play! zine

br.157 | Mart 2022.

REPORTAŽA:

ASSASSIN'S CREED I GOD OF WAR
DOBILI DETE

HARDWARE:

ROG STRIX SCAR 17 G733

REVIEW:

DYING LIGHT 2

REVIEW:

HORIZON
FORBIDDEN WEST

PREGLED MESECA:

TOP IGRE MARTA

IGRA MESECA:

ELDEN RING™

BROJ 157 – MART 2022.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:
Božidar Radovanović, Stefan Starović, Milan Janković

REDAKCIJA:
Luka Komarovski, Stefan Starović, Milan Janković

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

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

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

DOBRODOŠLI

Ako ovaj martovski broj časopisa kasni nekoliko dana nije kriv februar sa svojih 28 dana. Krivi su FromSoftware i Džordž R.R. Martin koji su doneli Elden Ring. Ova igra u Souls stilu nas je potpuno omađijala tako da smo se malo zaneli, a i to je blaga reč.

Elem, recenzija za Elden Ring je tu, našu igru meseca, logično, ali ima tu još dosta toga. Igrali smo Horizon Forbidden West, čarobnu PlayStation ekskluzivu, pa zatim dugo očekivani nastavak Total War: Warhammer 3, a i makljali smo se sa zombijima u Dying Light 2. Ima tu još gomila recenzija i tekstova, te skrol u ruke i počnite čitati.

Mart dočekujemo raširenih ruku, pošto stiže dosta jakih igara. Tu je Gran Turismo 7, Babylon's Fall, Ghostwire Tokyo, i Borderlands avanture male Tine. To nije sve, te preporučujemo da bacite pogled na našu rubriku Top igara.

Novi mesec je nova otvorena knjiga, a mi pomno pratimo dešavanja i prenosimo ih vama svakodnevno na play.co.rs.

Sadržaj

FLASH VESTI 6

NAJAVE MESECA: Top igare februara 20

DOMAĆA SCENA
MUNZESKY GAMES STUDIO:
Sol Invictus ove godine finansijski mora stati na noge! 24
PLAYCON WINTER: Da znate da je ukusan Podvarak: Nothke
je pobednik PlayCon Indie takmičenja! 26

REPORTAŽA: Assassin's Creed Valhalla: Dawn of Ragnarok 28

Atelier Sophie 2 - The Alchemist of the Mysterious Dream 30
Dying Light 2 Stay Human 34
Lost Ark 38
Dynasty Warriors 9 - Empires 42
Horizon Forbidden West 46
Monark 52
Elden Ring 56
PowerSlave Exhumed 64
Total War Warhammer 3 68
Ocean's Heart 72
Rogue Tower 74

BESPLATNI KUTAK 76
U POKRETU 77

MODDING SCENA: The Bikini Bottom Massacre 78

HARDWARE: LOGITECH G335 80
HARDWARE: ROG Strix Scar 17 G733 84

56 IGRA MESECA: ELDEN RING

26 DOMAĆA SCENA: PLAYCON INDIE TAKMIČENJE

38 REVIEW:LOST ARK

68 REVIEW: TOTAL WAR WARHAMMER 3

PLAYSTUDIOS
europe

FINAL FANTASY 7 REMAKE PART 2 ĆE BITI PREDSTAVLJEN OVE GODINE

Final Fantasy 7 Remake Part 2 je planiran da bude objavljen negde ove godine, rekao je producent igre u prenosu uživo u ponedeljak.

Govoreći tokom jubilarnog događaja koji je danas održan u čast 25. godišnjice Final Fantasy 7 u Japanu, originalni režiser FF7 Joshinori Kitase rekao je da mu je namera da otkrije prve detalje o nastavku Remake-a tokom godine.

„Naporno radimo na Final Fantasy VII: Ever Crysis, pa se radujte tome. Pored toga, u vezi sa dugo očekivanim rimejkom Final Fantasy VII [2. deo]... biće više informacija... ove godine ako možemo“, rekao je on.

Upitan da li je siguran da će nastavak biti otkriven ove godine, Kitase je odgovorio: „Pa da. Upravo smo započeli 25. godišnjicu Final Fantasy VII, tako da želimo da proslavimo i uzbudimo fanove, pa u narednih 12 meseci želimo da podelimo neke informacije. Radujte se više informacija!”

Nažalost, nije otkriveno kada će drugi deo FFVII rimejka biti predstavljen.

NOVA GWENT SINGLPLEJER IGRA IZLAZI OVE GODINE

CD Projekt Red ima novu igru Gwent planiranu za izdavanje ove godine.

Trenutno kodirani projekat Golden Nekker biće samostalna verzija omiljene kartaške igre za jednog igrača. To je nalik na The Witcher Tales: Thronebreaker, ali Pave Burza tvrdi da njih ta i ova nova igra neće imati mnogo sličnosti.

„Mi nismo veštičarski roman, već nešto novo“, rekao je. Cilj nam je da pružimo igračima koji više vole iskustvo za jednog igrača od konkurentnog Gwenta za više igrača. Bez obzira na sve, ova nova igra će se razlikovati od Thronebreaker-a, ali u stvari će to biti još jedan poduhvat vođen pričom.

DO KRAJA 2021. GODINE PRODATO 17,3 MILIONA PLAYSTATION 5 UREĐAJA

Sony je objavio da je prodao 3,9 miliona PlayStation 5 konzola tokom trećeg kvartala svoje fiskalne godine, čime je ukupan broj isporučenih konzola dostigao 17,3 miliona.

Za poređenje, Soni je isporučio 4,5 miliona PS5 jedinica u istom vremenskom periodu prošle godine.

U svom izveštaju o zaradi za februar 2022, Soni je rekao: „Očekuje se da će prodaja biti niža od prognoze za oktobar zbog očekivanog smanjenja prodaje PlayStation 5 hardverskih jedinica, prvenstveno zbog nestašice u snabdevanju komponentama, posebno poluprovodnicima.

Kompanija je takođe otkrila da je do kraja 2021. 48 miliona korisnika pretplaćeno na PlayStation Plus, što je neznatno više od 47,4 miliona u istom periodu prethodne fiskalne godine.

Sonijeva prethodna konzola, PlayStation 4, trenutno nadmašuje najnoviji model, prodavši otprilike 20,2 miliona u istom periodu. Kao što je prikazano na grafikonu starijeg analitičara kompanije Niko Partners Daniela Ahmada, PS5 zaostaje za svojim prethodnikom, dobrim delom zahvaljujući stalnom nedostatku komponenti.

PRODATO PREKO 100 MILIONA SWITCH KONZOLA

Nintendova hibridna konzola je preskočila Wii i Playstation na listi najprodavanijih konzola i trenutno je peta najprodavanija konzola svih vremena. Nintendo nema gotovo nikakvih problema sa prodajom njihove konzole poslednje generacije, za razliku od konkurencije koja i dalje muku muči sa isporukom i tražnjom. U poslednjoj četvrtini prošle godine, Switch je prebacio cifru od 100 miliona prodatih jedinica širom sveta. Konzola je prodala nešto preko 103,5 miliona primeraka.

Do ove cifre Switch je stigao brže od PS4 i Wii, a ujedno je preskočio PS1 i Wii na listi najprodavanijih konzola svih vremena. Možda nije baš fer porediti prodaje konzola kada je gejming industrija još bila tabu tema, i današnju situaciju kada ne možemo da ispratimo sve novitete na tržištu, ali je ovo i dalje veoma važan uspeh za konzolu.

Najviše korisnika je kupilo staru verziju Switch-a, oko 81,68 miliona aparata, Switch Lite je prodao 17,87 miliona primeraka, a novi Switch OLED 3,99 miliona jedinica. Switch je druga Nintendo konzola koja je prešla 100 miliona, a Nintendova najbolje prodavana konzola je i dalje Nintendo DS sa 154,02 miliona.

EPIC GAMES RAZVIJA MEGAVERSE

Epic Games je trejdmarkovao „Epic Games Megaverse“.

Prijavljen krajem 2021. godine, zaštitni znak pokriva širok spektar proizvoda i usluga i verovatno je krovni termin za Epic-ovu viziju metaverzuma.

Iako ne postoji univerzalno prihvaćena definicija, metaverzum je mreža 3D virtuelnih prostora u kojima korisnici mogu da se druže, igraju i rade, a neki ga zamišljaju kao naslednika mobilnog interneta.

Prošlog aprila, Epic je najavio završetak runde finansiranja od milijardu dolara za podršku svojim planovima o metaverzumu.

To je uključivalo dodatnih 200 miliona dolara ulaganja od proizvođača PlayStation konzola, Sonija, koji je takođe uložio 250 miliona dolara u Fortnite i Unreal Engine tokom 2020. godine.

ROCKSTAR ZVANIČNO NAJAVIO GTA 6

Grand Theft Auto VI je nešto za šta smo mislili da se nikada neće dogoditi, s obzirom na to da će Rockstar objaviti GTA V na trećoj (!) generaciji konzola, ali je zvanično objavljeno.

Možda neće uskoro izaći, ali Rockstar Games je potvrdio da je razvoj igre zaista u toku, a ne samo u fazi planiranja.

Saopštenje glasi: „Uz neviđenu dugovečnost GTA V, znamo da su nas mnogi od vas pitali o novom ulasku u seriju Grand Theft Auto. Sa svakim novim projektom u koji se upustimo, naš cilj je uvek da značajno napredujemo dalje od onoga što već smo isporučili – i sa zadovoljstvom potvrđujemo da je aktivni razvoj za sledeće izdanje u serijalu Grand Theft Auto uveliko u toku.

U međuvremenu, PlayStation 5 i Xbox Series X/S verzije Grand Theft Auto V su tek nešto više od mesec dana od objavljivanja (15. marta), pružajući vam opcije za 4K, 60 FPS-a, HDR, ray-tracing, brže vreme učitavanja, takođe kao 3D audio i DualSense haptičku povratna informacija.

BANDAI NAMCO RADI NA SVOM METAVERZUMU VREDNOM 130 MILIONA DOLARA

Bandai Namco je otkrio planove za razvoj sopstvenog „IP Metaverzuma“, kako bi pomogao ljubiteljima njegovih igara da komuniciraju.

Izdavač je u utorak podelio detalje o svom srednjoročnom planu (od aprila 2022. do marta 2025.) sa akcionarima i objasnio da će osnovni cilj plana biti ono što naziva daljom strategijom.

Ova strategija se sastoji od tri glavna cilja – povezivanje sa fanovima preko IP-a, povećanje vrednosti IP-a i širenje svojih projekata širom sveta kako bi se poboljšala prodaja van Japana.

Deo ovoga uključuje stvaranje „IP Metaverzuma“, za koji izdavač kaže da će potrošiti 15 milijardi jena (130 miliona dolara) na implementaciju.

Metaverse je termin koji je trenutno popularan među tehnološkim kompanijama, koji se koristi za opisivanje hipotetičkog, onlajn virtuelnog sveta fokusiranog na društvenu vezu.

Prema planu, investicija od 15 milijardi jena u IP Metaverse biće usmerena na uspostavljanje podataka i razvoj sadržaja za sam metaverzum.

Plan se završava ponavljanjem da je „ostvarivanje koncepta metaverzuma“ jedna od glavnih strategija Bandai Namca u naredne tri godine.

GOD OF WAR JE NAJBOLJE PRODAVANA SONIJEVA IGRA NA PC-U

Čini se da je God of War najprodavanija Sony igra na PC-u do sada. Igra je izašla 14. januara i prema SteamSpy-u prodata je u najmanje 2 miliona primeraka na PC-u.

SteamSpy procenjuje da je igra prodata između dva i pet miliona primeraka. Imajte na umu da SteamSpy prikazuje samo procene prodaje igre (na osnovu broja igrača koji poseduju igru). Takođe imajte na umu da SteamSpy prati samo javne profile, što znači da se oni sa privatnim profilima (koji poseduju igru) ne računaju. Stoga, i teoretski, stvarna prodaja računara može biti veća od dva miliona. Takođe ne zaboravimo da je God of War dostupan preko drugih digitalnih servisa za PC, kao što je Epic Games Store.

Sada, ne može se reći da je igra prodata u 4 ili 5 miliona. Međutim, i prema ovim statistikama, definitivno je prodata u najmanje 2 miliona primeraka.

Dakle, za samo mesec dana, PC verzija God of War je uspela da postigne cilj od 2 miliona. Ovo može objasniti zašto Soni smatra GoW velikim uspehom na računaru. Takođe je vredno napomenuti da su Santa Monica i Jetpack Interactive, koji je radio na procesu portovanja, već objavili šest zakrpa za ovu igru.

I PORED PROBLEMA, GTA TRILOGY REMASTERI SE PRODAJU ODLIČNO, GTA V PREKO 160 MILIONA

Grand Theft Auto: The Trilogy remaster je mogao da se proda u čak 10 miliona primeraka od objavljivanja prošlog novembra, pokazuju podaci o prodaji objavljenim u ponedeljak.

U prezentaciji za investitore objavljenoj u ponedeljak, vlasnik Rockstara Take-Two objavio je ažurirane podatke o isporuci za Grand Theft Auto V i širu franšizu.

Prema poslednjim podacima, GTA serija je sada prodata u preko 370 miliona jedinica, uključujući preko 160 miliona primeraka GTA V.

Cifre su porasle sa 355 miliona za seriju (+15 miliona) i 155 miliona za GTA V (+5 miliona), koje je Take-Two objavio prošlog novembra, neposredno pre objavljivanja kolekcije remastera GTA trilogije.

To znači da je GTA serija prodala dodatnih 10 miliona naslova koji nisu GTA V od kada je Take-Two poslednji put dao podatke o prodaji.

Ranije se povećanje prodaje GTA serije u prethodna tri kvartala kompanije Take-Two podudaralo sa povećanjem prodaje GTA V, tako da dodatne cifre koje se ne odnose na GTA 5 značе da se radi o GTA Trilogy remasterima.

ELECTRONIC ARTS TVRDI DA JE HALO INFINITE MULTIPLEJER OŠTETIO BATTLEFIELD 2042

Electronic Arts je navodno pripisao neke od razloga za loše lansiranje Battlefield 2042 iznenadnom ranom lansiranju Halo Infinite-ovog relativno uglađenog multiplejera.

Battlefield 2042 je objavljen sredinom novembra i nije prošao dobro među fanovima, a preko 200.000 ljudi je čak potpisalo peticiju tražeći od EA da ponudi igračima bezuslovne povraćaje novca.

Priznajući razočaravajuće lansiranje igre ranije ovog meseca, izvršni direktor EA Endru Vilson okrivio je faktore kao što su „naši timovi koji rade od kuće skoro dve godine“ i „nepredviđeni problemi sa performansama“ koji su postali očigledni tek kada se igra odigrala u velikom obimu.

Priznao je da „neki od dizajnerskih izbora koje smo napravili sa igrom takođe nisu imali odjeka kod svih u našoj zajednici“.

Problematično lansiranje Battlefield-a 2042 takođe je razmatrano tokom sastanka u EA gradskoj većnici ove nedelje, prema insajderu iz industrije i pouzdanom leakeru Tomu Hendersonu.

Tokom sastanka, glavni operativni direktor EA Laura Miele je navodno ponovila ono što je Vilson javno rekao ranije ovog meseca, ali je takođe delimično pripisala neke od nedostataka za Battlefield 2042 multiplejer komponenti igre Halo Infinite.

343 Industries je na iznenađenje lansirala Halo Infinite besplatnu komponentu za više igrača putem beta verzije 15. novembra, što je bilo tri dana nakon početka perioda ranog pristupa Battlefield 2042 i četiri dana pre objavljivanja igre širom sveta.
Iskreno, nije Halo Infinite toliko loše uticao na reputaciju Battlefield 2042, koliko neuglačano iskustvo i gomila problema na početku.

THE WOLF AMONG US 2 IZLAZI 2023. GODINE

Telltale Games je najavio da će The Wolf Among Us 2 biti objavljen 2023. godine. Da bi proslavio ovu najavu, tim je takođe objavio novi trejler koji se nalazi ispod.

Evo šta je Telltale imao da kaže o ovoj novoj igri:

„Bigby i Snow se vraćaju da razotkriju još misterija u dugo očekivanom nastavku jedne od Telltale-ovih najomiljenijih igara, The Wolf Among Us. Nagrađivani glasovni glumci Adam Harington i Erin Ivet vraćaju se da udahnu život glavnim likovima (Bigby i Snow). Glavni pisac, kreativni direktori/reditelji igara i kompozitor originalne igre vraćaju se na još jedno putovanje u mračni univerzum

grafičkih romana Vertigo's Fables u filmu The Wolf Among Us 2.

Takođe je vredno napomenuti da će igra koristiti Unreal Engine.

NETFLIX RADI NA BIOSHOCK FILMU

Netflix, 2K i Take-Two su partneri u razvoju filmske adaptacije BioShock franšize.

Nisu dostupne dodatne informacije o tome koja igra će biti prilagođena ili ko je povezan sa njom, ali je proizvode Vertigo Entertainment i 2K.

„Netflix je među najboljim i najnaprednijim pripovedačima u čitavoj zabavi danas“, rekao je Strauss Zelnick, predsednik i izvršni direktor kompanije Take-Two Interactive. „Oduševljeni smo što dele našu viziju i posvećenost BioShock franšizi, koju vole milioni fanova širom sveta.

„Studio 2K Cloud Chamber je duboko u aktivnom razvoju na sledećoj iteraciji serije, i zajedno sa našim partnerstvom sa Netflixom, ostajemo veoma uvereni da će BioShock nastaviti da očarava i angažuje publiku kao nikada ranije.“

Ideja o BioShock filmu se razmetala godinama, a svojevremeno je režiser Gor Verbinski bio vezan za film zasnovan na prvoj igrici.

CYBERPUNK 2077 DOBIO NEXT-GEN VERZIJU ZAJEDNO SA OGROMNIM APDEJTOM

Dugo očekivane verzije konzole nove generacije Cyberpunk 2077 izašle su danas, potvrđeno je, zajedno sa značajnom zakrpom za postojeće platforme kao što su konzole poslednje generacije i PC.

Štaviše, besplatna trial petosatna probna verzija dostupna je svim korisnicima na konzolama Xbox Series X|S i PlayStation 5, a napredak se prenosi na celu igru. Proba će biti dostupna 30 dana, do 15. marta u 17:00 časova.

Verzije Cyberpunk 2077 za PS5 i XboX Series X imaju ray-tracing, grafiku rezolucije 4K sa dinamičkim skaliranjem, brže učitavanje i „razna druga vizuelna i tehnička poboljšanja“, navodi developer CD Projekt Red.

Verzije su danas dostupne ili kao nova kupovina ili kao besplatna nadogradnja za vlasnike PS4 i Xbox One verzija igre. Korisnici Xbox-a će automatski preuzeti novu verziju, ali korisnici PS5 će morati ponovo da preuzmu igru.

I Xbox Series X i PS5 verzija Cyberpunk-a imaju 4k/60fps režim performansi i 4K/30fps režim sa ray-tracing elementima. U međuvremenu, Xbox Series S će raditi na 1440p / 30fps.

DEAD ISLAND 2 IZLAZI DO KRAJA MARTA 2023. GODINE!

Izdavač Deep Silver bi mogao da se sprema da objavi Dead Island 2 u narednoj godini, možda sugerisali komentari njegove matične kompanije Embracer Group.

Prošle nedelje se tvrdilo da se dugo odlagani naslov dobro napreduje u produkciji i da bi konačno mogao da stigne ove godine.

Tokom prezentacije Embracer zarade u četvrtak, domaćin sesije pitanja i odgovora je prokomentarisao nedavna nagađanja o tome da li je igra još uvek živa ili ne, pre nego što je spekulisao da veruju da će biti objavljena tokom sledeće fiskalne godine kompanije, koja se završava 31. marta 2023. godine.

Dead Island 2 je prvi put najavljen 2014. godine i od tada je pretrpeo niz kašnjenja i promena programera.

Prvobitno je bio u radu u Spec Ops: The Line studiju Yager, pre nego što je razvojne dužnosti preuzeo Sumo Digital. Dambuster, interni studio Deep Silver, je zatim preuzeo razvoj 2019. godine.

THE LAST OF US HBO SERIJA SE NEĆE POJAVITI OVE GODINE

HBO je potvrdio da njegova predstojeća emisija The Last of Us neće biti objavljena ove godine.

„Neće biti emitovanja u 2022. – još uvek snimaju u Kanadi. Pretpostavljam da ćete to videti naredne godine.“, rekao je šef programa HBO i HBO Max Kejsi Blojs za Deadline.

„Video sam nekoliko ranih epizoda i veoma sam uzbuđen“, tizovao je. „Kreg je uradio Chernobyl za nas, on je fantastičan pisac i reditelj. Ono što sam video izgleda neverovatno, tako da sam uzbuđen zbog toga, ali to neće biti ’22.

Adaptacija Last of Us je prva televizijska serija iz PlayStation Productions, studija koji je formirao Sony Interactive Entertainment da bi prilagodio svoje originalne gejming franšize za film i TV.

Kreator Černobila Kreg Mazin je koscenarista i izvršni producent emisije zajedno sa kopredsednikom Naughty Dog studija, Nilom Drukmanom.

Snimanje je počelo u julu 2021., a očekuje se da će produkcija biti završena sredinom 2022

Očekuje se da će serija pokrivati događaje iz prvog The Last of Us, koji je objavljen 2013. godine, i može uključivati sadržaj zasnovan na The Last of Us Part 2, koji je usledio 2020. godine.

KINEZI “BOMBARDUJU” TOTAL WAR: WARHAMMER 3 NEGATIVNIM RECENZIJAMA

Total War: Warhammer 3, studija Creative Assembly, je zapao u bombardovanje negativnim recenzijama na Steam-u od strane kineskih korisnika nezadovoljnih marketingom igre.

Igra dobija veliki broj negativnih kritika od kineskih igrača koji su smatrali da je marketing pred Total War: Warhammer 3 bio loše obrađen i da je uticao na iskustvo igranja igre.

Čini se da mnoge pritužbe imaju za cilj distribuciju ranih kopija uticajnim osobama. Pristup Total War: Warhammer 3 je dat velikom broju kreatora sadržaja, od kojih mnogi malo zanimaju ili razumeju igru. Tvit Danijela Ahmada detaljno je opisao situaciju(ispod teksta).

Globalna Steam stranica Total War: Warhammer 3 trenutno ima recenzije igre navedene kao pomešane, a mnogi se žale na optimizaciju igre i rane greške.

Međutim, Warhammer 3 je brzo postao druga najigranija Total War igra na Steam-u. Samo nekoliko sati nakon lansiranja, dostigao je najveći broj istovremenih korisnika koji ga je stavio odmah iza Total War: Three Kingdoms.

AMAZON RADI NA DISCO ELYSIUM I LIFE IS STRANGE TV SERIJAMA

Amazon Studios zvanično razvija TV emisije Life is Strange i Disco Elysium kao deo novog ugovora sa producentskom kućom dj2 Entertainment.

Collider je objavio da su Amazon Studios i producentska kuća dj2 Entertainment potpisali novi ugovor na prvi pogled. Kao deo novog ugovora, njih dvoje su ušli u rani razvoj adaptacija TV emisija Life is Strange i Disco Elysium, iako se detalji o projektima uglavnom drže u tajnosti.

Kreiran od strane Dontnod Entertainment, Life is Strange franšiza stavlja igrače u cipele različitih protagonista sa nadljudskim sposobnostima da premotaju vreme unazad, manipulišu emocijama ili telepatski pomeraju objekte.

Razvijen i objavljen od strane indie studija ZA/UM, Disco Elysium je igra uloga u kojoj igrači preuzimaju ulogu detektiva sa amnezijom koji ima zadatak da reši misteriju ubistva i otkrije istinu iza sopstvene prošlosti. Prvi put objavljena 2019. godine, igra je dobila odlične kritike za svoje narativne i konverzacijske sisteme, dok je prošireno izdanje podnaslovljeno The Final Cut dobilo dodatno priznanje za svoje nove misije i dijaloge.

TV adaptacija Life is Strange je u pripremi već više od pet godina, a Legendary se prethodno udružio sa izdavačem Square Enix za digitalnu seriju pre nego što bi producenti dj2 Entertainment prodali prava na Hulu 2017. Nakon nekoliko godina razvoja, Šon Mendes bi došao kao izvršni producent i nadgledao muziku u seriji, ali trenutno nije jasno da li je vezan za novu inkarnaciju serije. Slično, Disco Elysium TV adaptacija je najavljena 2020. godine od dj2 Entertainment-a, iako je od tada uglavnom utihnuo bilo kakav spomen ove serije.

