play! zine
br. 167 | Mart/April 2023.

DOMAĆA SCENA:

SRPSKO VAZDUHOPLOVSTVO U SVETU GEJMINGA

BETA:

DIABLO IV

IGRA MESECA:

RESIDENT EVIL 4™

REVIEW:

SCARS ABOVE

HARDWARE:

SAMSUNG GALAXY S23 I S23 ULTRA

PORTKEY GAMES
HOGWARTS LEGACY

REVIEW:

BROJ 167 – MART/APRIL 2023.

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:
Aleksandar Kermetović

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

Okrepljen prolećnim suncem, Play!Zine se vratio sa podužeg bolovanja. Malo smo jače zaglibili, ali se sada konačno vraćamo u akciju, baš kao beogradski tramvaji posle onog neočekivanog kijameta.

Kako bismo nadoknadili izgubljeno vreme, 167. Play! objavljujemo kao dvobroj, koji je možda i najbogatiji do sada. Pročitaćete recenzije igara iz zimskog perioda, kao što su proslavljeni Hogwarts Legacy i Atomic Heart. Tu je i Scars Above, akcioni sci-fi naslov domaćeg studija Mad Head Games.

Sa prolećem je stigao rimejk verovatno najpopularnije igre u Resident Evil franšizi – Resident Evil 4. Ukratko, Leonova avantura je spektakularnija nego ikada. Jako smo se zabavili igrajući RE4, toliko da smo ga imenovali našom igrom meseca!

Na temu iskonskog zla, mračne atmosfere i brze, krvave akcije, u novom broju ćete takođe pročitati naše utiske o Diablo IV beti. Uprkos lošoj optimizaciji, imamo veoma visoka očekivanja za full release!

Na kraju, moramo da vam skrenemo pažnju i na dešavanja sa domaće scene. Spremili smo vam intervjue sa grupom ljubitelja avijacije iz Srbije, koja je sa visokom autentičnošću prenela aerodrome sa ovih prostora u Microsoft Flight Simulator 2020, kao i sa Nikolom Bulj, koji stoji iza predstojećeg izazovnog platformera Goblin and Coins II.

Čeka vas još gomila tekstova, opisa igara i recenzija aktuelnog hardvera, tako da ne oklevajte i zavirite u novi broj Play! magazina. Nadamo se da nas niste zaboravili!

FLASH VESTI 6

NAJAVE MESECA: Top igre aprila 24

DOMAĆA SCENA : Srpska avijacija i gejming 28
DOMAĆA SCENA : INTERVJU SA NIKOLOM BULJ 34

BETA: Diablo IV 40

EARLY ACCESS : Sons of the Forest 42
EARLY ACCESS : Slime Rancher 2 44

Atomic Heart 46
Returnal 50
Hogwarts Legacy 54
Elderand 60
Atelier Ryza 3: Alchemist of the End & the Secret Key 62
Labyrinth of Galleria: The Moon Society 66
Like a Dragon: Ishin! 68
Metroid Prime Remaster 70
Scars Above 72
BROK the InvestiGator 76
The Settlers: New Allies 80
Wanted: Dead 82
Mato Anomalies 84
Otherwar 88
Resident Evil 4 90
Bayonetta: Cereza and the Lost Demon 98
Octopath Traveler II 102
Tchia 106
Wo Long: Fallen Dynasty 108

BESPLATNI KUTAK 112
U POKRETU 113

HARDWARE: SteelSeries Arctis Nova 1 114
HARDWARE: Fractal Design Pop Air 116
HARDWARE: Samsung Galaxy S23 i S23 Ultra 118

90 IGRA MESECA: RESIDENT EVIL 4

108 WO LONG: FALLEN DYNASTY

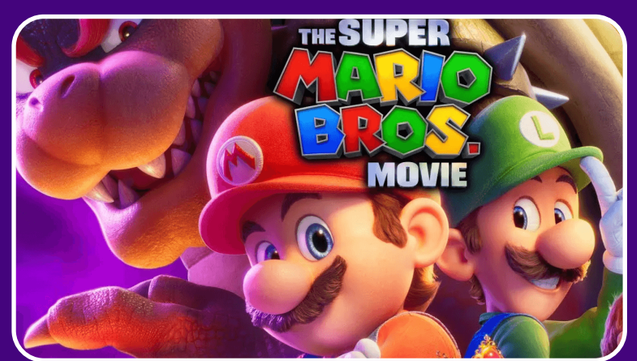
46 ATOMIC HEART

116 FRACTAL DESIGN POP AIR

PC GAME PASS KONAČNO U SRBIJI! MICROSOFT PROŠIRIO USLUGU NA JOŠ 40 ZEMALJA

Xbox-ov Game Pass servis već dugi niz godina ima dosta primamljivu ponudu igračima na Xbox i PC platformama, ali nažalost nedostupnu igračima sa ovih prostora, uključujući Srbiju, Hrvatsku, Sloveniju i ostale države Balkana. Ovdašnji igrači su se morali dovijati na razne, uglavnom nebezbedne, načine kako bi došli do ponude od preko 100 igara dostupnih po ceni mesečne pretplate koja počinje od 10$.
Mukama je sada došao kraj, pošto je Microsoft najavio da usluga postaje dostupnija, i to upravo kod nas!
Xbox je otkrio da PC strana njegove Xbox Game Pass pokrivenosti raste, sa ogromnih 40 novih zemalja koje dobijaju pristup usluzi kroz preview program.
Pošto je ovo proširenje usluge trenutno dostupno samo kroz preview, korisnici u dole navedenim zemljama moraće da se registruju da bi dobili pristup preko Xbox Insider Hub-a. Microsoft kaže da će prvi mesec pregleda biti dostupan „po posebnoj ceni za testiranje“, koja će se naravno razlikovati od zemlje do zemlje.
Game Pass servis je generalno brzo rastao i sa ograničenom dostupnošću u prošlosti, a sa naporima da se ugrabi što veći deo tržišta ovo izgleda kao prava odluka za Microsoft. Najveći razlog zašto je ovo sa biznis strane super odluka jeste da se ovime otvaraju vrata za milione novih pretplatnika kojima svakako odgovara da na raspolaganju imaju gomilu igara

SUPER MARIO BROS. FILM DOLAZI U BIOSKOPE 2 DANA RANIJE!

