičenja.

SteelSeries Prime Wireless

Prime Wireless u potpunosti sledi praktično identičan oblik kao i druga dva modela iz Prime familije i tu nema nikakvih posebnih razlika. Sam oblik zaista odlično leži u ruci, bez obzira na to na koji način hvatate miša. Takođe je i relativno simetričan pa ga mogu koristiti i levoruki igrači ako izuzmemo dva tastera koji inače dolaze ispod palca desne ruke ali to je prosto tako na skoro svim SteelSeries miševima. Tekstura uređaja je malo čudnija od onoga što smo navikli ali je to tako zato što je korišćena specijalna vrsta

plastike koja bi trebalo da onemogući klizanje iz šake usled znojenja tokom dugotrajnijih sesija. Interesantno je da je i na ovom modelu RGB osvetljen točkić bez obzira što to zapravo negativno utiče na vek trajanja baterije, ali je očigledno i taj vizuelni dojam većini igrača bitan, naravno možete isključiti ukoliko su vam isključivo performanse u prvom planu.

Jedna od najbitnijih odlika cele Prime serije su Prestige Optičko-magnetni prekidači koji omogućavaju da klikovi dva glavna dugmeta na mišu imaju potpuno konstantan osećaj tokom celog vremenskog perioda njegovog korišćenja pri čemu je vek trajanja ovih prekidača procenjen na poprilično neverovatnih 100 miliona klikova. Dakle suštinski garancija da vas miš nikako neće izdati kada vam je najpotrebniji u toku napetog meča. Dodatna pogodnost su velike PTFE klizne površine sa donje strane miša koje omogućavaju glatko pomeranje po podlozi, a proizvođač odmah nudi i mogućnost doku-



plivanja zamenskih jer je prosto dosta često da igrači baš ove delove najbrže potroše tokom intenzivnog korišćenja. Jedna mala zamerka jeste što se taster za prebacivanje CPI osetljivosti, kao i kod drugih Prime miševa, nalazi takođe sa donje strane što može nekad biti malo nezgodno za promenu.



“QUANTUM WIRELESS 2.0 KOMUNICIRA SA UREĐAJEM PREKO DVA KANALA ZA DODATNU POUZDANOST”

Konačno sa donje strane se nalazi i TrueMove Air optički senzor osetljivosti 18.000 CPI sa potpunim 1-na-1 praćenjem, plus određenim podešavanjima koja mogu pratiti kada je miš malo iskrenut i slično, sve u svemu jedan od najjačih senzora kompanije PixArt.

Glavni argument Prime Wireless miša je ipak njegova bežična tehnologija a to je u ovom slučaju Quantum Wireless 2.0 koji ne samo što nudi iste performanse kao i preko kabla, nego se bazira na istovremenoj dvokanalnoj komunikaciji sa uređajem, što znači da ukoliko naleti na smetnje u jednom bežičnom kanalu prenosa informacija miš će i dalje raditi odlično preko drugog, bez bilo kakvog gubitka paketa. Uz uređaj dobijate i malo veći dongle, kao i takozvani dongle extender, praktično mali hub koji nakačite na priloženi

USB-C kabl i na taj način dongle više približite tamo gde vam je uređaj kako bi prijem bio još i bolji. Naravno i kada treba miš napuniti preko USB-C kabla ga možete najnormalnije koristiti kao i bilo koji drugi model iz Prime familije. Dobra stvar je što ugrađena baterija omogućava vreme rada od čak 100 sati pri čemu je pooling rate uvek maksimalnih 1.000Hz, imajući u vidu i eSports namenu miša.

Zaključak

SteelSeries Prime Wireless ima i svog manjeg brata u vidu Prime Wireless Mini uređaja koji kao što mu i ime kaže je nešto manjih dimenzija i manje težine, ali osim toga potpuno identičan sa svojim većim rođakom. Generalno Prime Wireless je odličan uređaj koji ispunjava sve kriterijume da se ozbiljno koristi i za eS-

ports nadmetanja, ukoliko uopšte uspete da se otvorite ka ideji da bežični miš može biti jednako dobar u toj ulozi kao i onaj sa kablom. Sa cenom od oko 140 evra on spada u nešto skuplje modele, ali je za očekivati da se u toku praznične sezone može nabaviti i nešto povoljnije pa eto idealne prilike ukoliko želite da obradujete nekog eSportistu u duši.

Karakteristike:

Model	SteelSeries Prime Wireless
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB, 2.4GHz Wireless
Senzor	18.000 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, RGB Osvetljenje, težina 80 grama, Prestige OM mehanički tasteri

play

z i n e