NAREDNE GODINE BEZ NOVE CALL OF DUTY IGRE?

Activision je navodno odlučio da odloži igru Call of Duty za sledeću godinu, čime je prvi put u skoro 20 godina da je franšiza preskočila godišnje izdanje.

To je prema Bloombergu, koji tvrdi da je kompanija odlučila da odloži izdavanje nove igre predvođene Treyarch-om nakon što prošlogodišnji Vanguard nije ispunio očekivanja, „što je neke rukovodioce navelo da veruju da prebrzo uvode nove verzije“.

Activision navodno radi na drugim projektima kako bi popunio prazninu sledeće godine, uključujući „stalan tok dodatnog sadržaja“ za ovogodišnju premium CoD igru i „novi, besplatni onlajn naslov“.

Portparol Activision-a je rekao: „Imamo uzbudljivu listu vrhunskih i besplatnih Call of Duty iskustava za ovu, sledeću godinu i dalje. Izveštaji o bilo čemu drugačijem su netačni. Radujemo se što ćemo podeliti više detalja kada bude pravo vreme.”

Nedavno je zvanično potvrđeno da će naredno izdanje Call of Duty biti nastavak reboot-a Modern Warfare iz 2019, koji je razvio Infinity Vard. Activision takođe radi na novoj iteraciji battle royale igre Warzone.

Zanimljiva odluka i svakako istorijska, a mi se nadamo da će doneti boljitak Call of Duty franšizi.

NAJAVLJEN STREET FIGHTER 6

Capcom je zvanično najavio Street Fighter 6, nakon završetka jednonedeljne tizer kampanje održane da se poklopi sa njegovim zvaničnim esport turnirom.

„Znamo da ste gladni za više detalja (i jednako smo željni da ih podelimo), ali moraćemo da vas nagađate još malo. Potražite još vesti o Street Fighter-u 6 koje dolazi u leto 2022.”

U svojoj najavi, izdavač je rekao da razvija nastavak tabačine sa ciljem da se žanr borbenih igara podigne na novi nivo u svetu esporta, a istovremeno koristi [našu] najsavremeniju razvojnu tehnologiju za stvaranje očaravajućeg iskustva igre.

Street Fighter franšiza ove godine slavi 35. godišnjicu. Prvi Street Fighter je objavljen u arkadama u avgustu 1987. godine, ali je Street Fighter II, objavljen 1991. godine, taj koji je revolucionirao žanr borbenih igara jedan na jedan i uspostavio mnoga pravila za dalje. Zajedno sa šestim nastavkom, najavljen je Capcom Fighting Collection, kompilacija od deset igara koja sadrži klasične igre iz serijala Darkstaslkers i Vampire Savior, od kojih neke nikada nisu objavljene na zapadu.

NIER AUTOMATA POSTAJE ANIME SERIJA

NieR: Automata je imala mnogo krosovera sa drugim igrama od objavljivanja 2017. godine, ali najnovija granica koju probija je u drugom mediju: animaciji. Square Enix je najavio NieR: Automata anime adaptaciju tokom komemorativnog događaja uživo u vezi sa 5. godišnjicom igre. Aniplex of America je takođe podelio otkriće, sugerišući da će se pojaviti širom sveta.

Događaj je takođe otkrio kratak tizer za produkciju.

NieR: Automata anime tizer pokazuje nešto više od konceptualne umetnosti protagoniste 2B i njenog pratioca Pod. Tekst treperi na ekranu sa redovima kao što su: „Sva bića su dizajnirana da nestanu“ i „Još uvek smo zarobljeni... u spirali života i smrti koja se ponavlja“.

Zvanični sajt prikazuje nešto više od NieR: Automata anime trejlera, ali obećava više informacija uskoro. Informacije kao što su prozor za emitovanje, produkcijski kadar ili studio, i kanali za emitovanje, trenutno nisu dostupni.

FORZA HORIZON 5 USKORO DOBIJA PRVI DLC

Prva ekspanzija sadržaja za Forza Horizon 5 bi uskoro mogla biti objavljena.

To je prema Aggiornamenti Lumia, Twitter nalogu koji prati Xbox Insider Hub, koji često sadrži aplikacije za proizvode i proširenja koja nisu otkrivena.

Prema Aggiornamenti Lumia: „Microsoft je počeo da testira VOODSTOCK_DLC_FLIGHT preko Xbox Insider Hub-a“

Woodstock je bio interni kodni naziv za Forza Horizon 5, što znači da će verovatno uskoro biti otkriveno prvo proširenje. Forza Horizon 5 Expansions Bundle koji, prema svojoj listi na Xbox Store-u: „uključuje dve ekspanzije za igre kada postanu dostupne. Svako proširenje će uvesti novu lokaciju, vozila i igru.”

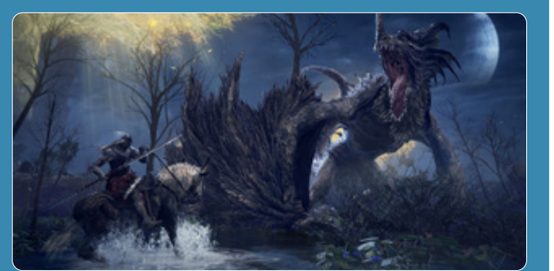
Forza Horizon 4 Expansion Bundle uključivao je proširenja igre Fortune Island i Lego Speed Champions.

Fortune Island je video kako igrači putuju na planinsko ostrvo ispunjeno teškim terenom. Proširenje predstavlja najveći planinski put u istoriji serije Horizon. Takođe je dodao 10 automobila, koji se mogu koristiti u glavnoj igri. Sve ovo znači da se sa Forza Horizon 5 DLC-om smeši bogato proširenje sadržaja.

ELDEN RING RAZBIO REKORDE PO BROJU IGRAČA ZA SEKIRO I DARK SOULS 3 SVEGA PAR MINUTA NAKON IZLASKA

Elden Ring je oborio rekorde po broju igrača na Steamu nekih od svojih najznačajnijih predaka samo nekoliko minuta nakon što je izašao u prodaju.

U trenutku nastanka ove vesti, dosadašnji rekordni broj korisnika za Elden Ring je 764,835. Kako je istakao posetilac ResetEra foruma Ashen One, Elden Ring je već oborio istovremeni Steam rekord u broju igrača za svoje druge dve najnovije igre – obe Dark Souls 3, koje su dostigle vrhunac na nešto manje od 130.000 pre tri godine prema SteamDB-u, i Sekiro, koji je pre tri godine dostigao 125.000. Kako trenutno stoji, broj igrača Elden Ringa se samo povećava svaki put kada Valve ažurira brojke.



Ove brojke su, naravno, samo za PC verziju, a vreme objavljivanja Elden Ring-a na konzolama još nije ni stiglo – mnogo više igrača će doći na platforme kada to bude. U međuvremenu, igrači na PC-u imaju još više čemu da se raduju u budućnosti, uključujući planove za ažuriranje Elden Ringa.

ZBOGOM BETHESDA.NET LAUNCHER-U

Bethesda je zvanično objavila da se ove godine opraštamo od njihovog launcher-a. U zvaničnoj objavi stoji da od početka aprila možemo preseliti Wallet i igre sa njihovog klijenta na Steam.

Do maja ćete moći i dalje da pristupite i igrate svoje igre na launcher-u, ali predstavnici Bethesda-e predlažu da započnemo proces migracije čim je to moguće.

Mnoge igre će moći da prenesu i sejvove, a neke ćete morati ručno da prebacite. Kako biste ovo uradili, potrebno je da iskoristite vaš Bethesda.net login koji će vam ostati iako se launcher gasi. I nakon aprila ćete moći da pristupite svom Bethesda nalogu na veb-sajtu koji će kompanija nastaviti da podržava i sa budućim naslovima.

Malo komplikovaniji proces očekuje Fallout 76 igrače, ali oni su valjda navikli na konstantne komplikacije. Za više informacija o procesu za Fallout 76, i druga objašnjenja, posetite i pročitajte zvaničnu objavu na Bethesda veb-sajtu.

NIŠTA OD PROŠIRENJA LOST ARK SERVERA U EVROPI

Problemi sa predugim čekanjem izuzetno popularnoj igri Lost Ark ne prestaju za igrače u Evropi, a na Starom kontinentu neće ni biti rešenja u skorijem periodu.

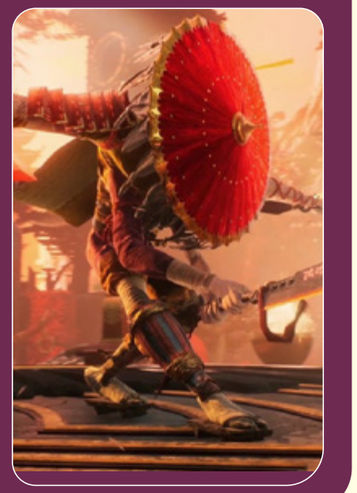
Nakon što je Amazon uveo novi region zvan Europe West za Lost Ark, objavljeno je da dalje povećanje kapaciteta servera u Evropi nije moguće zbog same arhitekture na kojoj je izrađena igra. U drugim rečima, postignut je maksimalni kapacitet.

Što se samog svežeg Europe West servera tiče, igrači mogu očekivati kraće vreme čekanja, ali samo čekanje neće biti eliminisano u potpunosti.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE MARTA

SHADOW WARRIOR 3



Nepoštovan i brz, Shadow Warrior je oduvek bio alternativa pucačina u prvom licu za one koji misle da je DOOM previše dosadan i bez ikakvog karaktera. Iskustvo je veoma slično u smislu igranja, ali Shadow Warrior dodaje mnogo više boje i gluposti u inače mračnom i ozbiljnom tonu svojih savremenika. Nažalost, ova igra je dostupna samo za konzole prethodne generacije, tako da ćete se morati boriti sa tim ako dobijete Shadow Warrior.

Shadow Warrior 3 obećava da će neverovatnu seriju pucačina iz prvog lica pokrenuti na sledeći nivo. Pored toga, imaće besprekornu mešavinu brzog revolveraša, oštre borbe prsa u prsa i spektakularnog sistema pokreta slobodnog trčanja.

U Shadow Warrior 3, igrači mogu da izvode simfoniju smrti pri svakom susretu mešajući ogromnu vatrenu moć sa razorno preciznim udarcima katane dok upadaju u srce demonskih hordi.

PC, PS4, XBOX ONE – 1. MART

ELEX II

Eklektično, raskošno, uzbudljivo. Iako prvi ELEX nije uspeo da zapali svet, ipak je uspeo da formira kult. Ovog puta, Piranha Bites preuzima drugi pogled na ELEX sa ELEX-om II, nadajući se da će konačno uhvatiti naučnu fantastiku, fantastiku, akciju i avanturu RPG magiju koju su isprobali prvi put.

Radnja se odvija nekoliko godina nakon što je Jax pobedio Hibrida. Sada nova pretnja stiže sa neba, oslobađajući opasne moći mračnog Elexa i ugrožavajući ceo život na planeti.

ELEX 2 omogućava da istražite planetu Magalan sa neviđenom slobodom, koristeći svoj pouzdani mlazni ranac da pređete mapu, komunicirate sa živim svetom, punim jedinstvenih NPC-ova, koji pamte šta ste uradili i reagovati u skladu sa tim. Ostaje da se uključite u fluidnu borbu iz blizine i daljine sa znatno poboljšanim sistemom kontrole.

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

BABYLON'S FALL

Ovo je igra studija PlatinumGames, tako da će u svojoj srži sigurno imati fantastičnu igru, ali pravo pitanje u vezi sa Babylon's Fall je da li bi njen aspekt za više igrača bio zabavan i da li njegova priroda usluga uživo ne bi ometala ovu zabavu. Postoji mnogo skepticizma oko ove igre, ali to je i dalje jedna od najvećih igara koja će izaći ovog meseca, a demo je zapravo izašao nedavno. Prva sezona igre je takođe otkrivena kroz video trejler, a prva sezona traje narednih nekoliko meseci do maja. Prva sezona je zapravo u saradnji sa drugim popularnim PlatinumGames naslovom, NieR: Automata. Ovo nam daje predstavu o tome kakav sadržaj možemo očekivati od Vavilonskog pada u budućnosti.

PC, PS4, PS5 – 3. MART

GRAN TURISMO 7

Trkačke igre prave najveće pomake na polju fotorealistične grafike i doze detalja koju nude. Gran Turismo 7 ne odstupa od toga kao jedna od najnovijih PlayStation ekskluziva koja stiže 2022. godine. Sedmica vuče najbolje elemente iz starijih igara, poput staza, ali donosi i dosta noviteta. Imaćemo na stotine vozila različitog tipa na raspolaganju, kao i dosta široku kastomizaciju, od običnih boja pa sve do ukrašavanja motora.

I dalje pamtimo glasine od pre par godina da će Gran Turismo raditi u 8K rezoluciji i 120 frejma u sekundi na PlayStation 5 konzoli, ali ne verujemo da će to biti realnost koja dolazi.

PS4, PS5 – 4. MART

WWE 2K22

WWE 2K22 je jedna od prilično očekivanih igara obzirom da je prošle godine nije bilo. Stoga, lagali bismo ako bismo rekli da nismo uzbuđeni zbog povratka WWE 2K. Mnogi pregledi su pokazali da je Visual Concepts dobro iskoristio svoje dvogodišnje pauze. Sa povratkom omiljenih režima igre kao što su MiGM Mode i Showcase Mode, i novim kao što je MiFaction, WWE 2K22 je korak napred koji je franšiza morala da napravi da bi nastavila svoju dugu franšizu. Naručivanje igre unapred će vam omogućiti da pristupite igri tri dana ranije, kao i da otključate alternativne verzije Undertakera koji će uskoro biti u Kući slavnih.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S – 11. MART

GTA V

Tišina vezana za ovaj remaster bila je dosta čudna, zbog čega se u nedeljama pre Playstation 5 događaja po raznim mestima na internetu govorilo o potencijalnom pomeranju datuma. Trejler za PS5 koji se pojavio krajem prošle godine je to i potvrdio sa novim datumom. GTA 5 next-gen remaster je odložen za mart 2022. godine.

Ova verzija igre je predstavljena kao osvežena i proširena, ali još uvek nije detaljno otkriveno kakva unapređenja i novitete igrači mogu očekivati na ovim platformama. Playstation 5 igrači će dobiti priliku da novu samostalnu verziju GTA Online zaigraju potpuno besplatno u prva 3 meseca nakon izlaska.

Nadamo se da će doneti dobru količinu zabave dok čekamo na nedavno najavljeni GTA 6.

PLAYSTATION 5, XBOX SERIES X/S – 15. MART

STRANGER OF PARADISE: FINAL FANTASY ORIGIN

Stranger of Paradise je stvorio mnogo smešnih šala na svoj račun kada je prvi put otkriven, ne zahvaljujući svojoj komičnoj prezentaciji. Međutim, demonstracije su ubrzo pokazale da Stranger of Paradise ima više nego što se čini na prvi pogled. Nažalost, mnogi igrači su već bili razočarani posle početne prezentacije igre, a prvi utisci traju. Nadajmo se da će mnogo više igrača isprobati Stranger of Paradise i videti ga do kraja, jer igra ima dosta sjajnih ideja skrivenih iza svoje doduše dosadne ekipe protagonista.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S – 18. MART

GHOSTWIRE: TOKYO

Isparavanje ljudi usred neonskog Tokija je dosta neobična stvar i pokazatelj da nešto stvarno nije u redu. U jeku tih dešavanja, u igri Ghostwire: Tokyo neobične senke počinju da patroliraju ulicama, a tu su i čudovišta zasnovana na japanskom folkloru. Iza igre stoji isti studio koji je doneo strahovito preživljavanje u The Evil Within. Ghostwire: Tokyo deluje dosta obećavajuće, pogotovu sa natprirodnim zbivanjima, zaverama i okultnim.

Ovo je jedan od poslednjih nekoliko naslova koje je objavila Bethesda Softworks koji će debitovati isključivo na Sony konzoli, tako da Ghostwire: Tokyo ima određeni značaj u istoriji. Ali čak i bez toga, osetili smo ukus igre u poslednjih nekoliko meseci i zaista nam se dopada njena estetika. Nadamo se da će ispuniti sva očekivanja.

PC, PS5 – 25. MART

TINY TINA'S WONDERLANDS

Do naredne Borderlands igre u glavnom serijalu ćemo se načekati, ali to ne znači i čekanje na nove avanture u ovom univerzumu. Gearbox radi na spin-off igri baziranoj na najboljem sporednom kvestu iz drugog dela. Radi se of Tiny Tina's Wonderlands, fantazijskoj igri u kojoj je fokus na Tiny Tini. Ovo je pričom vođena kooperativna avantura sa fantazijskim elementima, pa tako očekujte zmajeve, čudovišta i dosta tamnica sa blagom. Wonderlands dosta vuče iz DnD sveta, tako da će Borderlands formulu u ovom formatu biti dosta zanimljivo videti.

Tabletop igre i Borderlands su u ovom slučaju dobili bebu. Ovo je Borderlands sa svojom glupošću pojačanom do maksimuma. Ako volite Borderlands igru koja sebe ne shvata previše ozbiljno, kao, znate, starije naslove pre Borderlands 3, onda je ovo odlična igra kojoj se možete vratiti u serijalu. Ovo je najfantastičnija i najgluplja verzija Borderlandsa ikada. Definitivno je nešto što ne bi trebalo da propustite.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE,
XBOX SERIES X/S – 25. MART

MUNZESKY GAMES STUDIO

SOL INVICTUS OVE GODINE FINANSIJSKI MORA STATI NA NOGE!

Munzesky Games Studio je domaći tim developera koji radi na futurističkoj point and click avanturi Sol Invictus. Sa pobednicima prvog PlayCon Indie takmičenja danas smo popričali o finansijskoj situaciji tima, njihovoj potrazi za investitorima i izdavačima, ali i samom napretku Sol Invictus projekta.

PlayZine: Pozdrav! Evo polako uđosmo i u 2022. Koji su vam planovi za ovu godinu?

MGS: Veliki pozdrav za ekipu iz PlayZine-a, nadam se da ste uspeli da se malo odmorite za praznike. Planovi za 2022. su da se obogatimo sa NFT malverzacijama i da ne moramo više da pravimo igru... Šalimo se naravno.

Krajem prošle godine smo napokon registrovali firmu kao pravni entitet i sada nam je jedan od glavnih zadataka da održimo taj status. Razlog zbog koga smo se odlučili na taj korak je konkurisanje za razne državne startap fondove. Tako da nam je plan da do kraja godine rešimo deo finansiranja projekta, koji bi nam omogućio da "spakujemo" jedan pristojan demo igre, koji bi služio kao zdrava osnova za pitch investitorima i izdavačima. Naravno idealno bi bilo da ulovimo ozbiljnije finansije koje bi nam omogućile da za 18 meseci (koliko nam je predviđeni dev-time) završimo celu igru.

PlayZine: Na razvoj kog dela igre ste trenutno fokusirani?

MGS: Trenutno smo u čudnoj situaciji. Više vremena nam odlazi na birokratiju, planiranje i oblikovanje prezentacija (pitcheva) za investitore, nego na rad na samom proizvodu, dok je sa druge strane praktično 90% aseta vezanih za dotični demo gotovo. Sada "peglamo" neke periferne detalje, a pošto i dalje nemamo programera, nema ko da nam ih implementira u igru zajedno sa još nekim sistemima koji nedostaju (povezanost inventory, action i dijalog sistema u zajedničku celinu). Tako da smo tehnički u situaciji gde imamo sve delove automobila, samo nemamo inženjera koji bi znao da ga sklopi.

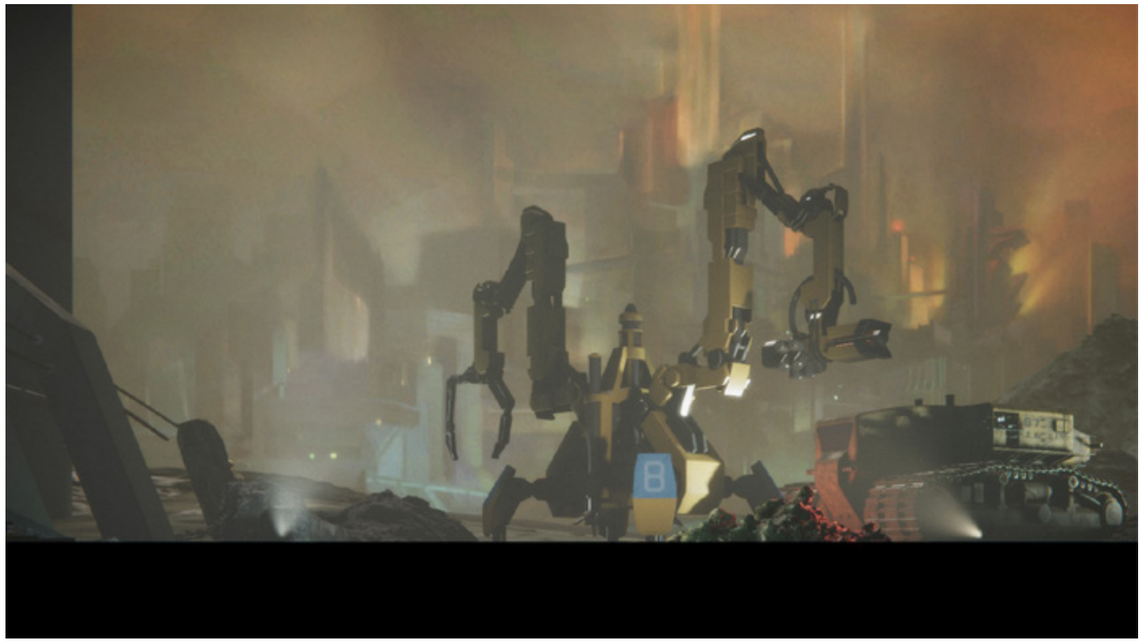
PlayZine: Kako vam napreduje prikupljanje dodatnih sredstava za dalji razvoj igre?

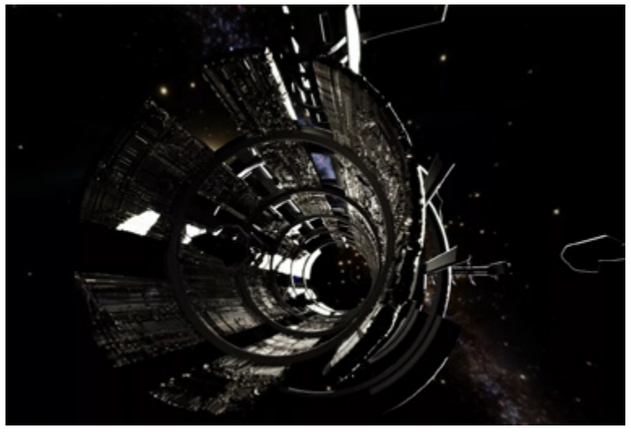
MGS: Za sada ne napreduje, odnosno tek smo prvi put odbijeni.... Pa ćemo videti dalje kako ce ići. Konkurisali smo na program "Katapult" Inovacionog Fonda i nismo prošli u užu selekciju. Iako smo se nadali da ćemo uspeti da dobijemo finansije, znali smo da nam je to tek prva prijava i da daljim, kvalitetnijim i detaljnijim iteracijama pitcha, povećavamo verovatnoću uspeha.

PlayZine: Da li je proces konkurisanja zahtevan? Kakva je konkurencija?

MGS: Sam proces konkurisanja nije previše zahtevan koliko nama možda deluje komplikovan, jer te stvari tek počinjemo da radimo, pa nismo na svom terenu. Obzirom da ne postoji lista prijavljenih, ne znamo koji su projekti bili kandidati za fond u ovom roku, ali pretpostavljamo da je konkurencija velika. Sticanje finansija ne zavisi samo od potencijala samog projekta, već i od same prezentacije istog, kompetentnosti tima (ili makar kako to spolja izgleda), potencijala za samu zaradu, originalnosti ideje u tehnološkom smislu, i slično. Znamo samo da je prijavljeno 148 projekata iz svih sfera industrije i da nisu ograničeni samo na IT i gejming.

PlayZine: Ako nije tajna, koja suma je bila u pitanju?