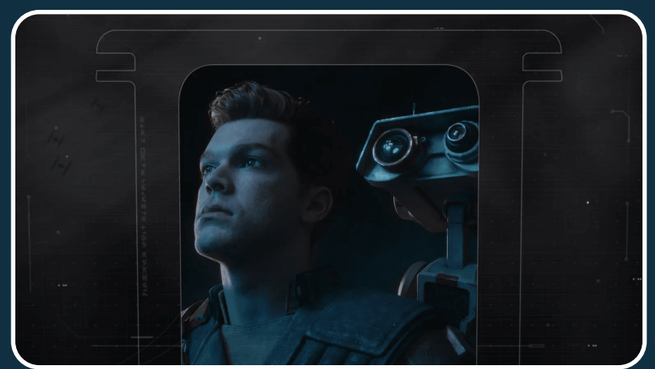


Super Mario Bros. film dobija nešto raniji datum izlaska nego što se očekivalo. Universal je najavio da će animirani film kompanija Nintendo i studija Illumination u bioskope stići 5, a ne 7. aprila. Pomeranje unapred će mu dati rani podsticaj na blagajni uoči uskršnjeg vikenda (Uskrs po katoličkom kalendaru).
“Super Mario Bros.” će istovremeno biti široko objavljen u Sjedinjenim Državama i na 60 međunarodnih tržišta. Film je prvobitno trebalo da bude objavljen u decembru 2022. godine.
Kao što smo mogli da vidimo u trejleru, Džek Blek igra zlikovca Bowsera, koji upućuje svoju vojsku Koopa Troopas da spali kraljevstvo koje pripada pingvinima u potrazi za zvezdom koja će mu dati nepobedivost.

FINAL FANTASY 16 JE PS5 EKSKLUZIVA NA 6 MESECI, ALI ĆE PC VERZIJA BITI SPREMNA DOSTA KASNIJE

Koliko god mnogi od nas bili uzbuđeni što je Final Fantasy 16 najavljen, to što je igra ekskluzivna za Playstation 5 ugasila je uzbuđenje za mnoge. Na sreću, igra je potvrđena za PC, ali će stići znatno kasnije od verzije za konzolu.
U nedavnom intervjuu, producent Naoki Yoshida potvrdio je da će Final Fantasy 16 zaista biti ekskluzivan za PS5 tokom prvih šest meseci. Međutim, to ne znači da će PC verzija biti spremna za isporuku u roku od šest meseci od objavljivanja PS5 verzije.
„Želeo bih da se dotaknem PC verzije“, rekao je Yoshida. „Pre svega, istina je da je Final Fantasy XVI šestomesečna ograničena ekskluziva na PS5 platformi. Međutim, sasvim je druga priča da će PC verzija izaći u roku od pola godine. Jasno ću reći da PC verzija neće izaći za pola godine”.
Square Enix trenutno sve svoje napore fokusira na PS5 verziju i ne radi na optimizaciji PC verzije. Square Enix je zauzeo sličan pristup sa Final Fantasy XV i Final Fantasy VII Remake za PC, pri čemu su obe igre stigle na PC dugo nakon početnog lansiranja konzolne verzije.

STAR WARS JEDI POTENCIJALNO DOBIJA I TREĆI DEO



Direktor serijala igara Star Wars Jedi je rekao da se nada da će napraviti trilogiju.

Sa planiranim izlaskom sledećeg meseca, Star Wars Jedi: Survivor počinje pet godina nakon događaja iz hit igre Star Wars Jedi: Fallen Order iz 2019.

Nova igra nastavlja priču o Kalu Kestisu, jednom od poslednjih preživelih Dždedaja, a reditelj Stig Asmusen je rekao da bi voleo da se putovanje prtagoniste proteže do treće igre.

Asmusen je takođe rekao da je verovatno da će treća igra u serijalu preći sa Unreal Engine 4 na Unreal 5.

Izdavač EA je u decembru objavio da će Star Wars Jedi: Survivor biti objavljen za PS5, Xbox Series X/S i PC 17. marta 2023. godine. Međutim mesec dana nakon toga je izdavanje ove narativno vođene akciono-avanturističke igre odloženo za mesec i po dana.

I ZVANIČNO – THE COALITION RADI NA NOVOJ GEARS OF WAR IGRI

Pre samo nekoliko nedelja, izvori su otkrili da je The Coalition odustao od planova za novu franšizu i da se sada fokusira na sledeću Gears of War igru. Sada se čini da su se te glasine pokazale istinitim, jer je studio počeo da regrutuje nove developere za Gears 6.
Još 2021. godine je objavljeno da je The Coalition započeo rad na više projekata koji nisu povezani sa glavnim franšizama studija, Gears of War. Najmanje jedan od ovih projekata je bio potpuno nova franšiza, koja je razvijana kao deo napora studija da ubrza rad sa Unreal Engine 5. U okviru kruga otpuštanja u Microsoft-u ranije ove godine, neki zaposleni u različitim studijima su dobili otkaz i brojni projekti su otkazani, uključujući najmanje jednu nenajavljenu igru na kojoj je radio The Coalition.
Sada studio baca fokus na Gears 6, kao što pokazuju novi oglasi za posao. Trenutno, The Coalition zapošljava višeg dizajnera igre, posebno za franšizu Gears of War. Iako na listi poslova nije izričito navedeno Gears 6, ipak se kaže da će uspešni kandidat „kovati budućnost franšize“.
Trenutno nema reči o tome kada će Gears 6 biti najavljen, niti kada će biti objavljen. The Coalition je proveo poslednjih nekoliko godina izgrađujući svoju bazu umeća sa Unreal Engine 5 i učeći kako da izvuče maksimum iz endžina. Sada se čini da početni rad na Gears 6 počinje, tako da nas verovatno deli još tri do pet godina od izlaska igre.

PERSONA 6 ODLOŽENA ZA 2023. GODINU

Iako se čini kao da je juče izašla, veoma poštovana Persona 5 je stara preko 6 godina, a prvi put je lansirana 2016. godine u Japanu (pre nego što je kasnije došla na Zapad početkom 2017. godine). Prošlo je mnogo vremena otkako su fanovi poslednje glavne igre željno iščekivali vesti o još uvek nepotvrđenoj Persona 6. Nažalost, možda ćete morati da sačekate još malo, jer prema jednom insajderu iz industrije postoji „apsolutno nula šansi da [Persona] 6 izađe ove godine.”
“Im A Hero Too“ je poznati insajder u industriji, koji je nedavno otkrio da je Persona 3 Remake trenutno u razvoju.
Kao razlog za odlaganje Persone 6, Im A Hero Too je naveo da Atlus verovatno planira da prvo objavi rimejk ili drugu igru, ali je naglasio da ne zna detalje.
Iako su mnogi očekivali da će Persona 6 biti objavljena ove godine, obzirom da je prošlo toliko vremena od poslednje igre, razumljivo je da su neki fanovi nervozni, ali će verovatno biti vredna čekanja kada bude izašla.

NAKON XBOX SERIES X FRIŽIDERA, NA RED JE DOŠAO SERIES S TOSTER

Pojavile su se slike koje prikazuju licencirani Xbox Series S toster.
Series S Toaster će koštati 60 evra i imaće tri načina pečenja. Kuhinjski uređaj ima belu školjku i veliki kružni „vent“, u stilu Microsoftove konzole za početnike.
Prema francuskom sajtu Xbox Squad, licencirani uređaj će biti pušten u prodaju ove godine, a prednarudžbe su sada otvorene.
Series S toster je navodno deo novog talasa licencirane Xbox opreme, uključujući Xbox Ramen Bowls, RGB podloge za miša, kutije za skladištenje, držače za olovke i još mnogo toga.
Ako je legitiman, Series S toster će pratiti Xbox Series X frižider iz 2021. godine, koji je još uvek dostupan u prodavcima za oko 100 dolara.

SWITCH 2 NIJE SLEDEĆA NINTENDO KONZOLA?

Nintendo Switch je na tržištu već više od 2000 dana i dok smo godinama slušali glasine u vezi sa naslednikom veoma uspešne konzole, Nintendo ostaje zatvoren u vezi cele ideje o novoj konzoli. Prema jednom insajderu iz industrije, međutim, sledeći Nintendo sistem možda neće biti Switch 2, pa ni Switch Pro.
Džef Grab je stekao uglednu reputaciju u poslednjih nekoliko godina zbog svog insajderskog znanja o raznim nenajavljenim igrama, događajima i još mnogo toga. U nedavnoj epizodi Kinda Funny Daily, Grubb je ponudio uvid u Nintendove buduće planove za Switch naslednika, rekavši: “Nova Switch konzola je i dalje u pripremi... ne Pro, možda čak ni ne nužno Switch 2”.
Grubb je nastavio: “Definitivno ćemo dobiti nadogradnju u smislu hardvera, ali u smislu načina na koji ga Nintendo plasira, možda ćemo dobiti nešto kao Super Switch koji nastavlja generaciju na način koji je značajniji nego što su to činili kod Game Boy Color”.
Switch je bio pun pogodak i zato bi imalo smisla da Nintendo izda poboljšani hardver dok nudi potpunu kompatibilnost sa trenutnim Switch igrama i uslugama.

PARADOX NAJAVIO CITIES: SKYLINES 2

Cities: Skylines je bio impresivan kada je lansiran 2015. godine i zahvaljujući brojnim proširenjima u godinama od tada, igra je i danas jaka. Ipak je vreme za nešto novo i imajući to na umu, Paradox je najavio nastavak.
Cities: Skylines 2 je najavljen tokom Paradox Showcase prezentacija, emitovane u partnerstvu sa Xboxom. Igra se razvija isključivo za platforme sledeće generacije, tako da ne očekujte da ćete je videti na Switch-u, PS4 ili Xbox One.
Iz opisa igre saznali smo da će omogućiti igračima da „izgrade i održavaju gradove koji će izgledati bolje i življe nego ikada“. Igra će imati „potpuno realizovane transportne i ekonomske sisteme, mnoštvo opcija za konstrukciju i prilagođavanje i napredne mogućnosti modifikacije.
Cities: Skylines 2 će biti objavljen 2023. godine za PC, Xbox Series X/S i PS5.

HENRI KAVIL PREGOVARA ZA ULOGU KAPETANA PRAJSA U NADOLAZEĆEM CALL OF DUTY FILMU

Otkako je napustio The Witcher serijal na Netflixu (očigledno su pisci mrzeli izvorni materijal, za razliku od Kavila, i mislili su da je previše „toksičan“ da bi sarađivao), stalno slušamo glasine o tome da će se glumac potencijalno pojaviti u drugim serijama zasnovanim na video igrama. Možda je najuzbudljivije to što smo čuli da će on voditi Amazonovu Warhammer seriju!
Ova najnovija glasina govori o još jednoj video igri prilagođenoj velikom ekranu, i to Call of Duty. Očigledno će Kavil preuzeti ulogu voljenog kapetana Prajsa.
Ovaj novi izveštaj dolazi od giantfreakin-robota, koji tvrde da im njihovi izvori direktno prenose vesti.
“Henri Kavil je u pregovorima da igra britanskog heroja kapetana Džona Prajsa u filmu Call of Duty. Amazon Studios je usred obezbeđivanja filmskih prava za popularnu franšizu.”
Ovo je sve što znamo do sada, ali moramo priznati da Henri Kavil zvuči kao dobar izbor. Možda je malo previše “čist” za kapetana Prajsa, ali videćemo.

PLAYSTATION 5 NASTAVLJA ODLIČNU PRODAJU U 2023. GODINI

Sony uživa u ogromnom porastu u prodaji Playstation 5 konzola tokom prošlog meseca, sa povećanjem od 316% u februaru 2023. godine u poređenju sa februarom 2022. godine. PS5 je bila najprodavanija konzola u Velikoj Britaniji i Evropi za februar 2023. godine, bez problema nadmašivši Nintendo Switch i Xbox Series X/S. PS5 je takođe započeo svoj treći uzastopni mesec na prvom mestu u prodaji konzola u Japanu za nedelju od 20. do 26. februara 2023. godine, po prvi put premašivši 90.000 jedinica.
Povećanje prodaje PS5 uglavnom je posledica povećanja ponude nakon nestašice PS5 konzola prošle godine koja je pogodila mnoge regione. PS5 je takođe imao koristi od jake ponude ekskluzivnih i višeplatformskih igara koje su lansirane ili dobile update u februaru 2023. godine, kao što su Hogwarts Legacy, Horizon Forbidden West i Gran Turismo 7 VR.
Sony je ubeđen da će ispuniti svoj cilj prodaje više od 22,6 miliona PS5 jedinica do 31. marta 2024. godine. Kompanija je takođe najavila da će nastaviti da ulaže u razvoj ekskluzivnijih igara i poboljšanje korisničkog iskustva za PS5.