MGS: Nije naravno, to je javna informacija koja stoji na sajtu Fonda - 20 000 evra je bila svota za koju smo konkurisali. To bi nam omogućilo da 3 meseca plaćamo tim i završimo MVP. Sam "Katapult" program je koncipiran kao co-funding fond, što znaci da bi posle inicijalna 3 meseca, ako u sledećih godinu dana kandidat nađe investitora, oni 'mirrorovali" količinu novca koju je investitor dao u iznosu do 300k, što bi nama potpuno završilo posao.

PlayZine: Baš nam je krivo što niste uspeli proći za fond, ali dalje se ići mora. Koja iskustva ste stekli u tom procesu?

MGS: Obzirom da imamo podršku cele gejming zajednice i same SGA, dosta smo naučili kako pripremiti pitch, kako osmisliti biznis model, razraditi gantt chart, timeline, raščlaniti troškove, kako sa porezom i poreskom upravom, i slično. Tako da se nadamo da ce sledeća prijava biti mnogo kvalitetnija i detaljnija. Konkurisaćemo u februaru za jedan fond, pa u martu za sledeći, i tako dalje, dok paralelno tražimo čoveka koji bi se pridružio timu kao CTO. Tako da zaokružim odgovor na prvo pitanje, 2022. je godina kada projekat finansijski mora stati na noge. Držite nam "fige"!

PlayZine: Nego šta! Želimo vam puno sreće u narednom periodu!

Za još intervjua sa domaće scene posetite ovaj link.

DA ZNATE DA JE UKUSAN PODVARAK

NOTHKE JE POBEDNIK PLAYCON INDIE TAKMIČENJA!

U subotu, 26.02. u 13:00 časova održala se velika završnica regionalnog PlayCon Indie takmičenja, organizovanog u saradnji sa Playstudios Europe. Naših sedam finalista su nam prezentovali zaista sjajne i originalne projekte, ali ipak možemo imati samo jednog pobednika.

Ako ste prethodnih nedelja propustili prezentacije naših takmičara, možete ih pogledati ovde:

Mad Mage Games
Fantasy Engine

Tricoman studios
Massa: Origins of Ozgalor

Dream Team
Signal Alert

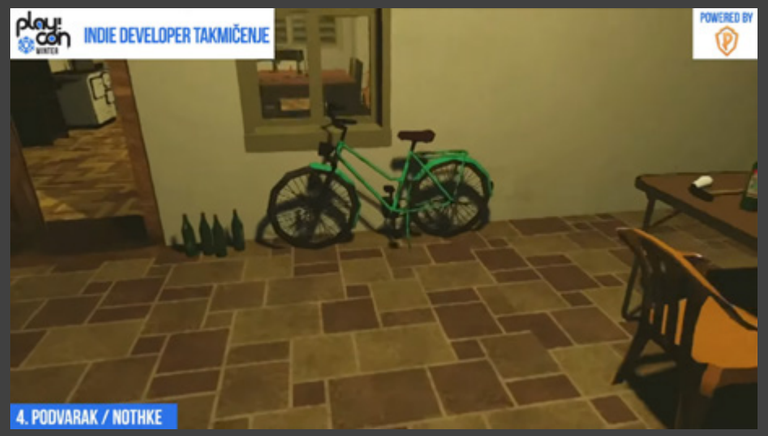
Nothke
Podvarak

Don Quixote
Rest House 2: The Wizard

Black Trumpet Games
Runick

Crown Games
Bouncy Heroes

Finale takmičenja je bilo emitovano na zvaničnom Play! YouTube kanalu, gde smo ponovo prikazali projekte naših takmičara. Pored našeg stručnog žirija, i gledaoci su imali priliku da glasaju za finaliste.



Pred kraj eventa, dva indie tima sa najviše glasova su se uključila u program. Tricoman Studios i Nothke su odgovarali na pitanja publike, a potom smo otkrili pobednika.

Pobednik PlayCon Indie takmičenja je Ivan Notaroš, takođe poznat kao Nothke, koji nas je potpuno očarao svojom igrom po imenu Podvarak. Kao pobednik, Nothke je osvojio nagradu u vrednosti od 5000$, koja će mu pomoći u daljem razvoju igre. Čestitamo!

Nothke se pridružio takmičenju sa ciljem da nam prikaže nešto istinski domaće. Podvarak je simulacija života u Jugoslaviji 90-ih godina, i dešava se u periodu njenog raspada. Iako u igri ne postoji direktnih ratnih sukoba, igrači će morati da se nose sa njegovim posledicama u vidu teške ekonomske krize.

Ivan je želeo da napravi zaista imerzivan svet, inspirisan sećanjima na ovaj vrlo težak, ali značajan period naše istorije, i da ga što bolje približi novijim generacijama.

Gejmplej neće pratiti neki forsirani, linearni narativ, već će biti više "sandbox" prirode, gde će igrači imati slobodu da interaguju sa okolinom na pregršt različitih načina. Gejmplej Podvarka možete pogledati ovde!

Play ekipa želi da se zahvali svim takmičarima, žiriju i gledaocima na fantastičnom eventu. Tačno se videlo koliko talentovanih game developera imamo u regionu, i nadamo se da će nastaviti da rade na svojim sjajnim projektima. Čestitamo Nothke-tu na pobedi!

Vidimo se na sledećem PlayCon-u i Indie takmičenju!

Snimak finala pogledajte ovde.

Autor: Milan Janković

ASSASSIN'S CREED VALHALLA: DAWN OF RAGNAROK

KADA BI ASSASSIN'S CREED I GOD OF WAR IMALI DETE

Ubisoft nas je početkom februara ugostio, naravno u onlajn formatu, zajedno sa drugim medijima iz domena gejminga kako bi prikazao masivnu ekspanziju koju priprema za Assassin's Creed Valhalla.

Radi se o Dawn of Ragnarok ekspanziji, koja će dodatno proširiti vikinšku priču o bratstvu iz senki i važi za najambiciozniju ekspanziju u Assassin's Creed franšizi, u šta smo se uverili prisustvom na događaju.

Nažalost nije bilo prilike da sami zaigramo Dawn of Ragnarok, ali je Ubisoft pružio ekstenzivni prikaz ove ekspanzije sa svim ključnim detaljima o sadržaju i priči. Ovaj DLC, koji će doći kao deo Year 2 plana sadržaja za Valhallu, donosi čak 35 sati sadržaja, što sve vidi po ogromnoj teritoriji Svartalfhejma.

Sadržaj i grafički prikaz lokacija i okruženja čini da se Dawn of Ragnarok ponaša kao potpuno nova igra, a ne samo ekspanzija za skoro godinu i po dana staru igru.

Što se priče tiče, Eivor nije više glavni akter, već se stupa u kožu Havija, iliti Odina, jednog od bogova nordijske mitologije. U ovoj ekspanziji, kralj Asgarda je na očajničkoj misiji da pronađe svog nestalog sina Baldra, što je za igrače odlična prilika da iskuse moći jednog boga. Moći će ujedno poslužiti u borbi protiv negativca Gloda i Muspelsa.

Kada smo već kod moći bogova, dodatak Eivoru je dvoruko koplje Atgeir, zajedno sa alatom Hugrip. Ovaj alat omogućava "isisavanje" moći palih neprijatelja. Ove moći i osobine su valjano prikazane u videu koji je Ubisoft pripremio za nas novinare, gde smo mogli videti i 3 dodatne moći. Power of Raven omogućava prelazak u oblik vrane i obletanje za lakši uvid u okruženje, a potom imamo Power of Rebirth koja pale neprijatelje vraća u život da se bore uz vas. Treća moć omogućava protagonisti da se maskira kao Muspel, neprijatelj, kako bi lakše prolazio kroz određene regije, odnosno bez kontakta. Naravno, tu su i dodatne osobine koe omogućavaju imunost na vatru i lavu, teleportaciju na kratke distance kao i zamrzavanje neprijatelja.

Ovo su odlični dodaci sa moćima u igru, ali naravno postoje ograničenja kako ipak ne bi bili prejaki tokom igranja. Moći se ne mogu koristiti neograničeno mnogo i bez prekida, a ujedno je dostupno imati 2 na raspolaganju.

Tokom igranja biće dosta teških susreta, tako da dodaci sa ekspanzijom i te kako znače, i oni mogu biti nadograđivani, pogotovu oružje i alat koje smo spomenuli gore u tekstu. Jako nam se dopada opcija vraćanja u život palih neprijatelja, kao i mogućnost da kao vrana izvršite asasinaciju nekog neprijatelja, odlična stvar pošto vrana time ne služi samo za izviđanje.

U trenutku nastanka ovog teksta, pred sam embargo, Ubisoft je podelio novi trejler za Dawn of Ragnarok, koj iizgleda odlično i impresivno, tako da ne možemo izbeći a da ne kažemo kako ova ekspanzija dosta podseća na God of War, proslavljenu Playstation igru. Tako da eto, ako ste God of War prešli za PC, strpite se još malo za dodatni nordijski sadržaj. Dawn of Ragnarok izlazi u martu.

Na kraju, ono što je izvučeno iz prezentacije je da će Dawn of Ragnarok biti više nego odličan dodatak na već super ponudu DLC sadržaja koja je prisutna u AC: Valhalla, sa Wrath of the Druids i The Siege of Paris. Assassin's Creed Valhalla je baš narastao po pitanju sadržaja, i tako će i biti tokom narednih meseci ove godine, a eventualno je sve ovo uvod u Assassin's Creed Infinity, koji se predstavlja kao budućnost čitave franšize na jednom mestu.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

SOFIJA, SOFIJA, ŠTA TO SANJAŠ SOFIJA

Posle DX remastera i dva nastavka Ryza igara, i Sophie dobija svoj nastavak. Ceo Atelier serijal se dosta zahuktao u proteklih par godina, a ujedno i postao popularan među novijim generacijama igrača. Ono što u ovom slučaju predstavlja malo čudnu situaciju, pored toga što igra dobija direktan nastavak sa istim glavnim likom i toga što za većinu JRPG naslova ovo nije standardna praksa, jeste to što je u pitanju nastavak za igru staru šest godina.

Priča nas vraća u avanturistički život mlade Sophie i njene prijateljice Plachte. Radnja se definitivno dešava posle Atelier Sophie, ali pre Atelier Firis, gde vidimo ovaj par kao već iskusne alhemičare koji uče titularnu Firis. No ova avantura ih vodi u Isekai - svet snova. Pre nego što i stignu da se odmore ili da ga ispitaju, bivaju usisane od strane mračnog portal. Plachta nažalost u jednom trenutku nestaje, i sada je na Sophie da okupi novu družinu šarenolikih likova i sa njima istraži ovaj svet i pronađe svoju drugaricu. Sam svet i likovi će vam dati veoma bajkovit osećaj i priču koja je veoma bliska svakom od njih, kao i samoj Sophie.

Ako ste igrali neki od prethodnih Atelier naslova, bilo to DX remasteri ili noviji Ryze, znaćete u šta se uplićete. Ukoliko pak niste, ono što stoji pred vama je sistem fokusiran na sakupljanju i pravljenju predmeta, kako za sopstveno korišćenje tako i zarad napredovanja kroz igru. Naravno sve to je prikazano kroz veoma sladak svet u kome se slatke devojčice bave moćnom alhemijom.

Sam sistem pravljenja predmeta je pokupljen iz Mysterious serijala Atelier igara i generalno doteran sa veoma dobrim i veoma korisnim UI unapređenjima. Vrlo mala pa skoro nikakva druga pomagala vam neće biti potrebna van igre kako biste ga koristili i pravili šta god vam je potrebno. Sve će vam biti veoma dobro i otvoreno prikazano tako da ne morate da brinete za greške.

Prikupljanje materijala je takođe veoma direktno - ili ćete ih sakupljati sa mnogobrojnih lokacija ili ćete se boriti sa raznim čudovištima kako biste iz njih izvukli šta vam treba. Tu su naravno razni alati za sakupljanje i nekoliko mini igara za posebne predmete, a od doba dana (ili noći) zavisi šta ćete pronaći. UI opet dosta pomaže, kako u mogućnosti veoma brzog putovanja sa lokacije na lokaciju, tako i sa time da ćete lako moći da vidite ne samo gde su koji materijali nego i gde ćete naći one koji su vam specifično potrebni za razne zadatke koje treba da obavite. Svakako, UI je za sada na najvećem nivou korisnosti.

Iako ćete zadatke prikupljati sa jedne lokacija, i od njih najviše napredovati što se tiče reputacije i zarade, pravljenje i prikupljanje predmeta će vam biti bitno ne samo za obavljanje istih nego i za lično napredovanje i otključavanje novih recepata. Ceo gameplay loop je odlično osmišljen i svaki put kada izađete u svet imaćete šta da radite.

> "DIREKTAN NASTAVAK NA JRPG NASLOV, NEMOGUĆE!"

Svet je veoma, veoma, veoma šarenolik. Sama tematika da ste zarobljeni u svetu snova daje razvojnom timu apsolutnu slobodu da izmišlja svakojake lokacije. No čak ni to nije sve. Korišćenjem alhemije, naravno, moći ćete da menjate lokacije kako biste ili napredovali u priči ili jednostavno otvorili pristup nekim drugim materijalima ili lokacijama. Same mape su naizgled male ali su zato prepune, i dosta podsećaju na neki miks otvorenog i linearnog sveta u kom određeni JRPG naslovi trenutno plutaju.

Poslednja stavka je sistem borbe koji je, opet, doteran i izmenjen. Ovoga puta ćete imati mnogo više uvida u to šta će protivnici videti kao metu kao i koji napad će biti najkorisniji protiv njih. Dodatne opcije su prvi i drugi red likova koji mogu da se smenjuju u zavisnosti od protivnika i uskaču kako god. Zbog manjih vizuelnih unapređenja svaka borba je veoma zabavna i prepuna efekata. Okršaji su veoma brzi, i ako ste dobro spremni brzo ćete ih i završiti, bez nekih dugih učitavanja i trošenja vremena.

Grafički, igra nažalost izgleda pomalo zastarelo. Iako je svet vrlo šaren i prepun boja i veoma lepih lokacija, činjenica je da je prilično prost. Likovi sa druge strane, i to mislim bitni likovi, su takođe preterano izdetaljisani sa odećom i dodacima koji su praktično nemogući za izradu a ka-

moli nošenje, no ovo je veoma klasičan standard ne samo za Atelier nego i ceo JRPG žanr. Na kraju, iako izgleda kao da bi igra više odgovarala da je izašla na početku PS4 ere, a ne na njenom kraju.

Mnoge Atelier igre su do sada već izašle sa japanskim i engleskim glasovnim opcijama. Ovaj naslov doduše za sada dolazi samo sa japanskim, što može učiniti igru lošijom samo onima koji su originalnu Sophie igru prešli sa engleskim glasovnim glumcima, pa će ima japanski biti mnogo drugačiji i čudniji. Što se samog kvaliteta glume tiče ona je naravno na veoma visokom nivou za ovaj serijal. Muzika je takođe prijatna i neće vam nikada smetati dok igrate i obilazite već posećene zone i lokacije.

Moramo napomenuti da ovaj naslov izlazi za PS4 kao i za Nintendo Switch, dve sada već malo starije, i u slučaju Switch-a, slabije konzole. Očekivano je da igra za ove platforme radi bez problema, zbog čega je veoma nelogično, i čak iznenađujuće da je PC port apsolutno užasno optimizovan. Za igru koja izgleda kao da grafički nije menjana od početka PS4 ere, suludo je da traži izrazito jaku mašinu. Sada se možemo nadati da će se pojaviti patch na dan izlaska igre koji će to malo srediti, ali za sada igra može biti neigriva ako imate iole stariju mašinu.

Ukoliko ste fan Atelier serijala i pogotovu Atelier Sophie naslova, ovo je svakako veoma topla preporuka za vas. Ukoliko pak ranije niste igrali igru iz ovog žanra ili serije, možda je bolje da probate neki drugi naslov. Iako Sophie 2 ima kratak video u kome rezimira šta se desilo u prvoj igri i poseduje tutorial sistem koji je veoma detaljan i sve lepo objašnjava, možda je bolje isprobati neku od starijih iteracija.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8.1, Windows 10 64bit
CPU: Intel Core i7 6700,
AMD Ryzen 5 1500X ili bolje
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 ili bolje
RAM: 16GB
HDD: 25GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
KOEI TECMO GAMES CO.

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
KOEI TECMO GAMES CO.

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7**

- ✓ Odličan UI
- ✓ Poboljšan sistem borbe
- ✓ Zabavan svet za istraživanje
- ✗ Užasna PC optimizacija
- ✗ Zastarela grafika

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

DYING LIGHT 2
STAY HUMAN

TEŠKO JE OSTATI ČOVEK

Punih sedam godina nakon prvog dela Dying Light-a, Techland je rešio da blagosilja igračku zajednicu nastavkom, koja je za to vreme vapila za još. Prethodnik dvojke ima kultni status maltene, jer se uprkos, u najbolju ruku prosečnoj priči, istakao kao zombi igra koja se dopala praktično svima, u moru drugih naslova ovog žanra za koji više ni ne znam kako opstaje svojom generičnošću. Nakon pregršt ekspanzija, Dying Light 2 je najavljen, obećavajući sličnu, ali i proširenu formulu viđenu u prvom delu sa granajućom pričom i ogromnim potencijalom, pa je ostalo da vidimo i da li ga je ispunio.

U ulozi ste Ejdena Koldvela, nažalost ponovo generičnog, bezličnog protagoniste koji je poprilično šupalj kroz priču. U takozvanom Gradu, izmišljenoj metropoli baziranoj na centralno/istočno-evropskoj klasičnoj arhitekturi, prošlo je 20 godina od dešavanja prve igre, dok je Ejden inficirani preživeli koji traži lek za Haran virus koji redom pretvara ljude u zombije. Glavni problem ovde jeste što se ekspozicija Ejdenove ličnosti vrši uglavnom kroz druge likove koje srećete, i često daluje kao da neki od njih imaju glavni zadatak da to ispune što je detaljnije moguće. Iako postoji solidan broj nekih interesantnih karaktera koje ćete sretati, isto tako će dosta njih biti neintuitivno i isprazno slično glavnom liku.

Odatle se priča i razvija kroz nekoliko različitih frakcija u gradu i vašeg odnosa sa njima, i često ćete biti zasipani odlukama koje solidno mogu promeniti ishod priče, ili makar

> "IAKO POSTOJI SOLIDAN BROJ NEKIH INTERESANTNIH KARAKTERA KOJE ĆETE SRETATI, ISTO TAKO ĆE DOSTA NJIH BITI NEINTUITIVNO I ISPRAZNO SLIČNO GLAVNOM LIKU"

> “SISTEM KRETANJA JE NEŠTO NAJBOLJE ŠTO IGRA MOŽE DA PONUDI, UZ ZABAVNE EKSPLOATACIJE SA KUKOM I PARAGLAJDEROM”

delovati tako. Nažalost, to je malo drugačije od inicijalnog marketinga, jer iako ovde vaše odluke mogu uticati na sudbinu određenih likova i stanja Grada, ultimativno postoje dva glavna kraja sa blagim izmenama u zavisnosti od izbora u finalnoj misiji, dosta potapajući bitnost prethodnih odluka u vodu, osim pri nekim manjim izmenama u epilogu. Sve u svemu, priča Dying Lighta 2 nije nešto najgore što joj se desilo, ali jednostavno nećete biti investirani. Bolna prosečnost u svakom aspektu narativa je time toliko više razočaravajuća nakon velikog hajpa oko nelinearne strukture DL2.

Sa druge strane, gejmplej je glavni adut DL2, što ga čini najsličnijim prvom delu po tom principu. Veoma je teško ne zabaviti se kada se unesete u ovaj fenomenalan sistem kretanja i odličan dizajn sveta, koji kao da kontemplira brojne DL2 mehanike prilikom parkurisanja po gradu. Naime, kretanje ume biti malo „plutajuće“ i ako tražite „realistični“ simulator parkura, to ovde nećete naći. Možete povezivati neke poprilično atraktivne poteze zaredom bez problema, pogotovu kada otključate dodatna oruđa u igri kao što su paraglajder i kuka. Muzika u igri ulazi u sve veći krešendo kako trčite, gde skokovi imaju čak i bas pauzu dok ne sletite. Igra vas prosto tera da budete u konstantnom pokretu i zaustavljanje u bilo kom smislu često može značiti i smrt. Sve u svemu, sistem kretanja je nešto najbolje što DL2 može da ponudi, uz zabavne eksploatacije sa kukom i paraglajderom sličnim onima kao u DL1 sa pištoljem sa kukom. Ovde postoji i dosta zabavnih zagonetki koje će zahtevati neke od pomenutih oruđa kako biste ih rešili i propentrali se do određenih mesta za taj slatki loot.

Igra poseduje tipično drvo iskustva, međutim jako dobro promišljeno, s obzirom da su skoro sve sposobnosti podjednako korisne, pa ćete se često lomiti pri ovom izboru. Sposobnosti su podeljene na borbu i parkur, te ćete XP skupljati radeći stvari koje ste ionako hteli da radite bolje sa apgrejdovima. Sposobnosti za oklop i opremu dodaju sitan role-playing aspekat gde ćete se manje osećati kao skupljač sekundarnih sirovina, već pametan tip koji drži različite autfite za različite situacije. Iako borba nije zabavna kao parkur, to ne znači da je u lošem stanju, a uz to postoji i veliki broj novih tipova neprijatelja.

Nijedna igra nije uspela da realizuje tako drastičnu razliku između dana i noći u vidu gejmpleja i šta ta razlika predstavlja za okruženje. Grad je noću potpuno drugo mesto, slično kao i u DL1, te će intenzitet, broj zombija i opšta jeza oko vas biti podignuti na nov nivo. Adrenalin se prenosi na igrača veoma verno, te male greške u parkuru ili borbi mogu dovesti do pada na nivo zemlje i gotovo sigurne smrti. Ovo je delimično doduše i posledica rudimentarnog sistema skrivanja, koji i ne radi baš najbolje jer je AI ovde čak previše dobar sa vidom, bilo da su u pitanju ljudski neprijatelji ili takozvani Howleri koji vas odmah primete čim padnete na ulični nivo Grada prilikom noćnog avanturisanja.

DL2, bilo da parkurišete, makljate se ili šunjate, prati predivna muzika koja je definitivno jedan od najvećih pluseva ovog iskustva. Olivije Derivijer se lagano prebacuje sa priče na istraživanje otvorenog sveta, bez preskakanja ijednog takta, kombinujući odličnu podlogu sa trenutnom atmosferom, parkurom, brzinom kretanja i okruženjem. U pitanju je nešto najsličnije roler-kosteru i idealan je primer kako muzička podloga može toliko poboljšati naizgled nepovezane gejmplej mehanike. Uprkos tome, glasovna gluma varira u kvalitetu u zavisnosti od karaktera sa kojim pričate, s obzirom da pojedini glumci imaju veoma čudne akcente, dok ne iznose emociju ni izbliza realistično.

Vizuelno, DL2 pljušti na momente, pogotovu kada se sunce prelama kroz drveće, pokazujući koliko je osvetljenje u igri zapravo dobilo pažnje. Sam kvalitet tekstura nije nešto što će vas u potpunosti oboriti s nogu, ali DL2 jeste među lepšim igrama zahvaljujući atmosferi koju pruža, odličnom osvetljenju i vrhunskom vizuelnom dizajnu otvorenog sveta koji je definitivno dobio najviše pažnje prilikom razvoja.