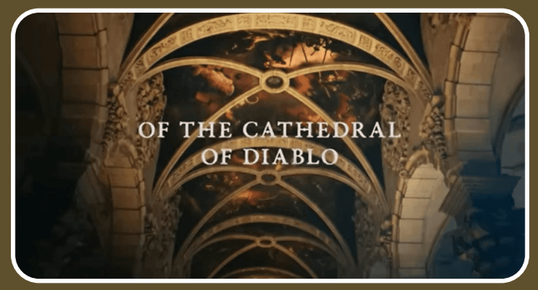
STARFIELD KONAČNO IMA DATUM IZLASKA - STIŽE U SEPTEMBRU!

Konačno je došao i taj dan – Bethesda i Microsoft supotvrdili da je Starfield ponovo odložen. Mesecima se postavljaju pitanja da li će igra biti spremna za period izdavanja pre juna. Ispostavilo se da je odgovor ne, ali se neće mnogo odlagati.
Danas je Bethesda potvrdila da se Starfield sada pomera u drugu polovinu godine, sa novim datumom objavljivanja zakazanim za 6. septembar. Osim toga, Bethesda je takođe demantovala spekulacije o tome kada ćemo sledeći put videti Starfield, potvrdivši direktnu prezentaciju.
Starfield Direct će se emitovati uživo u nedelju, 11. juna, odmah nakon Xbox Games Showcase, tokom koga ćemo saznati još vesti iz Bethesde. U video snimku za najavu, Tod Hauard nagoveštava da tim još uvek ima „dosta toga da pokaže“ i obzirom na to koliko je igra obimna, nemamo problema da u to poverujemo.

SA EPIC GAMES STORE JE PREUZETO GOTOVO 700 MILIONA BESPLATNIH IGARA TOKOM 2022. GODINE

Opšte je poznato da Epic Games redovno deli besplatne igre. Ako se pitate koliko besplatnih igara dobijate, brojke su prilično zapanjujuće. Ispostavilo se da je samo u 2022. godini Epic poklonio skoro 700 miliona kopija igara.
Tokom 2022. godine, Epic je poklonio 99 igara, sa ukupnom vrednošću od 2.240 dolara po uobičajenoj ceni. Korisnici Epic Games Store-a su tokom godine preuzeli "skoro 700 miliona" besplatnih igara, a Epic planira da održi tradiciju tokom 2023. godine.
Blog Epic Games Store 2022 "Year in Review" takođe otkriva nekoliko drugih zanimljivih statistika. U ovom trenutku, više od 230 miliona korisnika ima Epic Games Store na svom računaru, a postoji skoro 725 miliona Epic naloga na više platformi. Decembar 2022. godine je bio posebno uspešan mesec za Epic, jer je kompanija prikupila 68 miliona aktivnih korisnika.
Što se prihoda tiče, Epic Games Store je prošle godine ostvario prihod od 820 miliona dolara, i on striktno dolazi od PC igrača koji kupuju igre na EGS-u.
U narednoj godini Epic planira brojna poboljšanja za svoju platformu. Za početak, želi da omogući dodatne usluge pretplate na EGS-u, i želi da doda čvorišta sadržaja kako bi dalje usavršio stranice prodavnice i omogućio developerima da objavljuju pečeve, slično Steam-ovom sistemu.

OGROMAN DIABLO 4 MURAL OSVANUO U FRANCUSKOJ KATEDRALI



U katedrali Chapelle des Jesuites u Kambreju u Francuskoj postavljen je Diablo mural od oko 50 metara koji je naslikao poznati barokni umetnik Adam Miler.
Reklama, koju pripoveda glumac Čarls Dens (možda najpoznatiji po ulozi Tajvina Lanistera u Igri prestola) sadrži epski mural naslikan na plafonu prave katedrale koji prikazuje bitku između sila raja i pakla na čelu sa Lilith.
Prizor je zaista impresivan i zahtevao je 220 kvadratnih metara platna koje je kasnije postavljeno na plafon i kupolu katedrale. Mural sadrži 20 jedinstvenih slika koje zajedno čine mural dužine 50 metara.
Umetnički direktor Diabla IV Džon Miler rekao je da je glavni cilj bio da se napravi epsko umetničko delo koje se poziva na vreme Mikelanđela, Da Vinčija i drugih starih majstora koji su definisali jednu generaciju umetnosti.
Igrači koji su dostigli 25. nivo u otvorenoj Diablo IV beti i prijavili se za nagradnu igru imaće šansu da im se lice doda na mural, „zauvek proslavljeno među svetim herojima franšize".

HANGAR 13 ZAPOŠLJAVA ZA RAZVOJ MAFIA 4 NASLOVA U UNREAL 5 ENDŽINU

Prošle godine se tvrdilo da studio Hangar 13 sada radi na novoj Mafia trilogiji, napravljenoj uz pomoć Unreal Engine 5. Studio je 2022. godine potvrdio da zaista radi na Mafia 4 i sada kroz listu oglasa za posao imamo ideja o tome koliko je projekat daleko dogurao.
Pojavili su se novi oglasi za posao u kancelariji Hangara 13 u Velikoj Britaniji, koji pozivaju inženjera Unreal Engine 5 da radi na igri za više platformi koja je trenutno u predprodukciji. Kao što smo saznali iz prošlogodišnjih najava, Hangar 13 radi na novom Mafia naslovu, a prethodne glasine tvrde da bi Mafia 4 mogao biti početak potpuno nove trilogije.
Iako su Mafia 1 i 2 impresivni naslovi, treća igra u seriji je imala neke razočaravajuće probleme, posebno kada je reč o performansama. Sve tri igre su na kraju remasterovane za Xbox One i PS4 konzole, kao i za PC.
S obzirom da se čini da je Mafia 4 u predprodukciji, proći će još nekoliko godina pre nego što vidimo igru u akciji.

MICROSOFT POTPISAO 10-GODIŠNJI UGOVOR O DOVOĐENJU XBOX I COD IGARA NA RIVALSKE CLOUD SERVISE

Proteklih nedelja, Microsoft je potpisao zakonske ugovore za dovođenje Activision Blizzard naslova na dodatne platforme, uključujući Nintendo konzole i Nvidia servis za cloud igre – GeForce Now. Sada, Microsoft želi da se uglavi sa dodatnim ugovorima sa konkurentskim kompanijama.

Dok Sony ne želi da čuje za Microsoftov 10-godišnji ugovor, druge kompanije prihvataju ponudu. Nvidia i Nintendo su već potpisali ponude od Microsofta, koje se zasnivaju na ugovoru o Activision Blizzardu koji su odobrili regulatori. Sada je kompanija potpisala dodatni ugovor sa Boosteroidom, provajderom cloud igara sa sedištem u Ukrajini.

Iako mnogi od vas verovatno nisu čuli za Boosteroid, on je jedan od većih provajdera igara u Evropi sa partnerstvom sa AMD, Google, Philips, Intel, LG i drugim zvučnim kompanijama. Dogovor će omogućiti da Call of Duty i Xbox first-party naslovi budu dovedeni na servis Boosteroida.

Kao što je istakao Windows Central, ovo možda nije poslednji dogovor koji Microsoft ima u planu, tako da ćemo možda videti još nekoliko ovih desetogodišnjih ugovora pre nego što regulatori u VB i EU donesu konačnu odluku do kraja aprila.

SYSTEM SHOCK REMAKE ODLOŽEN PO POSLEDNJI PUT, SADA IZLAZI U MAJU

Sa najavom od pre skoro 8 godina, Nightdive Studios radi na rimejku klasičnog cyberpunk naslova System Shock iz 1994. godine. Razvoj nije bio najglađi, s obzirom da je naslov odlagan više puta. Uoči planiranog izdanja igre u martu, tim je sada ponovo odložio System Shock, i nadamo se poslednji put.

Objavljujući na svojoj Steam stranici, Nightdive Studios je zvanično otkrio novi datum izlaska, rekavši „HAKERI! Čekanje je (skoro) završeno. PC izdanje Sistem Shocka – potpunog rimejka revolucionarnog originala iz 1994. – biće objavljeno 30. maja ove godine. Nadali smo se da ćemo igru izbaciti na tržište do kraja marta, ali se ispostavilo da je to van našeg domašaja; mi smo ipak samo ljudi (za razliku od Šodan!).“

Originalni System Shock iz 1994. bio je izuzetno popularan naslov za svoje vreme. Sa impresivnim sim žanrom koji je uglavnom zamro u narednim decenijama, nadamo se da će predstojeći rimejk uspeti da uhvati ne samo atmosferu prve igre, već i njeno slobodno i kreativno igranje. Ne moramo dugo da čekamo da bismo saznali, osim igrača na konzolama koji će, nažalost, morati još malo da se strpe.

SQUARE ENIX POTVRDIO DA SE FORSPOKEN SLABO PRODAJE

Daleke 2021. godine, Square Enix je prvi put počeo da podiže cene svojih igara kako bi odgovarao novom standardu od 70 dolara koji je Sony uveo sa PS5. Iako je igra u to vreme bila dugoočekivana, postojao je rizik da bi cena od 70 dolara mogla da odvrati igrače od nove franšize. Sada je Square Enix potvrdio da su prodaje prošle ispod očekivanja.

Kao deo svoje nedavne prezentacije finansijskih rezultata, Square Enix je prokomentarisao Forspoken, rekavši da je prodaja igre “mala“ i da su kritike igre kočile prodaju na početku. Sada, Square Enix brine da neće dostići svoje projektovane ciljeve prihoda za ovu godinu.

Forspoken je objavljen u februaru za PS5 i PC. Iako je igra našla publiku, to nije bilo dovoljno da uguši kritičare, koji su bili razočarani ukupnim performansama igre, elementima priče i narativom. Nakon lansiranja, Square Enix je doneo odluku da apsorbuje Luminous Productions, a zaposleni sada treba da budu raspoređeni po drugim projektima u kancelarijama Square Enixa.

Iako bi Square Enix mogao biti pogođen tokom ove finansijske godine, stvari bi se trebale brzo preokrenuti, jer bi Final Fantasy 16 trebalo da bude lansiran kasnije ove godine. Pored toga, Final Fantasy 7 Remake Part Two je takođe na putu, doduše kao ekskluziva za PS5.

SONY NE ODUSTAJE OD NFT TEHNOLOGIJE, RAZVIO SPECIJALNI PATENT

Nedavno objavljeni patent pokazuje da Sony Interactive Entertainment istražuje načine na koje bi mogao da koristi NFT i blockchain tehnologiju u igrama.

Prijavljen prošle godine i objavljen u četvrtak, Sonijev patent (preko Segment Next) nosi naziv „NFT framework za prenos i korišćenje digitalnih sredstava između platformi za igre“. „Kao što se ovde prepoznaje, u nekim aplikacijama kao što su kompjuterske/video igre, NFT može predstavljati umetničko delo ili sredstvo u igri (kao što je lik, oružje ili drugi asset), ali su trenutni sistemi tehnološki neadekvatni da bi vlasnik koristio sredstvo u različitim igrama i platformama“, stoji u rezimeu.

„Prema tome, kao što je dalje priznato ovde, funkcionalnost igre može biti poboljšana omogućavanjem igračima i/ili gledaocima da isključivo koriste imovinu i eventualno prenesu svoja prava na druge putem NFT-a“.

Jedan primer je da igrači dobiju jedinstveni skin u igri koja se zatim može koristiti u drugim naslovima, pa čak i na različitim platformama za igre.
Takvi NFT-ovi se takođe mogu „prodati za definisanu cenu ili razmeniti“, rekao je Sony.
Drugi primer opisuje nagrađivanje prve osobe koja je pobedila boss karaktera u igri „pravom da koristi oružje u drugim igrama prema novom NFT sistemu“.

Ovo je zanimljiva zamisao, a kako stoje stvari vrlo je verovatno da japanska kompanija nije odustala od ideje. Videćemo kako će se ova priča dalje odvijati, a podsećamo i da je Square Enix nedavno stavio do znanja da nastavlja sa svojom NFT odisejom time što je objavio novi trejler za Symbiogenesis.

MICROSOFT VEĆ RAZVIJA NEXT-GEN XBOX KONZOLU

Nedavno smo čuli da Sony razvija PS5 Pro konzolu, što ukazuje da bi PlayStation 6 trebalo da stigne negde između 2027. i 2028. godine. Sada su regulatorni podnesci potvrdili da Microsoft takođe radi na svojoj sledećoj generaciji Xbox hardvera i usluga.