DL2 poseduje i rudimentarni kooperativni mod koji generalno ume biti zabavan ako imate sa kim da igrate, ali svakako ne doprinosi iskustvu na tom nivou gde je kooperacija neophodna, iako je iskustvo zabavnije i čini određene aktivnosti znatno lakšima. Igra je solidno optimizovana, pogotovu za PC platformu, dok su bagovi nešto prisutniji na konzolnim verzijama, ali ništa u preteranoj meri. Pojedine zagonetke su neizvodljive zbog određenih mesta koja su nedostižna zbog bagova, te su problemi uglavnom vezani za geometriju igre. Srećom, ovo nije mnogo uticalo na parkur iskustvo, a i većina problema je moglo da se zaobiđe dobrim lupanjem tastera dok stvar ne proradi.
Iako ovo odaje osećaj nekonzistentnosti, Dying Light 2 ima dosta mana, pogotovu kada govorimo o karaktera i priči, uz nedostatak poliranja i finalizovanja pojedinih mehanika. Struktura otvorenog sveta je odlična, mada sama igra prati dosta tipičnih tropa i aktivnosti, čak i tokom dizajna kvestova, od kojih žanr definitivno pati tokom prethodnih godina. Međutim, ono što radi dobro, radi vanserijski dobro i pruža odličan osećaj zabave koji će vas terati da se konstantno vraćate ovoj igri. Ako se jednom uživite u sistem kretanja koji DL2 pruža, teško ćete ga ispustiti iz ruku dok ga ne iscedite maksimalno, a kada na to dodate jako zanimljive nivoe sveta i adrenalinski ciklus dana i noći, teško je ne preporučiti DL2, iako se po ko zna koji put vraćamo prokletim zombijima...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 3600X
GPU: NVIDIA GeForce GTX 2060 / AMD RX Vega 56
RAM: 16 GB
HDD: 60 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Techland

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Techland

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **8**

- ✓ Vrhunska muzika
- ✓ Odličan dizajn sveta
- ✓ Parkur i gejmplej su prezabavni
- ✗ Priča je u najbolju ruku prosečna
- ✗ Pojedini elementi, kao na primer stealth, deluju nedovršeno
- ✗ Glasovna gluma ima propusta

Autor: Igor Totić

REVIEW

LOST ARK

SIMULATOR ČEKANJA U REDU

Na Lost Ark sam slučajno nabasao pre par godina dok je još bio u korejskoj beti i odmah mi je privukao pažnju. Pomislio sam da je Lost Ark zapravo bolji Diablo 3 sa prelepom grafikom, fenomenalnim sekvencama i vrlo zanimljivim okruženjima i klasama. Svakako sam bio u pravu, ali nisam mogao da je igram jer je igra bila isključivo za korejsko tržište, a kasnije za rusko. Redovno sam pratio igru na Twitch strimovima, gledao kako da se bavim modovanjem i VPN da i ja igram na ruskim serverima, ali mi je uvek bilo to previše posla za nešto za šta sam siguran da će izaći pre ili kasnije u Evropi. Amazon Games me je obradovao kad je najavio saradnju u distribuciji Lost Ark-a za zapadno tržište. Posle fenomenalne alfe i bete i par odlaganja zbog propalog New World-a, početkom februara sam imao priliku da napokon zaigram Lost Ark.

Dugo sam pikao WoW (još od vanile pa sve do poslednje ekspanzije), ali sam posle Kataklizme prestao aktivno da ga igram i vraćao sam se povremeno u Legion i Battle for Azeroth. Imam taj neki poriv svake zime da prosto moram da igram neki MMO i to je uglavnom bio WoW ili Star Wars The Old Republic. Mesec dana samo, da me prođe želja za MMO igrama. Isto mi se desilo i sa New World ali sam ga ubrzo batalio zbog očiglednih razloga. Dođe i ova zima a mene drma i muči želja za grindom i čekanjem da Lost Ark izađe. Bogme, čekanje se i te kako isplatilo.

Lost Ark je po definiciji MMOARPG, iliti Diablo za više igrača. Ono što Lost Ark izdvaja od drugih MMO igara je izometrijska perspektiva sa fokusom na brzu i krvoločnu borbu. lako je igra brza i aktivna, pod prstima i dalje imam MMO osećaj i stvarno ne znam kako su to uspeli. Svakako, igra vam već od starta daje do znanja da ste premoćni polubog i da vam obični neprijatelji ne mogu ništa. Krvoproliće je često i uvek zadovoljavajuće, bez obzira koju klasu odaberete.

Što se klasa tiče, na samom početku birate jednu od 5 trenutno dostupnih u „našoj“ verziji, i svaka od njih ima dodatne, napredne nadklase koje vam definišu stil igre. U alfi je svaka klasa imala pozamašan intro priče i same klase koji se meni izuzetno dopadao, ali su taj intro izbacili i zamenili jeftinim sinematikom i kratkom tutorijal misijom jer su se ljudi žalili da intro traje predugo (iako ste mogli da ga preskočite), pogotovo što igra zahteva da imate više altova. Meni je ovo prava šteta jer su te intro sekvence bile savršen uvod u vašu izabranu klasu, dok vas igra sada odmah baca na 10. nivo i rokaj, snimaj, snađi se. Nije teško ukapirati kako dalje, ali mislim da bi neki ljudi voleli sporiji progres i uživanje u igri a ne odmah min/max.

Od klasa, na raspolaganju su Warrior (Beserker, Paladin, Gunlancer), Martial Artist (Striker, Wardancer, Scrapper, Soulfist), Gunner (Gunslinger, Artilerist, Deadeye, Sharpshooter), Mage (Bard, Sorceress) i Assassin (Shadowhunter, Deathblade). Warrior-i su svestrani jer njihove napredne klase pokrivaju „sveto trojstvo“ (Tank, DPS, Healer) ali ova igra nema klasičan MMO „trojstvo“ gejmplej i nije bitno da se po grupama jure tenkovi i hileri, nego samo dobri i girovani igrači. Martial Artisti su tabači, Gunneri su DPS na daljinu, Mage su podrška i DPS, dok su Assassini čist DPS, gde je jedan klasičan rogue dok je drugi (Shadowhunter, moja main klasa) nešto kao Demon Hunter iz WoW-a. Svaka klasa je posebna na svoj način i

> “MANE LOST ARK-A SE UGLAVNOM ODNOSE NA INFRASTRUKTURU I NA VEĆ POMENUTU VELIKU KOLIČINU SADRŽAJA”

igra se drugačije od ostalih, što dodaje mnogo dinamike tokom instanci i raidova ali i motiviše igrače da prave altove jer će svaki put imati nešto potpuno novo da igraju.

Elem, posle nove kratke tutorijal misije, odmah birate naprednu klasu i glavna priča počinje. Ne stignete ni da se okrenete oko sebe i već rokate demone i bandite na sve strane, što je super zabavno i dobro da vas odmah ubace u akciju i pokažu kakva je ovo zapravo igra.

Priča u Lost Ark nije nešto što će vas oduvati niti je nešto preterano originalna, ali kvestovi su vrlo dobro organizovani tako da nećete imati mnogo „tamo-vamo“ trčanja i skupljanja nego ćete uvek ići u jednom smeru. Ono što krasi leveling deo igre su sjajne sekvence i scenariji koji izgledaju baš epski i neće vas ostaviti ravnodušnim. Bilo da napadate zamak ili ulazite u instancu mrtvih kraljeva, neki segmenti igre su toliko dobro urađeni da prosto nisam mogao da verujem da je ovo MMO. Ali svakako, sve te leveling instance i misije su tu da vas doguraju do level 50, kada zapravo igra i počinje.

Level 50 se zvanično računa kao „end-game“ ali preko toga možete (jako sporo) da dogurate i do 60. Na 50-om levelu otključavaju vam se mogućnosti za dalje napredovanje kao što su Chaos Dungeons, Guardian Raids, Cube, Tower, PVP i ostale zanimacije kojih po mom mišljenju ima čak i previše. U početku nisam znao na šta da se fokusiram i hteo sam da radim sve, ali postoji samo određena količina vremena u stvarnom životu koji mogu da posvetim ovako obilnoj igri. Ali za sve igrače ima po nešto. Ako hoćete da napredujete dalje i budžite svoj item level (ilvl, ovo je bitno i gleda se za bilo koji napredak kroz end game), onda ćete raditi dnevne instance i raidove i skupljati materijale za unapređenje opreme. Crafting sistem, Engraving sistem i Faceting sistem su u početku vrlo komplikovani za razumeti, ali ako imate nekoga da vam u kratkim crtama samo objasni poentu ili pokaže kako radi, vrlo lako ćete ukapirati koje kamenje i pasivne sposobnosti su najbolje za vas (YouTube je pun guide-ova).

Ako ne želite da idete odmah u end game min/max, postoji milion i jedna zanimacija za casual igrače. Negde tokom sredine levelovanja, otključava vam se Stronghold (lična gajba) koja funkcioniše slično kao Garizon u WoW-u. Tamo ćete istraživati unapređenja, slati posade na misije, craftovati borbene predmete i potove kao i farmati matse. Takođe možete da uređujete Stronghold ako ste rešili da se igrate i Sims-a. Pored toga, otključaćete i brod kojim možete da plovite po morima Lost Ark-a, koja su prepuna raznim zanimljivim ostrvima, gde svako ima svoju temu, svoje kvestove i svoje nagrade. Toliko različitih mehanika i posla igra nudi da niti sam stigao još sve da probam, niti može sve da stane u ovaj tekst.

Igra je F2P što uvek povlači pitanje da li je P2W. Vrlo je teško odgovoriti na ovo pitanje, jer mora da se sagleda iz različitih aspekata. Da, dobru većinu stvari možete da izgrindate tokom samog igranja igre, ali iste te materijale i battle predmete možete da kupite u prodavnici. Skinovi za vašeg lika i skinovi za brodove daju neke pasivne sposobnosti i unapređenja koje F2P igrači neće imati. PVE je uvek Co-Op tako da tu nije toliko važno, sem ako vam jeste bitno da na kraju raida ili instance budete MVP, ali što se mene tiče ako je pao boss, pao je. U PVP je drugačija priča, ali ne mogu mnogo da komentarišem na ovo jer se nisam bavio PVP-om, iako je vrlo popularan end game sadržaj za mnoštvo igrača.

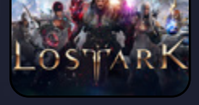
Trenutno se fokusiram na ilvl svog maina, ali evo da vam ispričam primer drugara. Igra Barda (support klasa) i lagano igra Chaos Dungeon-e i Guardian Raidove, ali mu je glavna zanimacija, u kojoj je ostavio ogromnu količinu sati – istraživanje ostrva. Čovek plovi po svetu, istražuje i završava kvestove na ostrvima, skuplja kolekcionarske predmete i non stop nam prepričava zanimljive mehanike i zadatke koji su unikatni za svako ostrvo. Ne juri min/max, ne juri da bude u nekoj besnoj raiding gildi ali i dalje se fenomenalno zabavlja. Lost Ark nudi za svakoga po nešto.

> “PRIČA U LOST ARK-U NIJE NEŠTO ŠTO ĆE VAS ODUVATI NITI JE NEŠTO PRETERANO ORIGINALNA, ALI KVESTOVI SU VRLO DOBRO ORGANIZOVANI”

Mane Lost Ark-a se uglavnom odnose na infrastrukturu i na već pomenutu veliku količinu sadržaja. Novim igračima sve ovo može biti previše, i lako ih može odvratiti od igre, ali fenomenalan gejmplej i relativno jednostavan početak je razlog što ima 5 miliona igrača. E sad, zbog ove količine igrača, čekanja za ulazak na evropske servere je ogroman. Za vikend sam, u subotu podne, imao queue od 22k mesta. To se čeka do kasnih večernjih sati. Ljudi zaobilaze ovo tako što se loguju u igru rano ujutru i kako znaju i umeju pokušavaju da prevare AFK tajmere. Igra je imala dosta problema sa prodavnicom što je većini oduzelo mogućnost korišćenja Crystaline Aure (mesečna pretplata koja ubrzava i poboljšava neke F2P mehanike), a ni česta pucanja nisu ostavila dobar utisak. U poslednjih nedelju dana malo se poboljšala situacija što se stabilnosti tiče, ali su čekanja na ulazak u igru i dalje velika. Dodatni serveri su otvoreni, ali to nije pomoglo Early Access igračima koji su zauzeli mesta na popularnim serverima sa svojim gildama. Koliko se meni čini, ti serveri neće skoro videti poboljšanje.

Lost Ark je odličan MMOARPG koji je lepo modifikovan za zapadno tržište i količina igrača to i potvrđuje. Nadam se, kada prođe inicijalni hajp, da će Lost Ark početi da ubacuje klase koje nedostaju i da dodaje još sadržaja, i da će se progurati u MMO svet. WoW je na silaznoj putanji, New World se rapidno raspada, i jedini kompetentni MMO koji nam ostaje je FFXIV. Ja navijam za Lost Ark i preporučujem vam da ga probate, jer je svakako besplatan. I da, molim vas, ako pravite nov nalog, prijavite se na Europe West server da biste izbegli čekanja, kako zbog mene tako i zbog vas.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel i5 ili AMD Ryzen 5
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1050
RAM: 16 GB RAM
HDD: 50 GB



IGRU USTUPIO:
BESPLATNO

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Amazon Games

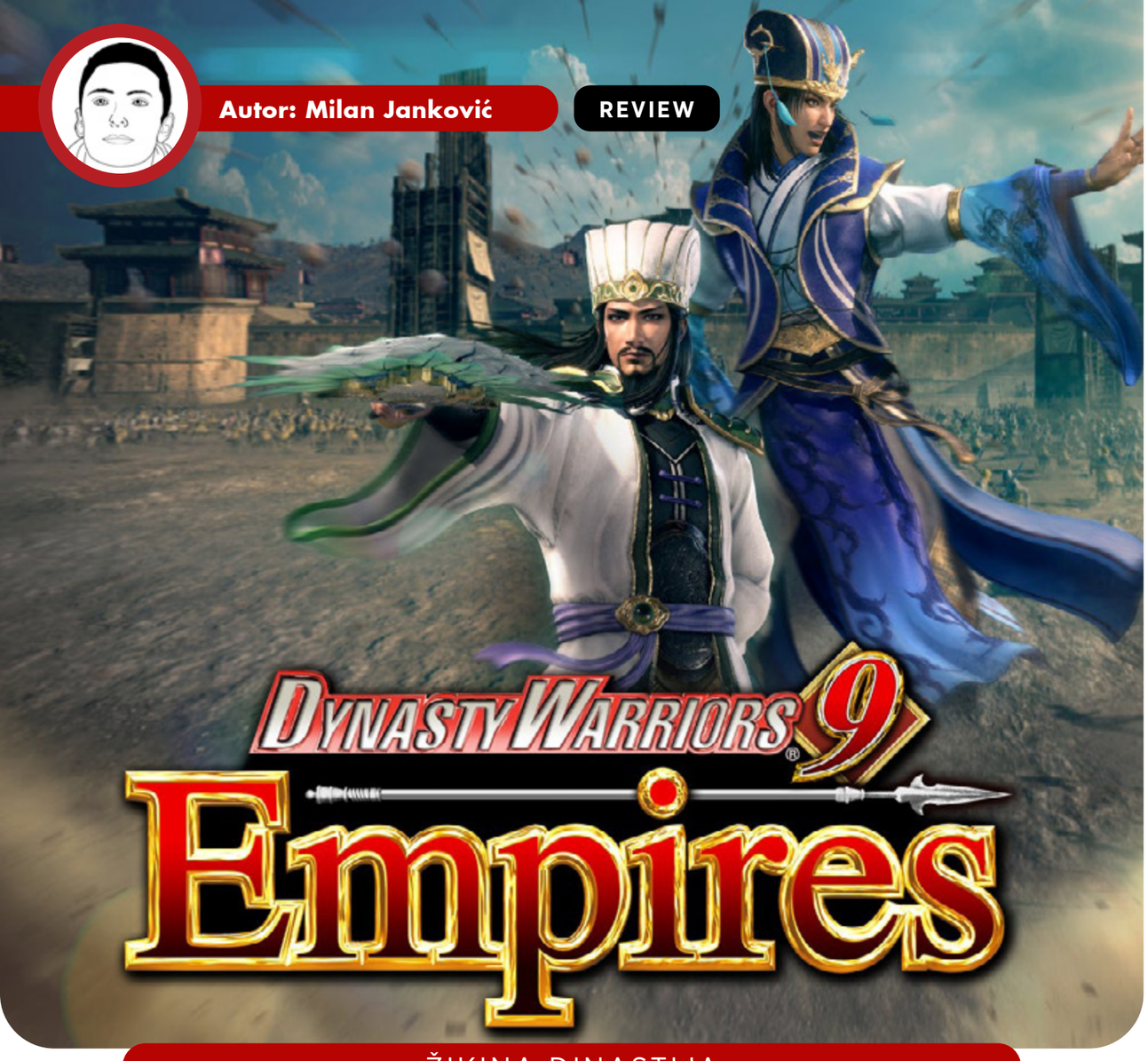
CENA:
Besplatno

RAZVOJNI TIM:
Smilegate RPG

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✓ Fenomenalne borbe
- ✓ Kompetentan MMO
- ✓ Ogromna količina sistema
- ✗ Infrastrukturni problemi
- ✗ Sistemi umeju da budu komplikovani
- ✗ Igra se otvara od 50-og levela



Autor: Milan Janković

REVIEW

ŽIKINA DINASTIJA

Dynasty Warriors 9: Empires pokriva rani period nove ere u kineskoj istoriji. Doduše, nisam dobro upućen u pomenutu istoriju, tako da bi moglo biti mnogo grešaka osim očiglednog: „svako je bio moderan anime lik koji je mogao da pokosi hiljade neprijatelja bez ogrebotine“. Smatram da su prikazane priče i likovi prilično zanimljivi bez obzira na to, a na kraju sam na Guglu pretražio nekoliko likova kako bih saznao više o njima. Informacije na ekranima za učitavanje služe kao dobra polazna tačka za igrače koji žele da saznaju više o ovim fascinantnim figurama.

Empires je podeljen na dva različita tipa igre. Prvi tip je ono što ste verovatno očekivali. Koristite svog izabranog lika da desetkujete gomilu neprijateljskih vojnika i preuzmete baze. Koristićete razne kombinacije i specijalne poteze, a ovoga puta i tajne planove koji vam obezbeđuju prednosti na mapi kada ispunite određene uslove (oslabljene neprijateljske jedinice, baliste, i slično) ili sa posebnim sposobnostima, kao što su moć munja i eksplozije, koje daju malo začina igri. Takođe možete opremiti svoje likove sa više dragulja da biste promenili njihovu statistiku i slično, što daje malo dubine ovim sistemima.

Drugi tip igre je više strateški, što će dugogodišnji fanovi i sami očekivati od spin-off-a Empires-a. Kao vođa nacije, upravljate ekonomijom, vojskama, teritorijama i odnosima na način na koji smatrate da je prikladan. Bio sam prilično dobroćudan vladar (osim što sam pogubio svakog zatvorenika koji nije hteo da se pridruži mojoj vojsci).

“MAPE KOJE SE NALAZE U IGRI SU INSPIRISANE STVARNIM GRADOVIMA”

Ova dva osnovna režima igre su prilično pristojna. DW9 borba je neka od najboljih koje je franšiza ikada objavila i ove mape vam omogućavaju da jurite od baze do baze, dok vanilla DW9 jednostavno traži da kombinujete jednog oficira kako biste očistili svaku mapu. Mape dobijaju nasumične ciljeve „tajnog plana“, koji vam daju dodatne zadatke, ali osim toga svaka mapa u suštini povezuje bazne kampove dok ne otključate zamak i ne pobedite boss-a.

Interfejs strategije je prilično ogoljen. Podignite trupe, sakupite novac, nabavite hranu, napadnite. Svaka akcija podiže statistike koje određuju ličnost vašeg lika, koji može biti dobar ili zao, gde vas određene akcije pomeraju ka različitom delu „moralnog spektra“. Hoćete da budete zli?

“IGRA MAKSIMALNO IZLAZI U SUSRET SA MODOM ZA DALTONISTE I ONE SA OSTELJIVIM OČIMA”

Napravite veliku feštu i uništite svoje kraljevstvo!

Empires ponovo uvodi otvoreni svet iz prve igre u obliku „režima šetnje“. Ovo nije odmah očigledno igraču jer nema tutorijala koji pokazuju šta funkcija radi, a korisnički interfejs predstavlja neintuitivni nered. Za razliku od osnovne igre, postoji 0 zadataka, 0 materijala za prikupljanje (osim ako ne računate ubijanje nasumičnih životinja i poene za obroke i novčiće kao materijale). U suštini, ogromna propuštena prilika da se iskoristi dinamika osvajanja mape koja je prisutna u osnovnoj igri. Sve što možete da uradite jeste da ubijate ljude i životinje. Sve ovo umotajte u tešku neoptimizovanu i loše animiranu zbrku koja radi na 60 FPS-a.

Svaka „bitka“ je sada opsada, više nema mape i scene dizajna nivoa kao u prethodnim iteracijama Empires-a. Nema bitaka na liticama, nema razmene utvrđenja, nema ničega. Kako se sve svodi na opsadu grada, strategije su gotovo nebitne, a same borbe više liče na uličnе okršaje. Ja bih to nazvao Dynasty Street Fighter 9 Empires, ali to bi bila uvreda za daleko kompetentniju igru, Street Fighter. Nakon nekoliko opsada u istom gradskom okruženju, ponovo vas pozdravlja glavni meni sa mapom kopiranom i nalepljenom iz poslednjih nekoliko igara Empires serijala.

Ovo me dovodi do grafike i performansi. Naime, igra generalno smrdi na konzolni port. Čovek ne može a da ne prevrne očima dok gleda u odvratne blatnjave teksture tokom bitaka.

Sve u svemu, razočaranje. Očekivali smo dosta više.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7 3770
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1660 / AMD Radeon RX 5600 XT
RAM: 8 GB
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
KOEI Tecmo Games

CENA:
69.99€

RAZVOJNI TIM:
KOEI Tecmo Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **4**

- ✓ Bitke su sada više u formi opsade
- ✓ Očuvani određeni elementi franšize
- ✗ Loš otvoreni svet
- ✗ Port sa prethodne generacije konzola
- ✗ Duh franišize kao da je ispario

WE ARE HIRING

2D ANIMATOR
VFX ARTIST
ILLUSTRATOR
CONCEPT ARTIST
GRAPHIC DESIGNER

QUBE
www.qube3dstudio.com

Autor: Milan Živković

REVIEW

HORIZON II FORBIDDEN WEST™

ZNAJTE KO NA ZAPAD HOĆE, TO JE ZABRANJENO VOĆE!

Svi se mi kroz život trudimo da budemo manje-više objektivni, kada su procene vrednosti u pitanju. Iako je u lični sud i prvi utisak jako teško posumnjati, preispitivanje i upoređivanje sa tuđim mišljenjem, jako je važno. A naročito važno ukoliko se bavite pisanjem recenzija i davanjem kritičkog mišljenja. S tim u vidu, Horizon Zero Dawn mi se nije svideo ni približno koliko ostatku igračke populacije i kada govorim o toj igri, prvo mi na pamet padaju njeni negativni aspekti pa tek onda ono što valja.

Kakav je uvod u priču o nastavku igre, sigurno očekujete brutalni masakr konačne ocene ovog dugoočekivanog nastavka renomiranog originala. Ali ne zaboravite moje reči s početka – preispitivanje i objektivnost, snažna su odlika vašeg recenzenta. Zato dozvolite da budem krajnje realan, a uz to iz duše začinim tekst ličnim i iskrenim mišljenjem, uz bezrezervno nagoveštavanje istog.

Ljudi se uglavnom dele na one koji vole fantastiku i one koji na nju automatski zevaju. No kada su u pitanju ovi prvi, ja bih i tu napravio više podela. Fantastika, ma koliko „nerealna“ bila, mora zadržati određen nivo uverljivosti kako bismo je procesuirali. „Prsten moći“ nećete pronaći u tipičnoj juvelirnici, ali njegovo postojanje neće biti neobično nakon što saznate više o njegovom nastanku. „Kamehameha“ nema veze s pameću, ali s obzirom na tematiku serijala, pružena objašnjenja sasvim su dovoljna da se uklopi u radnju i svet.

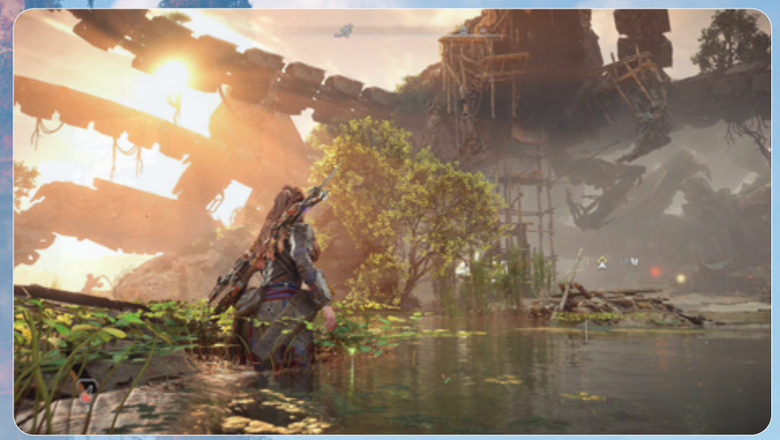
Mehaničke životinje koje se rađaju u planinama, stotinama godina nakon surove apokalipse, dok novu pokušava da spreči klon naučnika koji je sve započeo, a svi obučeni kao sajberpank pećinski ljudi... Sećate se onoga kada ste bili mali, pa vam mama kapsulu leka rastvori da ga lakše popijete? Neke stvari je jako teško progutati!