FTC trenutno želi da blokira Microsoftovu kupovinu Activision-Blizzard grupe, slučaj protiv kojeg Microsoft planira da se bori na sudu. Uključene strane moraju da predaju tražena dokumenta i informacije dok grade svoje slučajeve. Već smo videli da je Microsoft zahtevao mnoštvo datoteka od kompanije Sony, uključujući ekskluzivnost i ugovore o licenciranju iz 2019. godine. Sada, FTC zahteva određene datoteke od Microsofta, uključujući dokumenta koji se odnose na njegov „ekosistem za igre sledeće generacije“.

Kodno ime je skriveno u javnoj verziji datoteke, ali ono što vidimo dovoljno nam govori. Prema dokumentu, ovo je deo Microsoftove „strategije koja gleda u budućnost za svoje odeljke koji se bave konzolama, pretplatom i cloud igrama.

Iako su ove vesti vrlo interesantne, malo je verovatno da ćemo dobiti bilo kakve dodatne detalje.

U ASSASSIN'S CREED JAPAN ĆETE MOĆI DA IGRATE KAO SAMURAJ ILI NINDŽA

Ubisoft polaže sve nade u Assassin's Creed franšizu, a izdavač je najavio dosta igara koje su trenutno u razvoju. Jedan od najzanimljivijih naslova je AC: Codename Red. Smešten u Feudalnom Japanu, novi izveštaj tvrdi da će igra ponuditi više stilova igranja, omogućavajući vam da preuzmete kontrolu i nad samurajem i nindžom.

Kako je izvestio Insider-Gaming, Assassin's Creed Codename Red, za koji se ranije tvrdilo da nudi dva lika za igru, sada je dobija više detalja – uz publikaciju koja navodi da će dva lika u pitanju biti samuraj i šinobi (drugi naziv za nindžu).

Codename Red će se navodno u velikoj meri fokusirati na stealth mehaniku, vraćajući serijal njenim korenima, a zatim ići čak i dalje od toga – Insider-Gaming ga čak upoređuje sa Splinter Cell i Hitman.

IZNOVA ZAPOČET RAZVOJ NA NADOLAZEĆOJ WITCHER CO-OP IGRI

Prošle godine, CD Projekt Red je najavio niz projekata, uključujući nastavak za Cyberpunk 2077 i nekoliko Witcher igara. Znamo da je na putu Witcher 1 Remake, kao i nova glavna trilogija Witcher RPG ostvarenja. Pored toga, manja Witcher igra fokusirana na kooperativu je takođe u izradi, ali izgleda da CD Projekt Red vraća taj projekat par koraka unazad.

Projekat Sirius, koji je u razvoju u studiju u vlasništvu CD Projekta, The Molasses Flood, ponovo se pokreće nakon nedavne procene njegovog „obima i komercijalnog potencijala“, kaže CD Projekt investitorima u regulatornoj napomeni. Projekat je do sada imao oko 10 miliona dolara troškova, što će „shodno tome opteretiti finansijske rezultate kompanije“.

Studio sada „formuliše novi plan za ovaj projekat“, što zvuči kao zaobilazni način da se kaže da se razvoj ponovo pokreće. Zvanično se ne zna mnogo o ovoj igri, ali će imati multiplejer i co-op elemente, kao što je otkriveno u prethodnim oglasima za posao. Da li će se to sada promeniti ili ne, ostaje da se vidi.

COUNTER-STRIKE 2 ZVANIČNO IZLAZI OVOG LETA!

Pričalo se, šuškalo se, ali niko zapravo nije znao šta Valve planira. SADA VIŠE NEMA TAJNI! Upravo je objavljen trejler za Counter-Strike 2 koji izlazi već ovog leta!

Valve je sa tri kratka video klipa zvanično najavio Counter-Strike 2 i na taj način najavio početak nove ere za čuvenu franšizu! Kroz ove klipove možete videti neke od najvažnijih promena koje će se naći u igri već od leta ove godine.

Valve u njima priča o novoj grafici, ulepšanim mapa, tick rate-u, smoke granatama i mnogim drugim promenama koje ćemo videti u CS2.

Sigurni smo da ćemo ovih dana dobiti još mnoštvo dodatnih najava tako da ostanite uz nas, pošto ćete baš ovde pronaći sve najnovije vesti!

MASOVNA OTPUŠTANJA U AMAZONU, TWITCH OSTAJE BEZ 400 RADNIKA

Izvršni direktor kompanije Amazon Endi Džesi najavio je za početak nedelje u poruci zaposlenima da će tehnološki gigant otpustiti dodatnih 9.000 zaposlenih nakon što je već otpustio 18.000 ove godine.

Time je ukupan broj otpuštanja u Amazonu dostigao 27.000 zaposlenih. Džesi je rekao da glavna odeljenja koja će doživeti otpuštanja uključuju AWS, PXT, marketing odeljenje i Twitch.

Twitch je potvrdio planove da će smanjiti svoju radnu snagu, pokazujući da, čak ni naizgled procvatu, sajt za striming nije imun na smanjenja koja su zahvatila tehnološku industriju u poslednjih šest meseci.

Otpuštanja će uticati na 400 zaposlenih u kompaniji i okarakterisana su kao nastojanje da se dugoročno poboljša izgled poslovanja Twitch-a. Smanjenje je deo planova Twitch matične kompanije Amazon da otpusti 9.000 radnika u svim odeljenjima, uključujući AWS Cloud i ostale gore navedene ogranke.

Iako je Twitch još uvek platforma u usponu, kako u smislu svoje zajednice tako i njenog ogromnog kulturološkog uticaja, kompanija se verovatno borila da se uporedi sa svojim ranim pandemijskim maksimumima – poznata priča koju vidimo kako se odvija širom tehnološke industrije.

Svim zaposlenima koji se otpuštaju obećavaju se otpremnine, prelazne beneficije zdravstvenog osiguranja i eksterna podrška pri zapošljavanju.

Ovo je još jedna mera smanjenja troškova za Amazon, koji je u decembru prijavio prihod od 149,2 milijarde dolara nakon što je prekinuo svoj dobrotvorni program i stavio na pauzu izgradnju svog drugog sedišta.

DOMAĆA IGRA SCORN JE IMALA IZUZETNO USPEŠNO LANSIRANJE!

Kepler Interactive je izdavač igara čiji su suvlasnici ujedno njegovi kreatori. Osnovana 2021. godine, kompanija je sada podelila detalje o svojoj prvoj godini rada, otkrivajući da su dva najveća naslova izdavača – SIFU i Scorn – imala „izuzetno uspešna lansiranja“.

Objavljujući saopštenje za javnost, Kepler Interactive je otkrio da je izdavač u prvoj godini poslovanja imao prihod od preko 50 miliona dolara, uz tvrdnju da je 2022. godine zabeležen veliki uspeh osnivačkih studija, domaćeg Ebb Software (Scorn) i Sloclap (Sifu).“

Kepler nije ponudio nikakvu konkretnu statistiku prodaje za Scorn, ali je otkrio da je tabači-na SIFU sada zvanično prodata u preko 2 miliona primeraka od lansiranja na Playstation-u i Epic Games Store u februaru 2022. godine (sa Switch verzijom objavljenom kasnije u no-vembru iste godine).

Jako je lepo videti ovakvu objavu, pogotovu pošto se u njoj spominje igra sa naših prostora, AA izdanje studija Ebb Software koje je svojim stilom i žanrom privuklo veoma specifičnu publiku, ali to nije uticalo na prodaju, jer je Scorn uspeo i finansijski.

S obzirom da je SIFU spreman da dođe u Steam i Xbox kasnije ovog meseca, sa sigurnošću se može reći da će igra nastaviti da napreduje – posebno zahvaljujući Solclap-ovoj stalnoj i besplatnoj podršci za igru.

Za neupućene, Kepler Interactive nudi jedinstven poslovni model kao izdavač, dajući studi-jima „udeo u poslovanju i vodeću ulogu u strateškom donošenju odluka, istovremeno ču-vajući njihovu kreativnu nezavisnost, omogućavajući im da se zabave i komercijalno prave uspešne igre privlačne širokoj publici.”

UBISOFT UKLJUČUJE VEŠTAČKU INTELIGENCIJU U PROCES RAZVOJA SVOJIH IGARA

Ubisoft je istorijski bio jedan od prvih izdavača koji je usvojio bilo koju novu tehnologiju, bilo da se radi o cloud servisu, NFT-u ili nečemu drugom. Pošto je veštačka inteligencija nova aktuelna “moda”, izdavač je zvanično najavio da će koristiti AI Ghostwriter tehnologiju da pomogne u pisanju scenarija budućih igara, navodeći da će podržati pisce.

Najavljujući ovo, izdavač je objavio YouTube video sa naslovom „Ubisoft razvija AI Ghostwriter kako bi uštedio vreme scenaristima“ gde su detaljno opisali ovaj novi alat koji će se prvenstveno koristiti za pomoć u pisanju ‘’ćaskanja sa NPC likovima’’.

Upotreba veštačke inteligencije za zamenu ljudskih radnika je svakako opasno, i iako se navodno koristi samo za relativno običan dijalog ili ‘’skica’’, najava ovog novog alata je naišla na veliki skepticizam kod većine.

Tehnologija veštačke inteligencije nije tako robusna kao što bi mnogi mislili, pa je uvođenje procesa u razvoj igara zabrinjavajuće i može na kraju dovesti do NPC-a i svetova koji se os-ećaju još manje ljudskim.

SILENT HILL 2 REMAKE ĆE USKORO BITI ZAVRŠEN

Nakon čitave decenije bez novih Silent Hill iga-ra, prošle godine je Konami konačno predstavio gomilu projekat. Jedan od najuzbudljivijih je ne-sumnjivo bio rimejk klasičnog Silent Hill 2. Na tu temu, Bloober Team je naglasio da je rimejk ‘’uskoro završen’’.

U nedavnom intervjuu koji je obavila poljska pub-likacija Bankier.pl (i preveden od strane korisni-ka ResetEra „Angie“), suosnivač i izvršni direktor Bloober tima Piotr Babjeno, govorio je o trenut-nom statusu dugoočekivanog Silent Hill 2 Re-make, navodeći da:

„Silent Hill 2 je tehnički spreman. Ne znači da je igra gotova, ali blizu smo. Međutim, pitanje datuma izlaska je na našim partnerima, kao i plan promocije’’.

Babjeno je takođe razgovarao o promeni smera tima u pogledu načina na koji su njihove igre predstavljene, rekavši „Nova strategija je evolucija, a ne revolucija u odnosu na Bloober 2.0 strategiju. Polako se udaljavamo od pripovedanja fokusiranog na okruženje u korist iga-ra koje će biti zasnovane na mehanici prepoznatljivoj širokoj publici.”

Kao što je pomenuto, mnoge igre Bloober tima su se prvenstveno fokusirale na pripove-danje priča o okolini, a njihovi raniji naslovi posebno nude relativno malo načina igranja. Ovo se sve više menja sa svakim novim izdanjem, pa je ohrabrujuće videti da će se tim držati blizu originalnog osećaja igre Silent Hill 2.

Štaviše, s obzirom na činjenicu da je rimejk najavljen tek u oktobru prošle godine, uzbudljivo je videti da se igra već bliži kraju.

DOBIJAMO TMNT IGRU BAZIRANU NA THE LAST RONIN STRIPU!

Prošle godine se pričalo da je AAA Teenage Mutant Ninja Turtles igra u razvoju, a najava je stigla preko izdanja Toy World Magazina. Sada imamo mnogo više detalja o ovom predstojećem naslovu, za koji se kaže da je adaptacija veoma voljenog stripa "The Last Ronin".

U intervjuu koji je vodio Polygon, Dag Rozen, viši potpredsednik za igre i nove medije u Paramount Global, zvanično je otkrio da je video igra zasnovana na popularnom stripu trenutno u izradi.

Za neupućene, The Last Ronin je bila TMNT priča iz 2020. godine, koja je poprimila mnogo mračniji ton u poređenju sa prethodnim izdanjima. Smešten u „futuristički, bitkama razoreni Njujork", svi osim jednog od braće TMNT su ubijeni, a usamljena preživela kornjača kreće na put pravde i osvete.

Kao i grafička novela, za predstojeću igru se kaže da ima tamniji i zreliji ton u poređenju sa tipičnim TMNT izdanjima. Rozen je takođe ponudio neke detalje o tome kako će sama igra biti strukturisana, pri čemu se naslov poredi sa God of War iz 2018. godine i njegovim nastavkom, što znači da će igra imati perspektivu trećeg lica sa nekim RPG mehanikama.

U skladu sa samom pričom, igrači će preuzeti kontrolu prvenstveno nad usamljenom preživelom kornjačom ali i drugim likovima, doduše samo tokom trenutaka flešbeka.

Teenage Mutant Ninja Turtles su okupile široku publiku, kako mladih tako i starijih obožavatelja, pa je uzbudljivo videti da će zreli pogled na franšizu sada biti predstavljen ne samo u stripovima, već i u obliku video igre.