Originalnost kompletnog zapleta se ne može osporiti, ali da biste uživali u bilo kom svetu, morate se u njega propisno uživeti. Meni ovo nikako nije polazilo za rukom, ali ukoliko vama jeste ili ne vidite razlog zašto ne bi, pred vama je verovatno jedna od najneverovatnijih igara ove generacije. U spektru uverljivosti, gde je ona zarad originalnosti morala biti ugrožena, ova igra se nalazi na dalekom kraju. Onom koji će teško prihvatiti prosečna osoba, ali one (izuzetno) otvorenog uma neće nikada zaboraviti.

Priča se nastavlja na onu iz prvobitne igre. I dok je zaplet produbljen, interakcija sa drugim likovima i sporedne priče, pa i kompletan pristup pripovedanju, unapređen je u izuzetno visokoj meri. Takvu količinu dijaloga, izbora i filmskih sekvenci, svaka igra sličnog tipa može samo da poželi. Naravno, ovo je plus jedino ukoliko se uživite u ceo narativ. Meni su lično i pored zevanja na duge razgovore i zamorno pompeznu dramaturgiju, oči konstantno bile širom otvorene u divljenju. Da ne pominjem kvalitetnu audio podlogu, koja mi se možda nije izdvojila prepoznatljivim muzičkim temama, ali i pored toga predstavlja sklop odlične muzike, sjajnih zvučnih efekata i neverovatne audio režije.

Osim nesvakidašnje postavke, original je verovatno ostao upamćen po

> “ORIGINALNOST KOMPLETNOG ZAPLETA SE NE MOŽE OSPORITI, ALI DA BISTE UŽIVALI U BILO KOM SVETU, MORATE SE U NJEGA PROPISNO UŽIVETI”



neverovatnoj vizuelnoj prezentaciji. I dok na prvi pogled nisam imao utisak da je na tom polju sada načinjen drastičan pomak, verujte da je u pitanju bila jedna od mojih najgorih procena u životu. Dok igra izgleda neverovatno sama za sebe, naspram originala prosto „pršti“ po pitanju grafičkih unapređenja. Skoro da nema tog polja na kom napredak nije vredan svake hvale.

Počevši od glavnog ali i svih sporednih likova, modeli izgledaju daleko živopisnije. Detalji po pitanju tekstura kože, kose ili boje očiju, neki su od najlepših koje sam ikada video. Eloj izgleda fantastično, od najsitnijih dlačica na licu pa do momenata kada svetlost prolazi kroz tanje delove tela kao što su uši ili nozdrve.

Sa druge strane, podizanje kvaliteta mehaničkih živuljki, najprimetnije je kod onih koje se ovde pojavljuju po prvi put. Većina starih, predstavlja samo bolje izvajan sklop ranijih modela i recikliranih tekstura koje, da izvinete, i dalje izgledaju odlično. Samo skromnije od ostalih impozantnih unapređenja.

Jedina zamerka po pitanju izgleda likova, bio bi generalni stil. Meni lično igra deluje kao prilagođena vizija nekog stripa ili crtanog filma, više nego nešto što stremi fotorealizmu. Iako likovi izgledaju verovatno detaljnije nego bilo koji likovi neke video igre do sada, mislim da bi drugačiji stil a možda i odabir palete boja i filtera, tek bilo nešto što bi zaustavljalo dah.

Okruženje i lokacije, sada su raznovrsniji nego ikad. Raznolikost mesta koja možete posetiti, nadoknađuju činjenicu da cela mapa nije mnogo veća od one iz prve igre. Ali zahvaljujući bar dvaput detaljnijem svetu i broju različitih lokacija, svet je apsolutno basnoslovan. Zavidim svakome ko se u njega može lakše od mene uživeti, jer takvo iskustvo mora bez sumnje biti božanstveno.

Nesumnjivo omiljeno grafičko unapređenje, za mene su lepši efekti vode. Možda nisu najbolji ikad, ali naspram originala koji je bio jako siromašan na ovom polju, voda sada izgleda sjajno. Simulacija talasa koji zavise od vremenskih prilika, samo su „vrh brega“. Ispod vodene površine, što je novitet naspram originala, tek vas očekuje jako bogat podvodni svet.

S tim u nastavku, gejmplej takođe doživljava neke dobre izmene, naročito kada akcija krene da se odmotava. Masivni protivnici koji taktiku menjaju u zavisnosti od količine štete koju ste im naneli, prolaziće kroz prepreke do vas u eksplozivnom, filmskom maniru. Načina za poraziti ih, ponovo imate u izobilju, naročito ukoliko volite da eksperimentišete sa unapređenjima i borbenom pristupu.

Sa ovim na umu, ne mogu a da se momentalno ne osvrnem na izuzetno visok nivo bagovitosti koji pod ruku ide sa neispoliranim segmentima. Bagovi, gličevi, mucanja i štucanja, zaglavljivanja u prostoru gde ćete trčati u mestu, samo su neki od problema koji su tek delimično otklonjeni zakrpom koja je objavljena po izlasku same igre. Frustrirajući momenti sudaranja sa objektima, naročito ukoliko se dešavaju u sred odlučujućih borbi, žestoko su poljuljali moja nastojanja da u igri uživam više nego sam to prvobitno očekivao.

I dok se barem polovina tih problema tiče stvari koje mogu biti ispravljene kroz zakrpe, ostatak je za mene jednostavno loš dizajn. Ovako veliki igrački svetovi, moraju sa sobom doneti i niz tehničkih problema – to stoji. Ali baš iz tog razloga, mora se obratiti posebna pažnja na mobilnost protagoniste. Da nisam bio besan, bilo bi mi i žao Eloj, dok ima poteškoće da zaobiđe drvo kao kakva pripita paunica.

A tek moj strah kada je počela da se vere po liticama, teško bih ga mogao i opisati. Na svu sreću, retki su bili momenti kada bi njene vertikalne pustolovine postale žrtva loše dizajniranom kretanju ili bagovitosti. Čak naprotiv, alpinizam joj bez greške ide od ruke i izgleda zbilja impresivno. No koliko god impresivno izgledao, jedno je sigurno – dokle više?

Princ od Persije je trčao po zidovima i pentrao se i to je bilo sjajno. Assassin's Creed je osvežio ceo koncept novim rešenjima pa je i to bilo super. Nejtan Drejk kroz sve igre više hoda na rukama nego na nogama, pa su i to fanovi trpeli, ali ljudi dragi, stvarno dokle više? Postoje i ljudi koji u ovo-

> “DOK IGRA IZGLEDA NEVEROVATNO SAMA ZA SEBE, NASPRAM ORIGINALA PROSTO „PRŠTI“ PO PITANJU GRAFIČKIH UNAPREĐENJA”

me uživaju, siguran sam, čim igračka industrija još uvek bezrezervno pokušava da nam simulira „spajdermenisanje“ u većini naslova. Ali meni je iskreno muka od pentranja. Dajte nam nešto drugačije!

Zapravo, kada je kompletna interakcija karaktera sa okruženjem u pitanju, ja lično i veoma subjektivno imam poprilično „neprijatan“ utisak. Vrlo je teško opisati krivca koji stoji iza toga što jedna igra koja izgleda ovako dobro, gubi na „imerzivnosti“ i konstantno mi sugeriše da je u pitanju i dalje samo interaktivni softver. Prosto, kao da postoji nekakva pokvarena i suptilna nesinhronizovanost između Eloj i okoline. I ma koliko tu bilo odličnih detalja, momenti kada ubode kopljem ili uzjaše mašinu, nemaju „težinu“ već deluju kao pokreti glumca koji improvizovano zamišlja svet oko sebe.

Treba li još jednom da napomenem da je prethodni pasus bio apsolutno subjektivan utisak? Kada se sve sabere, izjaviti tako nešto deluje sasvim van pameti. Ali kakav bih ja to čovek bio kada sa vama ne bih besedio iskreno? Možda je moje iskustvo krajnje neobično i teško zamislivo u domenu realnosti, ali nema sumnje da će i među vama biti onih koji će iskusiti istu „šetnju kroz Matriks“ gde stvari, iz neopisivog razloga, odaju veštački utisak. I ostaćemo večito u neshvaćenoj manjini... Elem!

Horizon Forbidden West je neverovatno dostignuće za igračku industriju. Iako stoji daleko od moje ideje savršene video igre, nema sumnje da je u pitanju jedan nadprosečan naslov. Ako niste poput mene, pa vam „napregnuta“ postavka, neobično kretanje i animacije likova i crtanoliki stil ne razbijaju iluziju realizma kakvom ova igra stremi, ne znam da li trenutno postoji igra na PlayStation petici koju bih vam srdačnije mogao preporučiti.

Pa čak i da se odlučite da se igrate na prethodnoj generaciji, budite uvereni da je i PlayStation četvorka maksimalno ispoštovana izuzetno kvalitetnom verzijom i u celosti koristi potencijal svog hardvera. Zato ne uzimajte zdravo za gotovo veliku preporuku čoveka koji voli dobru priču, a ona u ovoj ga je davila; koji voli dobre svetove, a ovaj ga nije ubedio u svoju logiku; koji obožava da se poistoveti sa likovima, a ove ovde ih je jedva očima gledao. Ovo nije preporuka zaljubljenika. Ovo je preporuka poštenog i objektivnog profesionalca. Ova igra je neverovatna, samo nije baš za svakog.

A ako ste više zainteresovani za moje subjektivno mišljenje, o tome možemo porazgovarati uz neko adekvatno piće.

IGRU USTUPIO:
PLAY STATION

PLATFORMA:
PS4/5

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
79.99€

RAZVOJNI TIM:
Guerilla Games

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **8.5**

- ✓ Noviteti na polju istraživanja i borbi
- ✓ Daleko lepše i raznovrsnije od originala
- ✓ Pregršt narativnog sadržaja
- ✗ Previsok nivo grafičkih i tehničkih bagova
- ✗ Neispoliranost interakcije sa okolinom
- ✗ Postavka igre definitivno nije za svakoga

“MASIVNI PROTIVNICI KOJI TAKTIKU MENJAJU U ZAVISNOSTI OD KOLIČINE ŠTETE KOJU STE IM NANELI, PROLAZIĆE KROZ PREPREKE DO VAS U EKSPLOZIVNOM, FILMSKOM MANIRU”

Autor: Milan Živković

REVIEW

"CENA IGRE S OBZIROM NA GENERALNI UTISAK NEDOVRŠENOSTI, NIJE NI NAJMANJE OPRAVDANA"

NEBRUŠENI DIJAMANT

Svi mi imamo listu onih igara koje želimo da odigramo, ali iz nekog razloga prosto nikako da ih uzmemo u ruke. Izgovor je gotovo uvek nedostatak vremena, ali dobro je poznato da kada nam se nešto zaista igra, ne tražimo izgovore već koristimo svaku priliku za igranje! Stoga bih kategoriju „igre koje bih igrao" preimenovao u „igre koje bih igrao sada, da me više privlače".

Monark meni lično spada u baš takvu kategoriju i da nisam imao tu obavezu da je propisno odigram za potrebe ove recenzije, verovatno bi čučala na onoj listi deceniju i po, pre nego što bih na nju možda i u celosti zaboravio. Bila bi to prava šteta, zaista. Jer ova igra možda i nema tu čaroliju da zarobi igrača u moru kvalitetnijih naslova, ali i te kako poseduje brojne kvalitete.

Za početak, naglasio bih da drugačije nije uvek i bolje. Tako ni Monark koji unosi zavidan broj inovacija na JRPG scenu, nije neophodno kvalitetniji naslov u odnosu na one ustaljenih formula. Ali ovde problem ne leži u novitetima već u ostalim aspektima koji kompletno iskustvo čine da deluje nedovršeno. Pa da krenemo redom.

Vizuelno, igra jeste siromašna po pitanju grafičke produkcije, kako nivoi i okruženja ne predstavljaju velelepne, interaktivne kreacije. Ali ovo ide pod ruku sa generalnim stilom, tako da tu ne mogu da istaknem mnogo zamerki. Čak naprotiv, igra teži ka horor atmosferi, tako da je u tom smislu isprazan vizuelni pravac odličan izbor.

Sa druge strane, dizajn likova je odličan pa i pored toga što sa papira nije najidealnije prenet u 3D modele, opet ostavlja odličan utisak. A likovi, osim što zanimljivo izgledaju, imaju još interesantnije ličnosti i jako ih je zabavno upoznavati. Ovde nailazimo na samo jedan od aspekata neiskorišćenog potencijala, kako gradnja odnosa sa likovima i njihovo upoznavanje na kraju ostavljaju utisak nedorečenosti.

Ovo je naročito osetno kada uzmemo u obzir i činjenicu da su svi likovi sem protagoniste, oživljeni glasovnom glumom. I dok je opcija na japanskom za mene uvek prvi izbor, ni engleski glasovi nisu loši pa ukoliko ih preferirate, nećete biti razočarani.

Priča je interesantna i u duhu pravog JRPG naslova – konfuzna. Biće vam potrebno neko vreme da pohvatate šta se dođavola dešava oko vas, a naročito da upamtite i povežete sve termine kojima će se likovi od starta razbacivati kao da su sasvim uobičajena pojava u stvarnom svetu.

Protagonista kog muči amnezija, mora sa svojim prijateljima da razreši misteriju magle koja je obuzela njihovu školu i sa sobom donela demonske pošasti. Jedan od glavnih motiva jeste priča o sedam smrtnih grehova, a pri prvom pokretanju igre, rešavaćete kratki psihološki test koji vam predodređuje jednog od njih u obliku saborca. Ovo umnogome menja stil igranja i unosi lep nivo varijacije, gde će većina igrača imati poprilično različita iskustva u zavisnosti od psihološkog profila.

Monark je već evidentno potezni JRPG, ali nekolicina je tu stvari koje nisu svakidašnje. Nakon svake borbe, vaši likovi neće dobiti iskustvo koje im ravnomerno podiže nivo. Umesto toga, svaka borba daje određenu valutu koju proizvoljno možete koristiti na otključavanje veština. Ovo otključavanje podizaće i njihov nivo a u bilo kom trenutku ga možete i promeniti ukoliko dođete do zaključka da nešto niste uradili kako treba.

Borbe se odvijaju u 3D prostoru gde slobodno možete pomerati karaktera unutar kruga koji predstavlja njegov domet. Ovo pruža veću slobodu u odnosu na tradicionalno pomeranje likova po predefinisanim poljima, ali nažalost i smanjuje preciznost. Nije lako proceniti koliko vam je potrebno da dođete do

> "KAO CELINA, MONARK DELUJE KAO NEKAKAV EKSPERIMENT ILI PROTOTIP"

protivnika i često se može desiti da vam nedostaju milimetri kako biste mogli da ga napadnete.

Neke od mehanika predstavljene su i skalom koja podiže nivo ludila. Taj nivo se može menjati u zavisnosti od toga koliko vremena provodite u magli kao i usled nekih drugih akcija. Ispunjenje skale u borbama rezultuje gubitkom kontrole nad vašim likom, koji tada počinje svom silinom da napada likove oko sebe, bili oni neprijatelji ili saborci. Sa druge strane, tu je i skala koja im po sličnom principu budi pravi potencijal, ali gde ne gubite kontrolu nad njima i koja se puni na sasvim drugi način.

Tužno je ali, naposletku se sve svodi na omraženo grindanje odnosno ponavljanje dosadnih borbi kako biste ojačali likove. Na svu sreću, borbe su u potpunosti proizvoljne i u njih se možete upustiti kad god želite i gde god želite. Ovo pruža osećaj veće slobode, ali nakon što vas protivnici sateraju u ćošak svojom nadmoći, neće baš izgledati kao da imate mnogo izbora. Ti momenti takođe nisu retki, jer težina igre ume naglo da skoči i iznenadi nespremnog igrača.

Kao pečat atmosferičnoj prezentaciji, igru prati izuzetno kvalitetna audio podloga, naročito po pitanju muzike. Sve teme su dozirane i najviše do izražaja dolaze upravo kada su i najpotrebnije.

Kao celina, Monark deluje kao nekakav eksperiment ili prototip. Kako su na igri radili neki od članova tima zaslužnog za Shin Megami Tensei serijal, budite sigurni da ćete ovde pronaći dosta kvalitetnih elemenata. Ali celo iskustvo deluje nedovršeno u skoro svakom aspektu. Likovi sa kojima se povezujete, nisu sasvim iskorišćeni. Odlične mehanike nisu dovoljno izbrušene. Prevaziđeni elementi uspevaju da opstanu uprkos inovacijama. A nakon što igru završite, bez obzira na njenu pozamašnu dužinu, ostaviće vam utisak „filer" epizode neke veće celine. Jako kvalitetne, ali opet samo „filer" epizode.

Ja sam u igri uživao zbog mnoštva originalnih i nesvakidašnjih elemenata, ali nije u pitanju naslov koji će žanru osvojiti novu publiku niti oduševiti okorele fanove kompletnim paketom. Sa druge strane, ukoliko želite nešto drugačije JRPG iskustvo i ne smeta vam grindanje, repeticija i nedorečenost – ovo je za vas preporuka meseca.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8.1 64-bit ili više
CPU: Intel® Core™ i7-3770
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1050
RAM: 8GB
HDD: 18GB

IGRU USTUPIO:
REEF ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC, PS4/5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
NIS America

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Lancarse

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **6.7**

- ✓ Inovacije u borbama
- ✓ Odličan stil i integracija horora
- ✓ Zanimljivi likovi i glasovna gluma
- ✗ Grindanje i skokovi u težini
- ✗ Nedovršeno u skoro svakom pogledu

PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

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

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

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

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

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

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

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

- DANILO KARTALOVIĆ

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

- MARIJAN MILIĆ

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ELDEN RING

MIJAZAKI PONOVO JAŠE

play! GAME OF THE MONTH 1

FromSoftware je napravio kult oko svojih „dela“ u poslednjih 10 godina, stvarajući maltene potpuno novi žanr video igara koji je izronio čak brojne naslove drugih studija za koje se može reći da su među najboljim iskustvima koje izazovni gejming može da ponudi. Verovatno ne moram ni da vam govorim šta je Elden Ring. Ako iole pratite scenu igara u minimalnoj meri, znate da je hajp oko izlaska ove igre već solidne dve godine došao čak i na nivo Cyberpunk-a 2077. Zajednica fanova, pa čak i nešto više „kežual“ igrača je potpuno zahvaćeno nenormalnom popularnošću koju je ER nakupio poslednje dve godine, pa su samim tim očekivanja i za toliko porasla. Teško je ne ostati skeptičan, čak i kada je Hidetaka Mijazaki u pitanju, nakon opšteg stanja AAA industrije koja često razočarava poslednjih par godina.

Odgovor na pitanje da li je skepticizam bio opravdan nakon ovog dugoočekivanog 25. februara 2022. godine dobićete do kraja teksta. Nakon ovog nepotrebno dugačkog uvoda, konačno možemo da počnemo.

Prvenstveno se uočava drastična promena dizajna nivoa, to jest svesta, što zbog otvorene strukture igre, što zbog nepobitnog dodatka vertikalnosti. FromSoftware je uzeo apsolutno sve što su činili kroz prethodne igre i iteracije soulsborne franšize, začinili daškom Sekiro-a, zadržavajući ono što je već dobro funkcionisalo i proširujući skoro svaki aspekat koji je učinio studio popularnim. Najblaže rečeno, Elden Ring je remek-delo dizajna sveta, gde u moru dosta neinovativnih igara sa otvorenim svetom konačno evoluira pristup kreiranju istog, i postavlja određenu lestvicu za budućnost.

Međuzemlje je ogromno, grandiozno i apsolutno zaslepljujuće lepo, dok se dizajn ne rotira oko grandioznosti radi grandioznosti, već daje potpunu sandbox slobodu igraču sa minimalnim putokazom kuda bi trebalo da ide. Ovo pospešuje istraživanje, jer iako je dosta segmenata sveta prazno, eventualno popunjeno sa par protivnika i nekim resursima za kraftovanje, zavlačićete se u svaki ćošak, što zbog interesantne strukture okruženja, što zbog činjenice da i u jednom od deset slučajeva možete naići na nešto novo, bilo da je to dungeon koji uvek sadrži nešto veoma vredno, oružje, oklop, magiju i slično. Često ćete naletati na boss neprijatelje i van klasičnih dungeona dizajniranih u DS fazonu, kao i mini dungeona, dok je makljaža u tom okruženju često obogaćena borbom na konju, još jednom novitetu.

Vaš verni pastuv Torrent je spektralni konj koji ima dupli skok, te daje pristup dodatnim tajnama koje Međuzemlje krije. Elden Ring inkorporira svaku od novih i ne tako novih metoda kretanja u vidu skoka i jahanja u svoj dizajn, i potpuno intuitivno i neprimetno gura igrača u korišćenje svih sistema za najbolje iskustvo. Na sve ovo treba dodati da je većina sadržaja koja dolazi u ogromnom svetu Elden Ring-a potpuno opciona, ali vas tako uspešno vuče da istražite svaki njegov kutak, čak iako ste neko ko pretrčava samo glavnu priču u igrama, da će vam svaki segment Međuzemlja davati osećaj kao da je deo glavnog toka igre. O svakoj regiji Elden Ringa bismo mogli pričati satima i satima, ali s obzirom da ne želim da ispunim pola broja ovomesečnog Play-a, moram se suzdržati. Svakako, Međuzemlje je domaći zadatak za sve studije koji imaju projekte u ovom žanru igara, dok istovremeno predstavlja solidan evolutivni iskorak unapred za sandbox fantazijsko iskustvo.

> “ELDEN RING JE REMEK-DELO DIZAJNA SVETA, GDE U MORU DOSTA NEINOVATIVNIH IGARA SA OTVORENIM SVETOM KONAČNO EVOLUIRA PRISTUP KREIRANJU ISTOG”

> “IGRA JE GENERALNO TEŠKA U POČETKU, ČAK I ZA ISKUSNIJE FANOVE”

Svakako centralni deo svake FromSoft igre ovog tipa jeste borba, koja i dalje ostaje suštinski ista, sa par unapređenja i novih opcija za igrača. Igra je generalno teška u početku, čak i za iskusnije fanove, ostajući na toj razini težine koja je krasila i prethodne naslove. Elden Ring dobija preko potrebni stealth sistem, nešto jednostavniji od onog u Sekiro-u, koji ipak dosta olakšava čišćenje neprijateljskih kampova i prolazak kroz poprilično opasan svet neopaženo. Sada se lako možete prišunjati neprijateljima i nožem u leđa ih vrlo često ubiti iz jednog udarca, dok je taj „backstab“ potez ovde doživeo blaži pad u snazi, kako ne bismo poubijali pola mape iz stealth moda.

Ipak, ono na šta ćete se znatno više oslanjati jeste kontraudarac pri deflekciji protivničkih napada. Ovaj napad možete aktivirati nakon bloka, brzo udarajući protivnika, dok ćete one slabije lako ošamutiti za „stab“ napad. U Elden Ringu se javlja verzija metra za stav vas i protivnika, pa ćete konstantnim udarcima, čak i izblokiranim, spuštati taj metar dok na kraju ne budete mogli da ga proburazite veoma jakim napadom. Tu ulaze u igru napad iz skoka, kao i kontraudarac pri bloku, s obzirom da oni znatno više štete nanose tom metru, otvarajući mesta za jedan znatno agresivniji stil borbe izbliza, blizak onom iz Bloodborne-a.

Pored toga, svako oružje ima svoje specijalne poteze, kao i dual wield opciju ako koristite dva ista oružja u obe ruke. Specijalni potez koji dolazi uz svako oružje doduše možete menjati drugim potezima koje ćete nalaziti u svetu, koji će, pored toga, takođe promeniti tip vašeg oružja u potpunosti, menjajući fokus skaliranja statova na neki drugi ili dodajući mu dodatne efekte pri borbi. Ako vam to nije bila dovoljna evolucija borbe izbliza, onda je tu i takozvana „finta“, specijalan potez sličan saltu unazad iz Souls igara koji tokom napada može omogućiti brzi iskorak unazad pre samog završetka udarca, unoseći dodatni nivo veštine i u PvP i PvE aspekat igre.

Kao što je borba izbliza dobila na svojoj kompleksnosti, dajući generalno veći broj opcija i stilova igre igraču u ruke, i borba sa distance je doživela drastičnu promenu, najviše u segmentu magije. Naime, sada magije konačno možete bacati u pokretu, čak i sa konja, dok je njihova primena znatno izraženija i potentnija nego što je ikada bila, uz veoma veliku selekciju spell-ova, specijalnih oružja koje se sinergizuju i koja sama mogu da bacaju magije. Pored same korisnosti, magije izgledaju apsolutno impresivno, uvode ogromnu količinu dosad neviđenih hibridnih buildova i konačno predstavljaju jedan pretežno zabavan način igre, a ne samo prosto spamovanje istih magija od početka do kraja igre kao što se dešavalo u prethodnicima. Pojedini protivnici su maltene dizajnirani da budu ubice magova, te iako magije često mogu predstavljati nezvaničan „easy mode“, momci iz FromSoft-a su se potrudili da ublaže efekat pri određenim jačim izazovima.

Međutim, ono što zapravo dosta olakšava određene borbe jeste mogućnost prizivanja duhova pojedinih protivnika ili grupacija protivnika, pa se i ovi prizvani duhovi mogu unapređivati. Oni često pružaju preko potrebnu pomoć gde će se neprijatelj fokusirati na njih umesto vas, dajući solidnu količinu predaha, vremena za nanošenje štete ili lečenje vašeg ionako premalog HP-a. Iako ovo može zvučati prelako za neke više hardkor fanove serijala, često ćete naletati na izazove gde je pomoć ovih duhova relativno minorna, što zbog agresivnosti samog protivnika, što zbog njegove snage ili tipa borbe.

Kada na sve to dodate relativno rudimentarnu, ali veoma funkcionalnu borbu na konju, dobijate jedan odličan i veoma kompleksan borbeni sistem koji je poprilično lak da se nauči, ali težak da se savlada. Konjička borba je suštinski jednostavna, koristeći lock-on sistem, dok pruža i mogućnost borbe iz daleka sa sa-

mog pastuva, što pojedine borbene sekvence ume dosta da olakša, dok će u drugima biti potpuno neizvodljiva. Ono što jeste zanimljivo jesu boss protivnici sa kojima se borba zasniva na korišćenju Torrenta, što je još jedan suptilan način igre da vas uvede u svaki gejmplej aspekat koji ima da ponudi.

Broj pristupa u kreiranju vašeg ličnog Tarnished karaktera je ogroman i sloboda je potpuno data igraču da napravi borca kakvog tačno on želi. Tu je i novi stat zvani Arcane, koji u početku radi isto što i Luck u prethodnim igrama, povećavajući šanse za nalaženje retkih predmeta kod protivnika, dok se istovremeno koristi za neke magije u kasnijem delu igre, kao i za otpornost na određene negativne efekte.

Teško je šta zameriti Elden Ringu na ovom polju. Svakako je tačno da igra nije za svakoga, i da se ovde iskustvo sastoji iz jednake težine kao u prethodnim soulsborne igrama, gde je jedina izmena broj opcija koje igrač poseduje pri borbi. Ono što se može ponekad uočiti, jeste da stealth u određenim segmentima može biti često veoma beskoristan, zbog jednostavnog nedostatka visoke trave, mesta za skrivanje ili velikog broja protivnika. Ipak, uprkos tome, to i dalje deluje kao namerni deo dizajna gde se ponovo suzbija prevelika moć stealth pristupa koji bi učinio određene borbe znatno lakšim za savladati.

Vi ste Ukaljani, vođeni blagoslovom Drevnog drveta ka starešinskim polubogovima, vlasnicima velikih runa. Hidetaka Mijazaki, vodeći direktor ove igre, kao i prethodnih FromSoft naslova, ne čini prevelike iskorake i revolucionarne pristupe narativu. Ipak, ovde se vidi uticaj Džordža R. Martina, s obzirom da svet i njegova priča koja se prožima kroz skoro sve likove na koje nailazite, daje znatno više osećaj epsko fantastičnog u odnosu na prošle naslove. Vi kao ukaljani treba da pokupite runе od četiri polubožanstva u svetu Međuzemlja, što će vas ultimativno učiniti vlasnikom Elden Ringa. Ovo u velikoj meri podseća na segmente narativa iz Dark Souls igara, pretežno DS3, gde ponovo treba da nađete četiri duše gospodara. Ipak, tu se sličnosti završavaju, s obzirom da je uticaj samog sveta i nešto drugačijeg pristupa koncepciji same igre, u vidu otvorenog okruženja, dovelo do nešto koherentnijeg tempa progresije, ma koliko vi voleli da se zavlačite i u najmanje ćoškove Međuzemlja.

Od priče Elden Ringa nećete dobiti mnogo ekspozicije, što je već praksa FromSoft igara, ali svakako su opšti maheri za vizuelno pripovedanje i suptilno sklapanje priče kroz opise predmeta i dijaloge sa NPC-ovima. Ono što se da primetiti jeste da sporednih likova ima znatno više nego u bilo kom soulsborne naslovu, dok su neki stvarno odlično napisani, uprkos malom broju interakcija. Mijazakijeva (a verovatno i Martinova) inspiracija mangom Berserk je pretežno očigledna kroz brojne elemente, pa čak i memorijal jednom od najvećih manga crtača Kentaru Miuri. Kroz te ideje i brojne simbolizme koji izlaze i van fikcije i ulaze u filozofske vode, Mijazaki kreira tu sivu zonu u kojoj dihotomije zapravo i nema, ponovo stvarajući jedno poprilično mračno iskustvo, ovoga puta začinjeno još većom grandioznošću, sa dosta opuštajućih i zabavnih trenutaka, kako bi nas konstantno podsećao da je, uprkos njegovom distopijskom okruženju, Međuzemlje ipak svet u kojem se živi. Celokupan utisak je svakako dosta bolji nego u bilo kom prethodnom naslovu, dok uz sve to zadržava čvrstu dozu misticizma.

Elden Ring je takođe predivno audio-vizuelno iskustvo. Posvećenost detaljima i svetu je svakako ono u čemu je FromSoft jedan od predvodnika u industriji, što zbog vizuelnog narativa, što zbog atmosfere. Međuzemlje odiše specifičnim kontrastom boja i stvara veoma specifičan ambijent koji savršeno prenosi taj fantazijski svet u igračko iskustvo. Animacije nikad nisu bile bolje, uz brojne dodatne poteze, specifične za tipove oružja i specijalne poteze koje nalazite, a i sam diverzitet neprijatelja je ogroman. Ono što doduše najviše zapada za oko jesu vizuelni efekti, gde magije izgledaju posebno maestralno, pogotovu one snažnije.

Iako sam grafički endžin nije najrevolucionarniji fotorealistični produkat, podloga je na nivou Demon Souls Remake-a, ako ne i bolja. Oklopi i oružja su okupani ukrasima i gravurama, dok građevine obiluju sa najviše sitnih detalja u vidu raznih dekoracija i konstrukcija. Sa druge strane, ono što je najimpresivnije jeste upravo muzička podloga koja prosto oduvava sve, gde se lako mogu izdvojiti neke od najgrandioznijih kompozicija koje je FromSoft imao. Sam broj kompozicija različitih tipova simfonijskih numera je veoma veliki, i one se kreću odlično u skladu sa onime što se dešava na ekranu, opisujući brojne boss protivnike, zone i ono što i vi sami radite. Kretaćete se iz melanholičnih tonova, do ogromnih fanfara i horova, pa potom nazad u skladu sa time kako budete prelazili igru deo po deo. Nemam šta drugo da dodam osim da je soundtrack Elden Ringa muzički magnum opus u igračkoj industriji.

PvP borbe su i dalje tu, doduše u nešto relaksiranijem izdanju, s obzirom da možete biti napadnuti od stra-

> “OKLOPI I ORUŽJA SU OKUPANI UKRASIMA I GRAVURAMA, DOK GRAĐEVINE OBILUJU SA NAJVIŠE SITNIH DETALJA U VIDU RAZNIH DEKORACIJA I KONSTRUKCIJA”

ne drugih igrača samo ako ste u kooperativnom modu. Ipak, ako volite PvP, bićete pomalo razočarani činjenicom da ćete teško naleteti na 1 na 1 borbu, pogotovu ako ste neko ko voli tenziju ili pretežno igra radi borbe sa drugim igračima. Naravno, ovo neće predstavljati nepremostivu prepreku, pogotovu ako se izveštite u istom, za što će vam igra dati dosta prilika sa AI protivnicima koji će imati invazije na par određenih oblasti. Kooperativno igranje nikada nije bilo lakše, uz dodatak grupnih lozinki i same strukture sveta koja vapi da ga istražite sa nekim drugarom.

Što se tiče performansa, tu se dolazi do nekih manjih i većih problema. Na konzolama igra radi poprilično dobro, mada čak i kada izaberete 60 FPS mod, koji vam pretežno preporučujem jer blagi skok u rezoluciji nije vredan žrtvovanja 30 slika po sekundi, frejmrejt će pasti u pojedinim momentima. Igra inače nema konkretnih problema sa bagovima, osim pojedinih momenata koji vam se možda neće nikada ni desiti. Iako sam testirao igru na PS5, imao sam prilike da probam i PC verziju na kojoj su propusti znatno veći, s obzirom da postoji par problema sa curenjem memorije i potpuno nekonzistentnom optimizacijom koja deluje kao da je nezavisna od hardvera na kom igrate. Česti padovi u frejmrejtu, blaga zamrzavanja i jako loša podrška za kontrolere i ultrawide monitore su ono što ovde pravi najveći problem. FPS je malo stabilniji u zatvorenim prostorima, ali kako ćete veći deo igre provoditi u otvorenim zonama, ovo ume biti veoma iritantno, najviše zato što igra zahteva preciznost i reflekse, koje vam potpuno oduzima konstantnim seckanjem. Izašle su već dve zakrpe koje su ispravile par problema, i siguran sam da će ubuduće svi biti korigovani. FromSoft inače ima slaba lansiranja igara na PC-u nažalost, ali svakako ne opravdava znatno lošije stanje PC verzije u odnosu na konzolne.

Pa, mislim da ste do sada već skapirali odgovor na pitanje sa početka ovog teksta. Elden Ring nije samo ispunio očekivanja, već je i nadmašio brojna. I dalje, iako je igra malo pristupačnija zbog broja opcija koje su bačene pred vas, potpuno je razumljivo da postoje mnogi igrači kojima ovo iskustvo verovatno neće odgovarati zbog te dobro poznate, brutalne težine. Međutim, ovo je poprilično solidna evolucija open world igara, kao i evolucija samog soulslike žanra. Elden Ring je primer inovativnog otvorenog dizajna, dok u apsolutno svim aspektima poboljšava i proširuje temelje koje je FromSoft uspostavljao u svojim igrama. Dodajući i brojne nove elemente, time se i učvršćuje kao uzor za buduća RPG iskustva, ujedno i cementirajući sebe kao jedan od najboljih akcionih RPG-eva uopšte.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10/11
CPU: Intel Core i7-8700K / AMD Ryzen 5 3600X
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 8 GB / AMD RADEON RX VEGA 56 8GB
RAM: 16 GB
HDD: 60 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
BANDAI NAMCO Entertainment

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
FromSoftware Inc.

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **10**

- ✓ Skoro sve
- ✗ Problemi sa optimizacijom na PC-u
- ✗ Stealth ponekad ume biti beskoristan
- ✗ I dalje nije za nešto više „casual" publiku

Autor: Milan Živković

REVIEW

POWERSLAVE EXHUMED

POVRATAK APSOLUTNE LEGENDE

Kada nešto volim, poznat sam po tome da tu konkretnu stvar mogu besomučno i iznova vrteti do iznemoglosti, u svakom narednom doživljaju uživati više nego prvi put. I pored toga što je ovo sigurno jedna od neobičnijih karakteristika moje ličnosti, ja je smatram isključivo vrlinom. Pa ko još ne bi voleo da u recikliranom uživa više nego u novom materijalu, na koji se često čeka i godinama?

S tim na umu, mogu ponosno i bez imalo blama da izjavim da sam desetu epizodu druge sezone Demon Slayer anime serije pogledao 15 puta, a poslednjih sat vremena prvog dela Metal Gear Solid franšize u ono vreme odigrao sigurno barem trideset. I dok neki od vas već kreiraju moj psihološki profil dok drugima opada kredibilitet mojih recenzija, dozvolite da navedem jedan izuzetak. Igru kojom sam bio oduševljen već pri prvom prelasku, a koju nisam ponovo zaigrao već dvadeset godina.

Exhumed, na zapadu poznatiji kao PowerSlave, igra je sa kojom sam se prvi put sreo na dočeku Nove 1998. godine. Primamljiva grafika i brz gejmplej, ostavili su na mene dobre utiske, ali igru sam za sebe lično nabavio tek dve godine kasnije i neizostavno se zaljubio u njen nesvakidašnji dizajn.

Dve decenije kasnije, bukvalno iz najdubljeg naftalina igračke istorije, na moderne konzole i računare – ova igra se vratila. Kletva neigranja duga dve decenije, konačno može biti razbijena. A svi vi koji niste imali priliku da zaigrate pa čak ni čujete za ovaj naslov, dozvolite da kažem i koju konkretnu reč o njoj.

Exhumed je FPS naslov stare generacije koji kombinuje 3D grafiku okruženja i 2D objekte i protivnike.

> “EXHUMED JE FPS NASLOV STARE GENERACIJE KOJI KOMBINUJE 3D GRAFIKU OKRUŽENJA I 2D OBJEKTE I PROTIVNIKE”

U vremenu kada je prvobitno objavljen, umesto da bude samo još jedan od klonova tada popularnih kraljeva žanra, Exhumed poprima obličje tako daleko ispred svog vremena, da sada kada razmislim o tome, deluje mi još neverovatnije.

Igra je prožeta zagonetkama i tajnama, od kojih najveći broj zahteva da upamtite nedostižne lokacije do kojih ćete se vratiti kada steknete sposobnost da im pristupite. Tako je! Verovali ili ne, ovo je svojevrsna preteča „metroidvania" žanra, po prvi put smeštena u 3D prostor. Godinama pre igre Metroid Prime, mene je oduševljavao ovaj nepravedno zatureni dragulj.

U to vreme, analogne palice su se tek pojavile, pa je ova igra bila u potpunosti prilagođena igranju bez njih. Ovo je bilo izvedeno na tako maestralan način, da sam ja koji još uvek nije sasvim pojmio koncept analognih džojstika, bio potpuno raspamećen mogućnošću da i bez njih ali i miša i tastature, mogu ovako dobro da se snađem u jednom FPS naslovu.

I pored toga što bih voleo opet na stari način da iskusim ovu igru, remaster donosi potpunu podršku za analogno upravljanje, te se igra sada kontroliše kao bilo koja druga sestra žanra. Ali to naravno nisu ni sva unapređenja. Podrška za „wide screen" ekrane je naravno tu, ali i sijaset drugih opcija koje se tiču rezolucije, filtera, vidnog polja i emuliranja retro grafičkog doživljaja. Da budem iskren, mislim da nikada u životu nisam video ovoliko grafičkih podešavanja u jednoj konzolnoj igri. I svakako me raduju više nego današnji „izaberi 60 frejmova ili 4K" standard koji je preplavio novu generaciju.

> "SKORO NISAM IGRAO IGRU KOJA JE OVAKO DOBRO OSTARILA. A STARA JE PREKO 25 GODINA!"

Priča igre jeste tipična postavka filma B kategorije u kom bi mogao da uživa svaki pijani filmski kritičar (ako ne i šire), i govori sledeće. Vanzemaljske sile opkolile su drevni Egipatski grad Karnak u nastojanjima da uskrsnu faraona Ramzesa i njegovu moć iskoriste da kontrolišu svet. Nalazite se u ulozi zalutalog vojnika koji uz pomoć faraonovog duha mora pronaći šest svetih relikvija i poraziti vanzemaljsku napast.

Verovatno najsmešniji detalj u vezi priče, jeste dosta loš kvalitet glasovnih snimaka, pa je Ramzesa koji objašnjava situaciju ili naratora koji vas uvodi u priču, jako teško razumeti. Da titlovi za ovo mumlanje nisu ubačeni ni u remaster, čini stvar još urnebesnijom. Možda engleski sada mnogo bolje poznajem nego pre dvadeset godina, ali Ramzes i dalje zvuči kao pijani ujka, jutro nakon trodnevne svadbe, dok pokušava da se opravda šefu koji mu u lice drekom sasipa otkaz.

Elem, kroz igru ćete skupljati i delove komunikacione opreme kako biste pozvali spasilački helikopter, od čega konačno zavisi kakav kraj igre ćete dobiti. A ovde na scenu stupa najlepši segment igre koji se tiče upravo pomenutog skupljanja. Koliko god izazovno bilo skupiti ovu opremu, to je samo vrh ledenog brega. Igra je protkana tajnama koje je pravo uživanje pronalaziti.

Šta da kažem kada je original imao skrivene 23 lutkice sa likom članova razvojnog tima, toliko dobro sakrivene da sam sada, pri ponovnom prelasku kompletne igre pronašao samo jednu? A taj broj je u remasteru čak i povećan na 31. I dok je njihovo skupljanje ovde više stvar zabave i prestiža, original je ekskluzivno na Sega Saturn konzoli u NTSC regionu, otključavao multiplejer igru sa tenkovima, ukoliko ih sve pronađete. Zamislite sad moje razočarenje nakon što sam skupio sve lutkice – na PlayStation kecu, očekujući isti tretman.

Endžin igre u vreme izlaska, bio je pravo malo remek-delo. Sijaset objekata i eksplozija na ekranu istovremeno kao i brza akcija, u potpunosti su obeležili ovaj naslov. I dok je PlayStation imao povremen pad frejmrejta u visoko eksplozivnim scenama, sve ovo je danas naravno sasvim ispeglano.

Za kraj moram dati jedan poslednji argument na konto kvaliteta ove igre. Pre nego što je objavljen Half-Life 2, Exhumed je bila moja omiljena FPS igra. Sa količinom prvobitnog oduševljenja, može se meriti samo ovo sada, kada pogledam koliko je samo dobro ostarila. A propustiti je sada kroz šake starog zaljubljenika, već okorelog veterana igračke industrije, doživljaj je kakvih nema ni približno dovoljno u životu.

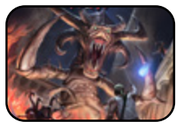
Sigurno najnezahvalniji momenat u pisanju ove recenzije, jeste govoriti o manama igre. Jer one, iako postoje, meni je jako teško da ih prepoznam i imenujem. Evidentno je da nije u pitanju savršena igra, ali uperiti tačno prst u razlog zašto nije, nimalo je lak posao.

Za početak, igri bi koristilo da ima više raznovrsnih protivnika. I dok se ovo oslikava i na original i remaster, novije izdanje svakako obeležava vremešna grafika u kojoj neće svako uživati. A dizajn nivoa koliko god genijalan za ono vreme, može da „zaškripi" pod oštrim okom igrača koji se do sada nagledao svega i svačega.

Moglo bi se reći da igri nedostaje dubine po pitanju priče i gejmpleja, ali za ono što jeste – PowerSlave: Exhumed je perfektan naslov. Prilika da se iskusi zaboravljeni dragulj na modernim platformama, nešto je što se ne propušta. Devetka je izuzetno visoka ocena iza koje ovde moram samouvereno da stanem. A na sve to, od starog zaljubljenika decenijama kasnije, još jedna decimala gore – u ime legende koja i dan danas odjekuje.

Ako volite žanr, bez zadrške odmah nabavite naslov. I ne zaboravite da nam javite utiske!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-2300 2.8 GHz
GPU: Grafika sa DirectX 11
RAM: 4GB
HDD: 5GB



IGRU USTUPIO:
NIGHTDIVE STUDIOS

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

IZDAVAČ:
Nightdive Studios

CENA:
17.72€

RAZVOJNI TIM:
Nightdive Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **9.1**

- ✓ Prilagođenost klasika modernim platformama
- ✓ Apsolutni evergrin od gejmpleja
- ✓ Pregršt istraživanja i još više sadržaja
- ✗ Zastarela grafika i dizajn neće prijati svakome
- ✗ Protivnici bi mogli biti raznovrsniji

Autor: Nikola Savić

REVIEW

EPSKO FINALE FANTASTIČNE TRILOGIJE

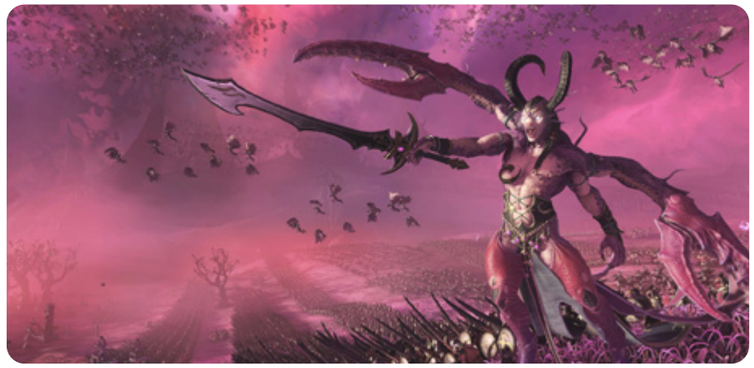
Posle par odlaganja, Total War: Warhammer 3 nam je konačno stigao ovog februara, da zaokruži zaista masivnu Total War: Warhammer trilogiju. Najavljen početkom 2021. sa brutalnim sinematikom koji nam je otkrio bogove haosa i Kislev, treći deo ove epohalne sage od samog starta je obećavao zatvaranje serije sa praskom. I u tom kontekstu je apsolutno ispunio očekivanja. Total War: Warhammer 3 je u pravom smislu reči žanra kome pripada jedna grandiozna strategija epskih proporcija u kojoj možete izgubiti stotine sati igrajući kampanju i sandbox sa bogato razrađenim frakcijama fantazijskog sveta Games Workshopa.

Treći deo ove Total War trilogije nije samo puko dodavanje novih rasa i nove kampanje, već je i prirodni progres usavršavanja onoga što je počelo pre skoro šest godina sa izlaskom prvog dela. I mada je svaka od igara u serijalu dostojna hvale, postojale su određene dečije bolesti i problemi u dizajnu kod svake od njih, ali Creative Assembly nije sedeo skrštenih ruku, već je pažljivo slušao povratne informacije igrača.

Dizajn same kampanje je verovatno nešto najbolje što je Creative Assembly uradio u 20 godina dugoj istoriji franšize. Bez previše spojlovanja, cela priča je vezana oko Ursuna, naslednika Kisleva, koji je kidnapovan od strane demona Be'lakor. On je sada zatočen u Realm of Chaos, koji funkcionišu kao zasebna mapa sveta, i ka kome se povremeno otvaraju pukotine koje možete da iskoristite za vaše pohode u demonski svet. Za razliku od standardnih Total War kampanja gde je cilj uglavnom da se pokori cela mapa, ovde ne morate to da uradite. Umesto toga, cilj je da iskoristite ove pukotine ka Realm of Chaos i upadnete unutra, i tako kroz kampanju sakupite 4 duše demonskih prinčeva (za svaku frakciju demona po jedan). Kada sakupite sve 4, moći ćete da oslobodite Ursuna. A za sve ovo ste vremenski ograničeni, tako da morate pametno da koristite svoje vreme i resurse.

Ovo uvodi jednu totalno drugačiju dinamiku u kampanji za razliku od Eye of the Vortex kampanje u dvojici, gde ste mogli da igrate pasivno, bez neke inicijative da ulazite previše u sukobe. Ovde vas igra primorava na agresiju i povlačenje poteza kako bi došlo do progresije. Naravno, tu je i dalje sve ono što očekujete od Total War kampanje, počev od razvijanja naselja, istraživanja tehnologija i nadogradnji, sakupljanje masivnih epskih armija, levelovanje jedinica, ekspanzija na mapi, itd.

Kada smo kod mape, nemam dovoljno reči hvale da se izrazim koliko je dobro dizajnirana. Bez preterivanja najlepša kampanjska mapa u bilo kojoj grand ili 4x strategiji koju sam ikada video. Nivo detalja i pažnje koji je ubačen u svaki deo reljefa i u svako naselje je nešto što će, nadam se, da postane novi standard kod ovakvog tipa igara. Kampanjske mape kod grand strategija su tradicionalno patile od „suvoće" i manjka nekih oku ugodnih elemenata, a Total War: Warhammer igre su pokazale kako to može da se uradi na



"ČAK IAKO NIJE SAVRŠENA IGRA, TOTAL WAR: WARHAMMER 3 JE JAKO BLIZU ULTIMATIVNOM TOTAL WAR ISKUSTVU"

pravi način. Ovo ne samo da estetski ispunjava igru već daje i vizualno jasnoću dok igrate jer bolje uočavate stvari na mapi i lakše se orijentišete.

Sa druge strane, čini mi se da Total War serijal i dalje pati kada je u pitanju dizajn RTS mapa, odnosno terena na kojima se vode same bitke. Iako se CA trudi da uvodi inovacije i unapređenja nekih elemenata, taj aspekt igre je i dalje nekako zaostao u vremenu i svodi se na pomeranje odreda armija kroz masivne terene i gaženje druge strane. Ne očekujem level raznolikosti kao što postoji u WarCraft 3 ili StarCraft 2, koji su stvarno etalon kreativnosti kada je u pitanju dizajn misija u RTS kampanjama, ali se iskreno nadam da će Creative Assembly u nekom trenutku da nađe način da predstavi šarenolikiji dijapazon bitaka u svojim kampanjama.

Ono što je pohvalno jeste rework opsada, kako bi ih učinio dinamičnijim i višeslojnim, posebno iz ugla odbrane koja sada ima dosta više opcija na raspolaganju. Siege bitke su bile rak rana u dvojci, i Creative Assembly je ozbiljno pristupio redizajnu ovde. I možemo reći da su odradili dobar posao. Novi tip bitaka su Survival misije, koje su povezane u kampanji sa vašim pohodima na demonska carstva - Khorne, Tzeentch, Slaanesh, Nurgle. U praksi funkcionišu kao neka vrsta Tower Defense igre, ali i ovde mislimo da je CA mogao da uradi bolji posao u smislu da je dao više opcija i slobode, odnosno da u potpunosti prigrli Tower Defense element, kome je nekako bojažljivo pristupio.

Ono što je definitivno glavna zvezda igre i što će Warhammer fanovi ceniti jesu nove frakcije. Najveća dobit kombinovanja Total War igara i Warhammer univerzuma je potpuna sloboda koju je ovaj fantazijski svet uneo u serijal, i to se vidi na svakom koraku u dizajnu jedini-

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5/Ryzen 5 series
GPU: AMD RX 5600-XT
RAM: 8 GB RAM
HDD: 120 GB

“RAZNOLIKOST FRAKCIJA, EPSKE PROPORCIJE KAMPANJE I PRIVLAČNOST DEMONSKIH CARSTAVA ĆE VAS DRŽATI BAREM STOTINAK SATI”

ca i čitavih frakcija. Pomenuta 4 demonska carstva su čisto uživanje za igrati i samo zbog njih možete izgubiti stotinak sati dok se ne zasitite. Svaki Princ donosi jedinstveno iskustvo kako sa glavnom temom frakcije, tako i sa pojedinačnim dizajnom jedinica. To ne znači da su i ostale „obične“ rase dosadne, naprotiv.

Već smo pomenuli da je mapa kampanje neverovatno detaljna, i taj vizuelni kvalitet si oslikava kroz celu igru. Ima nekih ne toliko kvalitetnih momenata tu i tamo ali generalni utisak je da je su armije estetski sjajne, dok manu više vidimo u pomenutim bojištima u RTS delu igre koja umeju da izgledaju isprano i kao da nekad manjkaju detalja. Ništa previše strašno. Ono što je trenutno problem sa igrom, i zbog čega u trenutku pisanja ima „Mixed“ ocenu na Steamu, je jako loša optimizacija što zaista kvari ukupni utisak. Čak iako imate apsolutnu zver od mašine, igra će umeti da ima značajne padove frejmova i raditi nestabilno. Ovo jeste nedopustivo i nadamo se da će biti sređeno što pre.

Audio aspekat je bez premca, počev od fantastične muzike koja prati svaku frakciju i daje poseban pečat atmosferi, preko besprekorne glasovne glume koja daje i ozbiljan i komičan ton kada je potrebno.

Čak iako nije savršena igra, Total War: Warhammer 3 je jako blizu ultimativnom Total War iskustvu. Raznolikost frakcija, epske proporcije kampanje i privlačnost demonskih carstava će vas držati barem stotinak sati prikovanih uz stolicu.

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
SEGA

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Creative Assembly

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.8**

- ✓ Realm of Chaos
- ✓ Raznolikost frakcija
- ✓ Dizajn mape kampanje
- ✗ RTS mape su mogle biti raznolikije

Autor: Milan Živković

REVIEW

SRCE BEZ DUŠE

Sve što je dobro, ima svoje kopije. Tako je i Legenda o Zeldi, renomirani serijal prepoznatljivog žanra, uticao na nebrojeno mnogo naslova koji bi ga kopirali. Od mehanika do priče, mnogi su pokušali da imitiraju sastojke uspešne Zelda formule kako bi svojom igrom replicirali doživljaj kakav uglavnom samo ta franšiza ume da pruži.

I dok su neki klonovi dobri a neki lošiji, Ocean's Heart je po tom pitanju jedan od pripadnika srednje klase. Igra koja se ne ističe naročito ni na kom polju, ali opet može da pruži dovoljno zabave ukoliko ste gladni ovakvih naslova. Te nakon desetak sati provedenih uz igru, o njoj vam mogu reći sledeće.

Vizuelno, igra je nesumnjivo inspirisana Game Boy Advance naslovom – The Minish Cap. Od pozicije kamere preko položaja likova pa sve do izgleda sprajtova, sve jako asocira na ovaj odlični naslov. No kada je sam dizajn i raspored nivoa u pitanju, situacija je malo drugačija. Lokacije su raznovrsne i paleta boja je odlična, ali kao da sveukupnoj „arhitekturi" sveta nedostaje malo više mozganja. Okruženje deluje kao da autor nije mnogo promislio pri njegovom stvaranju, pa se uglavnom sastoji iz bazičnog dizajna ili nečega što liči na nasumično postavljanje objekata. Ukoliko niste naročito zahtevni, ovo verovatno nećete ni primetiti. Ali ako očekujete kvalitet naslova kom ovaj teži, sigurno ćete biti razočarani.

Kada sam uočio kovača koji nema nakovanj, već oružje kuje na drvenom stolu, bilo mi je već znatno lakše. Nisam više nastojao da se uživim u svet koji se ni ne trudi da bude uverljiv, pa se u sve upustih znatno otvorenijeg uma. Ne lezi vraže, naum mi odmah osporiše još dva svirepa kandidata - priča i dijalozi.

Ocean's Heart sam igrao u periodu od desetak dana sa jednom dužom pauzom. Šta da kažem osim da sam nakon te pauze, u potpunosti zaboravio šta je poenta igre. Protagonistkinja Tilia, krenula je u potragu za svojim ocem koji se kući nije vratio već šest meseci. A kako priča više od pola vremena biva odvučena mnogobrojnim sporednim aktivnostima, dobro da ime svoje nisam zaboravio. I sve to prožeto loše napisanim dijalozima koji ne samo da uglavnom nisu zanimljivi već zvuče kao „Google translate" prevod od pre deset godina...

Okruženje ima zavidan broj varijacija te vešto prkosi vizuelnoj monotoniji. Dok sve istovremeno pruža i dobar broj skrivenih lokacija za istražiti, nivo satisfakcije u njihovom pronalaženju nije naročito visok. Ovo se posebno ogleda kroz činjenicu da za Ocean's Heart nećete morati mnogo da razmišljate. Zagonetke su ili bazične ili ih nema, a ovo se naročito loše odražava na borbe sa „boss" karakterima koje su neinovativne do svake krajnosti.

Kao tajni začin koji dovršava harmoniju večere iz Pakla, imamo i nekolicinu bagova koji se tiču odziva kontrola. Nisu retke situacije u kojima ćete biti kivni na svoj kontroler jer vas nije poslušao. Zato poslušajte mene – nije ništa kontroler kriv, već loš kod. Nešto što bi prvenstveno trebalo biti ispeglano zakrpom za koju se nadam da je već u fazi nastanka.

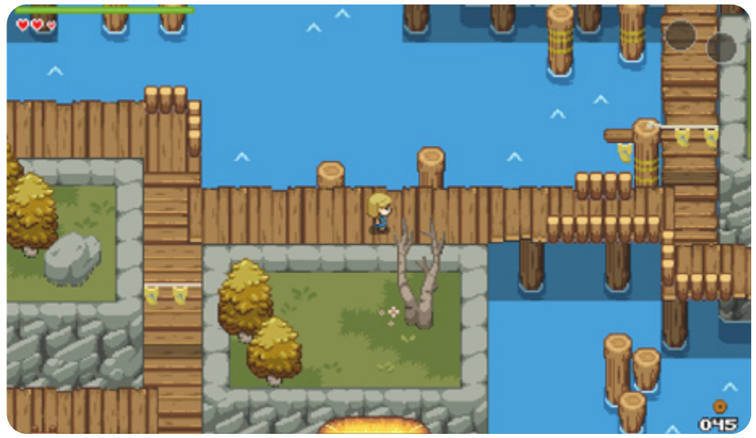
Kada se ovako sagleda, element po element, Ocean's Heart deluje kao plutajuća katastrofa. Hrpa začaranog starog gvožđa koje preti tetanusom svakome ko joj se približi. Pa opet, igra ovde nije kriva. Kriv je moj stil pisanja. Nagrdih je bezrezervno, kao da joj je jedini kvalitet mogućnost da je izbegnete. To naravno nije slučaj.

Svako željan Zelda formule, bez pametnijeg naslova za igrati, ovde će sigurno pronaći zadovoljavajuću dozu traženog. Možda priča nije najintrigantnija, ali na momente poprima i znatno zanimljiviji oblik. Oružja možda nisu deo neke veće slagalice ali nekoliko njih je zabavno koristiti. Prvenstveno bih istakao mehaniku koja na trenutak omogućava da postanete nepobedivi i odbijete svaki protivnički napad.

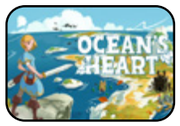
Mnogobrojni loši dijalozi takođe imaju svoje svetle momente ali kao apsolutno najbolji aspekt ove igre, stoji osnovni gejmplej koji je upravo onakav kakav ste mogli i da očekujete. Nema tu mnogo filozofije i uhodavanja. Jednostavna mehanika kretanja i napadanja, sama po sebi stvara dovoljno upečatljiv utisak pustolovine.

Zaključak je već umnogome nagovešten, a kao preporuku Ocean's Heart upućujem samo fanovima žanra željnim sličnih naslova. Ovde nećete pronaći ništa novo, sem povremenog šarmantnog elementa i nostalgične vizuelne prezentacije. Ukoliko su vaši apetiti daleko veći, svakako pričekajte na nešto kvalitetnije.

"ZAGONETKE SU ILI BAZIČNE ILI IH NEMA, A OVO SE NAROČITO LOŠE ODRAŽAVA NA BORBE SA „BOSS" KARAKTERIMA KOJE SU NEINOVATIVNE DO SVAKE KRAJNOSTI"



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows7 (64bit)
CPU: 2.5 GHz
GPU: OpenGL 3.0
RAM: 4GB
HDD: 250MB



IGRU USTUPIO:
NORD-CURRENT

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nordcurrent

CENA:
14.99€

RAZVOJNI TIM:
Max Mraz

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **6**

- ✓ Varijacije u okruženju
- ✓ Istraživanje i pristupačan gejmplej
- ✓ Nostalgičan i lep vizuelni stil
- ✗ Nezanimljiva priča i dijalozi
- ✗ Krajnje bazične mehanike
- ✗ Bagovi u kontrolama

Autor: Milan Janković

REVIEW

ROGUE TOWER

A GAME BY A.R.MASON

ODBRANITE TORANJ KROZ 1000 POKUŠAJA

Moj prvi ulazak u svet Tower Defense igara bila je mobilna igra Bloons TD. Znao sam još pre te igre sa majmunčićima da postoje igre tog tipa, ali nikada nisam imao dovoljno interesovanja za njih. Time mi se otvorio čitav novi svet, ilit žanr igara, koje sam gustirao na miru i laganim tempom. Tada sam shvatio koliko su TD igre opuštajuće.

Kako je moj ukus za video igre sazrevao, tako su se pojavili neki novi dodaci koji su gejmplej činili svežijim i raznovrsnijim. Meni omiljeni jeste proceduralna generacija, koja u suštini znači da nijedan meč ili partija igranja nije ista u pogledu mape i opreme koju igrač ima. To donosi veliku diversifikaciju u igranju i stalno nudi svežinu gejmpleja.

Došao je red da se proceduralna generacija uvede i u žanr Tower Defense igara i to ne sama, već udružena sa roguelike elementima. Enter Rogue Tower.

Rogue Tower je prosta igra na prvi pogled, grafika je izrazito minimalistička, sa elementima u vidu blokova. Sve počinje sa malim posedom koji širite, a svako proširenje nosi sa sobom talas neprijatelja koji jure ka tornju. Svako proširenje omogućava da igrač plasira zaštitu u vidu tornjeva. U početku su to samostreli, zatim idu bacači raketa, tornjevi sa otrovom, vatrom i strujom koji za cilj imaju uništenje neprijatelja.

Kompletan zadatak igrača sastoji se iz širenja puteva, plasiranja odbrana i upravljanja istim. Plasman odbrane je izrazito važan, kao i proširenje pošto se svaka odbrana može pojedinačno pojačati i dobiti određene prioritete pri gađanju neprijatelja, što je odlična stvar za modifikaciju.

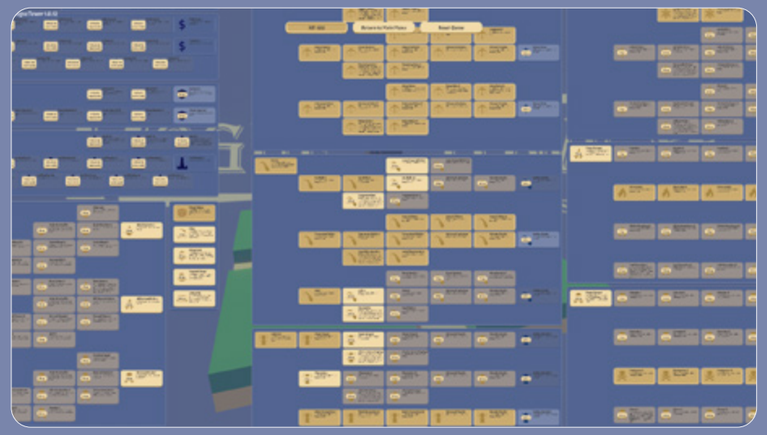
Tokom samog igranja dobijate karte kojima se širi ponuda oružja, a zatim to kupujete zlatom koje ostavljaju pali neprijatelji. Uz oružje imate i pasivne stvari kao što su skupljač mane, ili rudnik koji pasivno donose dodatke za pomoć u borbi.

Tokom čitave igre je bitno dobro raspolagati sa novcem, i na igraču je da li će štedeti za neki toranj koji tek treba dobiti ili će sve pare dati na samostrele koji posle 9 nivoa postaju dosta manje efektivni protiv štitova. Sloboda je ogromna, ali nemojmo se zavaravati pobeda nije ni blizu. Ovde nije cilj pobediti što pre, već sakupljati iskustvo i učiti na greškama, ali i mnogo više. Gledajte, prvih par puta ćete brzo stradati samo da biste ponovo ušli u bitku i to je normalno jer se ipak radi o roguelike igri. Iskustvo se ogleda i u onom na kraju svake bitke, pošto možete kupovati kartice koje jačaju odbrane i donose neke nove elemente u bitku, kao što je recimo bacač plamena.

Malo ću filozofirati u ovom pasusu. Vidite, Rogue Tower se može opisati kao čovek, na prvi pogled prost i nema šta da ponudi, ali provedite malo vremena i posvetite pažnju i videćete šta se sve krije ispod površine. Takav je i Rogue Tower, dosta toga nudi i svaka igra je prilika da se otkrije neki novi neprijatelj neki novi element dok se šire prostranstva.

Od samih problema sa igrom nema puno toga što mogu reći da me muči, osim što sam proveo na desetine sati igrajući za svega par dana. Elem, neke mehanike nisu baš dobro objašnjene, a prioriteti svakog tornja nisu samostalno prilagođeni već ih morate ručno podešavati. Što se tiče kartica koje otključavate kroz XP, dobar deo njih ne doprinosi ničemu i samo će vam uzimati resurse da biste došli do onog što vam ima koristi i smisla.

Rogue Tower je iznenađujuće dobra kombinacija nekoliko elemenata koja funkcioniše u zabavnom maniru i zna šta nudi. Ako volite makar dva elementa koja ova igra nudi, onda je definitivno nemojte zaobići.



"KOMPLETAN ZADATAK IGRAČA SASTOJI SE IZ ŠIRENJA PUTEVA, PLASIRANJA ODBRANA I UPRAVLJANJA ISTIM"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 2GHz ili brži
GPU: AMD Radeon Vega 8
RAM: 4 GB
HDD: 145 MB

IGRU USTUPIO:
DIE OF DEATH

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Die of Death

CENA:
12.49€

RAZVOJNI TIM:
Die of Death Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✓ Minimalistički dizajn
- ✓ Proceduralna generacija drži stvari svežim
- ✓ Kartična progresija
- ✗ Randomizacija ponekad i nije najbolja
- ✗ Pojedine mehanike nisu dobro pojašnjene

Autor: Milan Janković

THETAN ARENA

Ovaj put smo za rubriku besplatno pripremili jedan potpuno zanimljiv naslov koji nudi dosta zabave tokom igranja, a pritom od toga možete i zaraditi, pošto se radi o NFT igri Play2Earn formata.

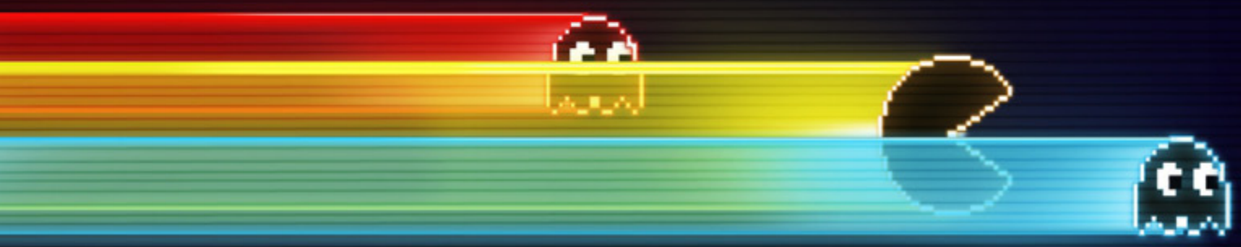
Thetan Arena je MOBA (Multiplayer Online Battle Arena): žanr koji i danas osvaja milione igrača. Thetan Arena je u istom stilu, nudeći arenu u kojoj se više igrača takmiči jedni protiv drugih da zauzmu neprijateljsku bazu. Likovi, predmeti i oprema igrača su NFT tokeni, sa sopstvenom vrednošću i određeni se mogu prodavati sa potencijalnom zaradom za samog igrača.

Za razliku od mnogih drugih igara iz Play-to-Earn sfere, Thetan Arena je potpuno besplatna za igranje. Učešćem u utakmicama i turnirima, igrači mogu da zarade Thetan Coin (THC). Ovo se može koristiti za kupovinu dodatnih NFT-ova. Ili ih igrači prodaju na tržištu.

Igra je dostupna za igranje na Windows računarima, ali i na Android i iOS mobilnim sistemima.

RAZVOJNI TIM:
Wolffun

GDE PREUZETI:
https://thetanarena.com



REWARD HUNTERS

Kao jedna od najnovijih play2earn igara na iOS-u i Android-u, Reward Hunters ima režim bitke, otvoreni svet, srednjovekovno okruženje i više avatara. Igrači mogu učestvovati u bitkama 1 na 1 ili igrati igru za osam osoba u kojoj je pobednik poslednji igrač.

Ovaj Battle Royale MMORPG planira da u budućnosti, između ostalog, uključi događaje klađenja i nedeljna prvenstva. Korisnici moraju da nabave RHT token da bi učestvovali jer ih čini kvalifikovanim za Binance Coin (BNB) nagrade.

Reward Hunters Token je projekat koji ima za cilj da oživi Crypto Gaming uz interaktivnu igru i učešće zajednice. Tokeni nagrađuju vlasnike u BNB refleksijama koje ne samo da sprečavaju nepoštene prakse trgovanja, već omogućavaju vlasnicima da zarade i pasivan prihod!

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
RWT

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Galaxy A50

OCENA DA

modding SCENA

Autor: Milan Janković

THE BIKINI BOTTOM MASSACRE

A SPONGEBOB DOOM MOD

Ako postoji jedna stvar koja održava drevni Doom naslov u životu, osim nedavnih reboota, to je posvećena modding zajednica koja želi samo da oda počast klasičnom FPS-u sa novim idejama i prilagođenim promenama. Modovi rade razne stvari sa uticajnim naslovom, uključujući pretvaranje u igru u stilu Ninja-Gaiden pune akcije, ili dozvoljavajući ljudima da iznesu svoju frustraciju tako što će pucati u NFT-ove u paklu. Uz to, nedavni dodatak preuzima nevini svet Sunđer Boba Kockalonea i pretvara ga u nasilnu pucačinu.

Korisnik ContrastSaturation je predstavio „The Bikini Bottom Massacre“, mod pune konverzije koji radi kako zvuči, omogućava igračima Doom-a da se oslobode u svetu gore pomenutog crtanog filma, gde će preuzeti ulogu Lignjoslava. Prema objavi, osnovna premisa je da je Lignjoslav upravo otpušten sa svog veoma omraženog posla u Keba Krabi, i počinje divljanje u malenom Koralovu.

Nedavni trejler za “The Bikini Bottom Massacre” prikazuje kombinovane ideje voljenog crtanog filma sa slikovitom perspektivom iz prvog lica igre developera id Software. Visokooktanske ludorije nasilja iz crtanih filmova, zajedno sa pratećom numerom iz The Prodigija, zaista prodaju ideju da Lignjoslav konačno poludi u svom rodnom gradu. Naravno, Sunđer Bob Kockalone brendu nisu nepoznanica video igre, ali postoji nekoliko slučajeva u kojima neko kreira potpuni mod konverzije, a posebno za nešto tako klasično kao što je Doom.

Kao jedan od najinovativnijih i najuticajnijih FPS naslova ikada napravljenih, Doom je pomogao da se uvede moderni žanr pucačina u prvom licu kada je lansiran pre skoro 30 godina. Ono što ljudi poput ContrastSaturation nastavljaju da rade je ne samo da pokažu da imaju veštine i kreativnost, već i da još uvek postoji toliko ljubavi da daju ovo klasično izdanje, održavajući njegov značaj tri decenije nakon što je lansirano.

Link za preuzimanje - https://www.moddb.com/mods/thebikinibottommassacre

Autor: Stefan Starović

LOGITECH G335

Lagane i pristupačne gejming slušalice

Pre nešto više od godinu dana smo se družili sa Logitech G733 slušalicama koje su kombinovale Lightspeed tehnologiju bežičnog prenosa sa ekstremno udobnim dizajnom i dobrim zvukom. I sve je to lepo, ali prosečnom igraču poprilično nedostupno zbog visoke cene. A šta je sa sličnim modelom na kabl?

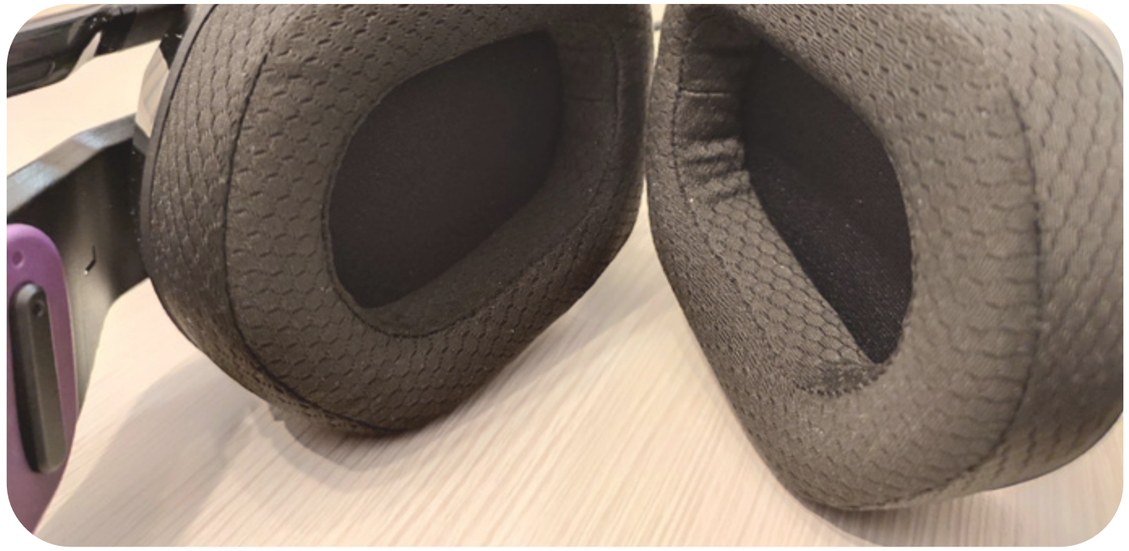
G335

G335 su nastavak Logitech-ove serije ultra laganih slušalica koje su stvarno izuzetno dobre za duže gejmerske sesije. Najpre cele slušalice teže samo 240 grama – među zaista najlakšim ovog standardnog tipa na tržištu. U potpunosti su izrađene od neke vrste fleksibilne plastike koja s jedne strane obezbeđuje komfor a sa druge malu težinu. Pritom je mehanizam „fiksiranja“ na glavu rešen sa fleksibilnim headbandom u vidu trake slične onih na skijaškim naočarima – sistem koji sve češće viđamo i kojim sam iskreno poprilično fasciniran bez obzira od kog proizvođača periferija dolazi. Naravno same trake nude i dodatne mogućnosti personalizacije pa druge dezene možete poručiti sa Logitech sajta. Traku možete postaviti u dva različita položaja zavisno od veličine glave i koliko želite da vam jako drži slušalice. Neki bi možda rekli da je ovo premalo podešavanja, ali sam ja na uzorku od nekoliko ljudi zaključio da većini apsolutno odgovara. Inače G335 dolaze u tri boje: crnoj, koju smo i imali na testu, beloj i mint zelenoj koja na slikama izgleda vrlo interesantno iako je lično nisam video uživo još uvek. U kombinaciji sa različitim dezenom traka to znači da G335 možete koristiti i kao neku vrstu modnog iskaza jer su svakako model koji će privući pažnju. Bitno naglasiti u startu jeste da na ovim slušalicama nema nikakvog RGB LED osvetljenja i ja bih rekao da je to dobra stvar – dizajnerski su malo šašave ali ne previše i ne odskaču šljaštećim svetlima.

“STEREO ZVUK I 3.5MM POVEZIVANJE JE ONO ŠTO TREBA VEĆINI IGRAČA”

“IZUZETNO SU UDOBNE I LAGANE”

Drugi bitan detalj vezan za udobnost slušalica jesu jastučići koji naležu na vaše uši i to je nešto čime me je Logitech kupio još kod G733 modela – presvučeni su najfinijom mogućom tkaninom, koja je sa druge strane nekako čudno otporna na habanje. S druge strane unutra se nalazi neka vrsta memorijske pene koja se odlično prilagođava obliku vaše glave i opet dodaje na udobnosti. Sve u svemu izolacija spoljašnjih zvukova je vrlo efikasna dok je udobnost na glavi među najvišima u celom gejming svetu. Na levoj slušalici se sa zadnje strane nalazi i jedan volume točkić koji reguliše jačinu zvuka a sa prednje strane se nalazi i mikrofon koji se može sklopiti tako da stoji potpuno uz slušа-



> “MIKROFON SE AUTOMATSKI MUTIRA KADA SE SKLOPI”

licu. Kada mikrofon postavite u gornji položaj on se automatski i mutira tako da su sve bitne komande rešene vrlo elegantno i jednostavno.

Dodatnu jednostavnost pruža činjenica da su ovo stereo slušalice sa kablom i jednim 3.5mm konektorom – dakle samo ih ubodete u kontroler konzole, tablet, telefon, laptop ili bilo koji drugi uređaj i sve to jednostavno radi. Ukoliko imate desktop PC računar koji ima odvojene konektore za slušalice i mikrofon u paketu se dobija i produžni kabl, taman da stigne do zadnje strane računara, koji se račva na dva dela. Povezivanje je zaista nikad lakše, bez softvera, drajvera i sličnih problematika.

Kvalitet zvuka i utisak u igrama

G335 imaju identične 40mm neodimijumske drajvere kao i kod dosta skupljeg G733 modela što je vrlo pohvalno jer je kvalitet zvuka na zavidnom nivou. Bilo da ih koristite za chat, slušanje muzike, gledanje filmova ili igranje igara što im je i osnovna namena kvalitetom zvuka ćete biti zadovoljni. Mikrofon je također vrlo zadovoljavajući, s tim da nema recimo neke one sunđere i slično u prilogu, pa verovatno ne bi bio baš idealan u nekim vetrovitim uslovima, ali to mu realno i nije namena.

Zaključak

Logitech G335 odlično nastavljaju priču koje su započele G733 – izuzetno su lagane i udobne za duge igračke sesije i poseduju zaista odličan kvalitet zvuka. S druge strane žrtvovanje nekih stvari kao što je bežična Lightspeed konekcija i RGB osvetljenje je donelo neke uštede, a 3.5mm konektor donosi stereo zvuk bez mnogo razmišljanja. Samim tim im je i cena praktično duplo niža, pa iako su skuplje od nekih manje zvučnih konkurenata, rekao bih da ovde ima razloga da budete zadovoljni odnosom uloženog i dobijenog.

Karakteristike:

Model	Logitech G335
Tip	Stereo slušalice
Dodatno	Ultra lagane, fleksibilni headband, udobne naušnice od tkanine, 40mm drajveri

PODRŽI PLAY! RETRO

Već 15 godina Vam donosimo Play! Zine, mesečni časopis u kojem možete pronaći svašta na temu video igara, hardvera i najaktuelnijih dešavanja iz sveta video igara. Ove godine smo rešili da se dodatno aktiviramo sa Play! Retro izdanjem časopisa.

Play! Retro je naš dugoročni projekat u kojem ćemo pokrivati put nastanka i razvoja industrije video igara od samih početaka pa dodanašnjice. Kao deo ovog projekta mi ćemo na kvartalnom i polugodišnjem nivou izdavati nove brojeve Play! Retro časopisa ukojem ćemo pokriti određenu eru industrije video igara.

Play Retro će biti potpuno besplatan za preuzimanje u digitalnom formatu, baš kao i Play!Zine svih ovih godina, ali ćemo ujedno imati i štampano izdanje koje ćemo davati našim pretplatnicima na Patreonu, partnerima i prijateljima.

Ukoliko Vi želite da podržite razvoj ovog projekta, ili želite daobezbedite štampano izdanje Play! Retro časopisa za sebe ili svojukompaniju, koje ćemo slati na Vašu adresu, javite nam se.

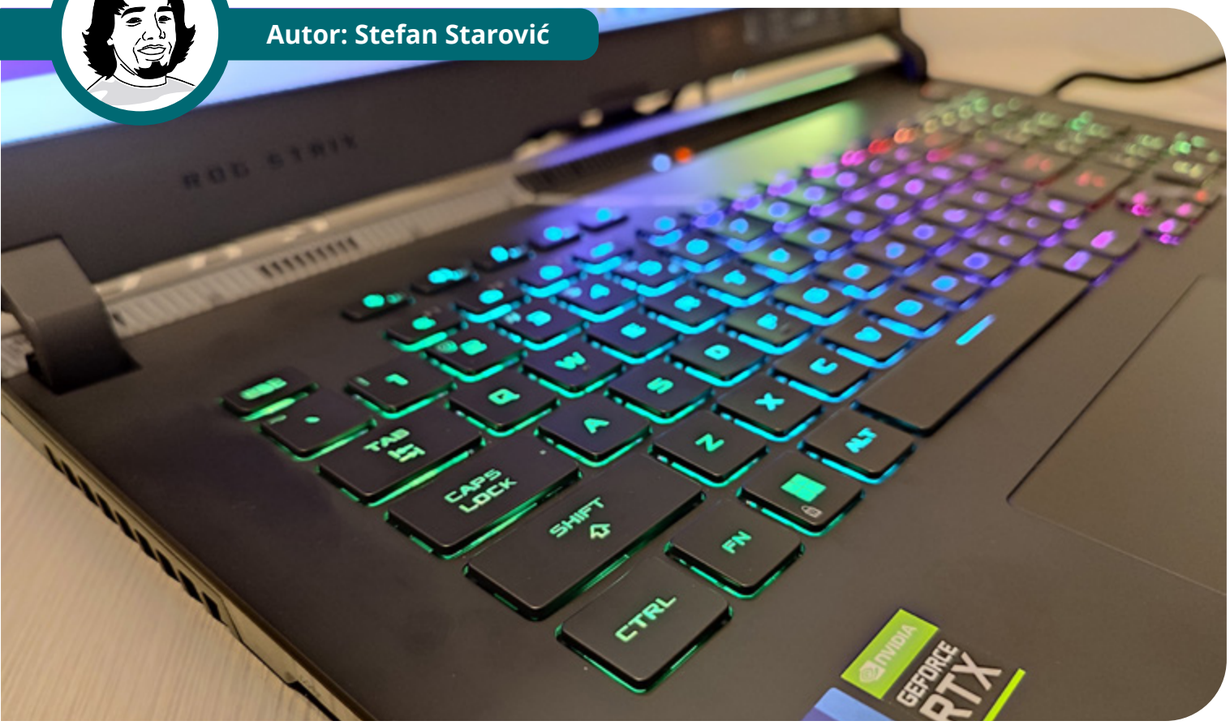
Pišite na **redakcija@play-zine.com**

DM na Instagramu - **@play_zine**

ili nas pozovite na **060 - 55 26 787**

play! RETRO

Autor: Stefan Starović



ROG STRIX SCAR 17 G733

Gejming desktop replacement zver

Imali smo nedavno prilike da se družimo sa Republic of Gamers laptopom sa kombinacijom AMD procesora i grafike, ali naravno ni suprotni tabor ne sedi skrštenih ruku pa smo odgovor dobili u vidu računara sa najjačim Intel procesorom 12. generacije kao i jakom Nvidia grafičkom karticom.

ROG Strix Scar 17 G733

Treba malo naučiti i kako se gledaju nove Republic of Gamers serije laptopova – pa tamo imamo Zephyrus modele koji su sada predviđeni za najbolje performanse ali imaju i specifičan napredni dizajn uređaja, dok su Strix Scar modeli da kažemo više klasičnije konstrukcije koja i dalje omogućava najbolje performanse, pri čemu dodaju i još jednu tu dodatnu notu gejmerskog osećaja kod korisnika. Strix Scar 17 koji smo sada dobili na test je model za 2022. godinu i kao što mu ime i govori radi se o modelu sa 17.3“ dijagonalom ekrana, odnosno sa nešto malo većim gabaritima, ali gotovo identičan model postoji i u 15 varijanti koji je nešto manji. Reklo bi se da je sa težinom od 2.9 kilograma i pozamašnim adapterom za struju snage 280W ova mašina malo manje portabilna od nekih drugih gejming laptopova ali po performansama definitivno predstavlja nešto što će zameniti skoro pa i najjači desktop gejming PC računar. Pritom ako izuzmemo malo veću masu same dimenzije uređaja nisu baš velike – ja bih rekao da je ovo 15“ gejming laptop od pre par godina. Tome svakako doprinose izuzetno male ivice oko ekrana (toliko male da se nije našlo mesta ni za web kameru, što će neki uzeti kao minus), kao i izuzetno mala debljina od samo 2.83 cm na najširem delu. Iskreno nije model koji bih baš odabrao za računar koji ću nositi svaki dan sa sobom, ali ako je namena da treba da imam jaku gejming mašinu koju povremeno treba poneti na neki skup ili događaj svakako ne bih imao problem s time.

Dizajnerska rešenja samog uređaja su malo polarizujuća – ovo je definitivno računar koji je pravljen da

> “DIZAJN JE EKSPLICITNO GEJMERSKI”

ostavi utisak. Sa zadnje strane je RGB prosvetljen ROG logo, kao i specijalna ROG pločica koju možete izmeniti ili odštampati nešto drugo na 3D štampaču kako biste ga dodatno personalizovali. Oko cele donje strane ide RGB LED traka koja daj solidno jako osvetljenje, svi tasteri se mogu pojedinačno osvetljavati određenom bojom, a čak i prilikom paljenja računara imate poseban zvuk i svetlosne efekte „inicijalizacije“ računara ne samo na ekranu nego i na tastaturi i drugim svetlećim delovima. Konačno otprilike jedna trećina dela na kome je tastatura je izrađena iz neke vrste poluprovidne plastike gde vidite deo komponenti unutra što je dosta kontraverzno rešenje. Plastika od koje je uređaj uglavnom izrađen je izuzetno fina na dodir, ali treba primetiti da vrlo lako skuplja otiske prstiju što može uticati na ukupan vizuelni doživljaj. Zanimljivo je primetiti da na ovom modelu više nema WASD tastera u drugoj boji što je bila praksa kod ROG gejming računara u nekoliko prethodnih iteracija. Konačno utisku doprinosi i takozvani Keystone ključ koji se ubacuje u poseban port sa strane i služi da odmah aktivira sva vaša podešavanja, što je opet propraćeno odgovarajućim svetlosnim i zvučnim efektima. Čak u kutiji dobijate i poseban privezak na kome možete nositi taj ključ kao što nosite i ključeve od kuće ili automobila. Nema sumnje – Republic of Gamers se svojski potrudio da dizajn ovog računara bude apsolutno gejmerski što treba

imati u vidu bez obzira da li to baš tako i volite ili niste toliko naklonjeni ovom pravcu.

Jedna od najbitnijih karakteristika svakog laptopa je svakako ekran, ovde imamo 17.3“ dijagonalu sa QHD rezolucijom, odnosno 2560x1440 piksela. Brzina osvežavanja je 240Hz, što bih rekao da je i više nego dovoljno, mada je ovaj model moguće uzeti i sa 360Hz ekranom što mislim da je preterano. Odziv je takođe vrlo dobrih 3ms i koristi Adaptive Sync tehnologiju, s tim da treba imati u vidu da je ovo i dalje „IPS-Level“ ekran, tj nije pravi IPS. Međutim boje su apsolutno i više nego zadovoljavajuće, osvetljenost je preko 300 nits, podržava 100% DCI-P3 standarda za profesionalnu upotrebu tako da bih rekao da se ekranu nema baš ništa zameriti, naprotiv odlično radi svoj posao.

Ostale periferije tu takođe na visokom nivou, tastatura je komforna za kucanje, ima i numerički deo, dok je touchpad izrazito veliki ali nema fizičke dugmiće. Zvuk koji dolazi iz laptopa je sasvim zadovoljavajući ali naravno nema prejak bas zbog malih zvučnika. Realno gledano uz ovaj računar se i očekuje da ćete za igranje koristiti miša i slušalice, ali su touchpad i zvučnici u skladu sa većinom nekih mainstream laptopova. Bitna stvar kod gejming laptopova jeste i buka prilikom maksimalnog opterećenja kao i zagrevanje – u oba slučaja sa G733 nisam primetio neki značajniji problem, prilikom igranja na maksimalnim podešavanjima ventilatori su bučni ali ništa strašno, dok su svi delovi računara koje dodirujete u najgorem slučaju mlaki, naravno sa strane izlazi vrlo topao vazduh. Tu do izražaja zasigurno dolazi i tehnologija tečnog

hlađenja koja je ovde primenjena i koja temperaturu drži nešto nižom.

Mora se pohvaliti ROG Armoury Crate App koji dolazi preinstaliran na računaru – tu možete podešavati režim rada i birati između Silent, Performance i Turbo modova, kao i podesiti sve parametre ručno. Silent će naravno biti nečujan ali će ograničiti i performanse, Performance je neki standardni mod, dok je u Turbo sve otključano do maksimuma koji ROG smatra bezbednim – u manual modu možete neke parametre prebaciti i preko toga, doduše mi smo za testiranje koristili uvek Turbo. Tu se podešava i AuraSync osvetljenje, do nivoa profila u kome možete svaki pojedinačni taster odrediti kako svetli u kojoj situaciji i kako se menja, možda malo i preterano. S druge strane je dobro što određeni profil možete vezati za određene aplikacije pa tako načelno opredeliti Turbo ili Performance za igre, ali recimo ako igrate nešto manje zahtevno onda ostaviti da bude Silent da ne pravi buku bespotrebno. Zaista nivo podešavanja je izuzetno detaljan. Interesantno je primetiti i da je ovo prvi računar koji sam imao prilike da testiram sa Windows 11 operativnim sistemom i to će sigurno biti praksa u narednom periodu. Zapravo sa gejming strane se nema šta značajno primetiti, sve radi očekivano i isto kao na Windows 10 s tim da je korisnički interfejs malo promenjen.

Performanse i utisci u radu

Kada pogledamo spisak komponenti u ovom računaru vrlo je teško ostati ravnodušan a sve kreće od srca gde je u pitanju Intel i9-12900H procesor najnovije, 12. generacije. Intel je oduvek prednjačio u single-core performansama, ali ih je u multi-core u poslednje vreme AMD ozbiljno ugrozio. Ova generacija bi trebalo da vrati taj presto Intelu i u tom domenu i izgleda da se to i desilo, makar dok ne budemo videli neki ozbiljan odgovor od AMD-a. Procesor sada ima ukupno 14 jezgara ali su 6 od njih takozvani „performance cores“ koji imaju i mogućnosti hyper-threadinga, dok su 8 „efficient cores“ koji pretežno služe za manje zahtevne zadatke. Sve u svemu procesor može imati ukupno aktivnih do 20 threadova što ga stavlja u najmoćnije koje smo do sada ikada videli u laptop računaru. Performance jezgra mogu dostići brzinu do 5.0GHz u Boost modu, dok efficient jezgra idu do 3.8GHz. Osnovna snaga struje koja mu treba da bi radio je 45W, dok u turbo modu to može ići i do celih 115W. Sve

> “PROCESOR NAJNOVIJE GENERACIJE DONOSI ODLIČNE PERFORMANSE”

to je upareno sa 32GB DDR5 memorije koja radi na 4800MHz, i opet to je prvi put da vidimo u laptop računaru DDR5 memoriju. Iskren da budem s obzirom da je ceo sistem potpuno nov, teško je uporediti da li postoji neki konkretan benefit od brže memorije, ali sigurno ne može da škodi. Konačno tu je GeForce RTX 3070 Ti grafička kartica iz najnovije serije sa 8GB GDDR6 memorije. Sve to upotpunjuje i više nego prostran m.2 NVMe SSD uređaj sa 2TB prostora koji radi po PCIe 4.0 specifikaciji koju podržavaju najnoviji Intel procesori. Sve u svemu i na prvo gledanje specifikacije radi se o izuzetno impresivnoj i sposobnoj mašini.

Bitno za performanse u današnjim gejming laptopovima jeste i koliko struje i hlađenja određena laptop šasija može da obezbedi uređajima koji se najviše greju – procesoru i grafičkoj kartici, a koji su i ključni za performanse u igrama. U tom smislu šasija Scar 17 može da obezbedi da grafička kartica povuče čak do 150W snage što je izuzetno visoko za jedan laptop. Tu je i takozvani MUX prekidač jer svi procesori, uključujući i one u laptopovima imaju integrisano grafičko rešenje i to se često koristi da bi se optimizovalo korišćenje baterije. MUX switch omogućava da potpuno isključite iz jednačine integrisanu grafiku u procesoru, time smanjujući njegov TDP rejting, odnosno potrošnju struje i generisanje toplote, što prema tvrdnjama proizvođača može povećati performanse čak do 9% u nekim igrama, što nije nimalo zanemarljivo.

> “MOGUĆNOST ISKLJUČIVANJA INTEGRISANE GRAFIKE DONOSI VIŠE SNAGE U IGRAMA”

Kada pogledamo performanse u igrama u QHD rezoluciji koju laptop i ima vidimo da uglavnom svi AAA naslovi imaju preko 100fps, što bih rekao da je potpuno u redu, u skladu sa Adaptive Sync opcijom na ekranu. S druge strane eSports naslovi vrlo lako mogu da prebace preko 240Hz na koliko je ekran deklarisan tako da je i sa tog aspekta ovaj računar pun pogodak. Imajući u vidu sjajne single-core performanse i9 procesora naslovi koji se na to oslanjaju, kao što je na primer CS:GO, mogu na trenutke da imaju i po 500-700 fps, što deluje potpuno sumanuto, ali sve u svemu apsolutno omogućava igranje svih vrsta igara na najvišem nivou. Ako gledamo i neke stvari za produktivnost kao što je editovanje video materijala ili kreiranje nekih 3D vizualizacija ovaj laptop je u potpunosti u svom elementu i ima i više snage nego što će većina korisnika moći i da iskoristi u ovom trenutku.

Jedna zanimljiva stvar kod gejming laptopova je u međuvremenu postalo i vreme trajanja baterije – baš zato što su nekada bili jako loši po tom pitanju. Interesantno je da je ovde Intel u zaostatku u odnosu na AMD trenutno ali i dalje možete izvući recimo nekih 5 sati klasičnog surfovanja ili gledanja filmova na ovom računaru samo na jednom punjenju baterije. Ono što sada postaje interesantno jeste da se možete i igrati na bateriji, nešto što je do skora bilo potpuno nezamislivo. Na primer možete staviti u Performance mod i igrati GTA 5 ili Witchera 3 u nekih 50-60 fps na bateriji, s tim da onda ne treba očekivati trajanje baterije više od recimo sat vremena. Naravno jasno je da kako se tehnologija bude dalje unapređivala će i ovaj parametar biti dodatno unapređen.

Zaključak

Republic of Gamers Strix Scar 17 za ovu godinu je u svakom pogledu jedna izuzetno jaka gejming mašina. Ponovo vidimo da je konkurencija izuzetno dobra za tržište jer imamo borbu između AMD-a sa jedne strane i Intela i Nvidia sa druge strane oko toga ko će doneti bolje performanse, bolje trajanje baterije, bolje termalne karakteristike. A imamo u međuvremenu i modele sa AMD procesorom i Nvidia grafikom i slično što dodatno povećava i donekle komplikuje izbor korisnicima. Međutim sada dolazimo do toga da je dosta teško da pogrešite sa odabirom gejming laptopa. Naravno model sa i9 procesorom nikako ne može biti jeftin, pa se cena ovog očekuje da bude negde oko 3100 evra, ali sa druge strane kada pogledamo cene ostalih komponenti, pogotovu teškoće oko nabavljanja grafičkih kartica, dolazimo do toga da ni za desktop ne biste platili značajno manje. U tom smislu Strix Scar 17 je pravi desktop replacement gejming laptop i kao takav će vam doneti mnogo sati uživanja u njegovim performansama.

Karakteristike:

Model	ROG Strix Scar 17 (G733)
Procesor	Intel Core i9-12900H (14-core/20 Threads)
Memorija	32GB DDR5 4800MHz
Grafička kartica	GeForce RTX 3070Ti 8GB GDDR6
SSD	2TB M.2 NVMe PCIe 4.0 SSD
Hard disk	Nema
Povezivanje	3xUSB 3.2 Gen1 Type-A, 1x USB 3.2 Gen2 Type-C Power delivery, 1xThunderbolt 4 Displayport, 1xHDMI 2.1, 1x2.5G LAN, 3.5mm combo, WiFi 6E, Bluetooth 5.2
Ekran	17.3“ 2560x1440 240Hz IPS-Level Adaptive Sync
Težina	2.90 kg

Testiranje:

Igra Ultra settings	2560x1440 (average FPS)
Witcher 3	106.2
Battlefield 5 (RTX OFF)	102.7
Assassin's Creed Valhalla	82.1
Shadow of the Tomb Raider	134.9

play
zine