LORD OF THE RINGS: GOLLUM KONAČNO IZLAZI U MAJU!

Nakon godina razvoja i nekoliko odlaganja, Daedalic Entertainment je konačno spreman da objavi svoju Lord of the Rings igru. Fokusiran na Golluma, novi naslov će biti prvi u novom talasu projekata zasnovanih na LOTR-u, sa mnogo više igara na putu.

Nakon kupovine Middle-Earth Enterprises 2022. godine, Embracer Group je potvrdio da je u pripremi pet LOTR igara. Lord of the Rings: Golum je jedan od njih i biće objavljena 25. maja za PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PS4 i PS5. Kasnije tokom godine, igra bi takođe trebalo da izađe i za Nintendo Switch.

Prethodni utisci o ovoj igri nisu bili sasvim pozitivni, tako da bi možda bilo najbolje držati očekivanja od ove igre pod kontrolom.

Igra će staviti igrače na mesto Goluma, tražeći Prsten dok pokušava da izbegne opasnost. Možete dobiti osećaj za priču u najnovijem trejleru za igru, koji je izašao pre nekoliko nedelja. Trejler vam takođe daje pogled na vizuelne prikaze u igri, koji „nisu konačni", ali s obzirom na to koliko je blizu izlaska, ne bismo očekivali da će se grafika mnogo poboljšati.

SONY JE NAJBOLJE OCENJENI IZDAVAČ IGARA ZA 2022. GODINU

Već smo znali da je Sony imao veoma uspešnu prošlu godinu, primarno zahvaljujući lansiranju Horizon: Forbidden West u prvoj polovini godine, kao i GOTY kandidatu, God of War: Ragnarok. Metacritic je sada objavio svoje godišnje rangiranje izdavača igara i Sony je završio na prvom mestu.

Sony je bio najbolje ocenjeni izdavač igara u 2022. godini na osnovu ukupnih rezultata na Metacritic-u. Sa ukupnih 338,4 poena i prosečnom ocenom od 85,6, Sony je imao prilično pristojnu prednost u odnosu na drugog najbolje ocenjenog izdavača godine, Paradox Interactive, koji je postigao 322,7 ukupnih poena na osnovu prosečne ocene od 81,8.

Activision Blizzard drži treće mesto, sa prosečnim Metacritic rezultatom od 76,5 i 304,8 ukupnih poena, jedva ispred četvrtog mesta, gde je Focus Entertainment imao samo delić poena manje sa ukupnih 304,5 poena, iako je postigao višu prosečnu ocenu od Activision-a sa 80,0.

Ostatak izdavača u top 10 zaokružuju Take-Two Interactive, Capcom, Sega, Annapurna Interactive, Humble Games i Devolver Digital. Nintendo ćete naći na 12. mestu, EA na 17. mestu, Bandai Namco na 24. mestu (iako je izdavač iza Elden Ring, višestruko GOTY nagrađivane igre), Square Enix na 26. mestu, a Ubisoft čak na 38. mestu.

Xbox Game Studios/Microsoft se uopšte ne pojavljuje na listi, možda zato što nije ispunio kriterijume za bodovanje. U fusnotama se objašnjava da izdavači sa „najmanje 5 postignutih, različitih naslova u 2022. godini ispunjavaju uslove". Ovo takođe može biti razlog zašto se Bethesda ili Zenimax ne pojavljuju na listi.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE
APRIL 2023.

MEET YOUR MAKER - 4. APRIL - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Meet Your Maker je igra developera koji stoji iza izuzetno popularnog Dead by Daylight. Sada, ako želite da kombinujete Super Mario Maker i Doom, to je ono što dobijate ovde.

MYM je FPS gde ćete imati priliku da dizajnirate sopstvene baze, koje ćete potom morati da odbranite od drugih igrača. Naravno, takođe ćete moći da preuzmete ulogu napadača, samostalno, ili u timu.

Napadači će imati zadatak da ukradu "GenMat", genetički materijal koji se nalazi u centru svake baze, i da uspešno pobegnu sa plenom. Igrači će na raspolaganju imati arsenal raznog vatrenog oružja, granata, kuka za hvatanje i melee oružja.

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED - 11. APRIL - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Iako je ranije dobio remaster, Sherlock Holmes: The Awakened je potpuni rimejk misteriozne Sherlock/Cthulhu avanture iz 2007. godine, sa unapređenom grafikom i narativom. Sada, za svakoga ko je uživao u The Sinking City, Frogwares ovog meseca sprema novo izdanje za The Awakened, koji je zapravo bio prva 3D igra od Frogwaresa. Serijal o Šerloku Holmsu je do sada u osnovi bio u point and click fazonu, gde se The Awakened igrao iz prvog lica. S obzirom na to da se rimejk izdaje na skoro svakoj konzoli, očekivalo se da će Frogwares zauzeti malo moderniji, "third person pristup", pogotovo što je remaster takođe sadržao ovu opciju.

MEGA MAN BATTLE NETWORK LEGACY COLLECTION - 14. APRIL - PC, PS4, SWITCH

Mega Man Legacy kolekcija, koja sadrži svih šest glavnih Mega Man Battle Network igara, sa obe verzije Battle Network-a od 3 do 6, prilično je slična svojim prethodnim verzijama. Međutim, Battle Network serijal se razlikuje od glavnih Mega Man igara jer je taktički RPG u realnom vremenu. Igra sadrži veliku mapu sveta sa komplet NPC likovima, a borba se odvija u okruženju virtuelne realnosti gde komandujete programom pod nazivom Megaman.exe za borbu protiv virusa.

Serijal značajno odstupa od originalne Mega Man franšize i može zaintrigirati igrače koji traže nešto novo, čak iako nisu igrali originalni serijal. Bez obzira na to, ako ne volite taktičke RPG igre, Battle Network možda nije prikladan za vas.

MINECRAFT LEGENDS - 18. APRIL - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Minecraftov masivni univerzum nastavlja da se širi uz Minecraft Legends. Mojang Studios i Blackbird Interactive su ovog puta zamenili klasičnu igru Minecraft-a da bi predstavili video igru sa akcionom strategijom. Minecraft Legends nas vodi u svet koji su napali piglinsi, koji ne žele ništa osim da unište Overworld.

Da bi zaštitili svoj svet, od igrača se traži da ujedine klanove Overworld-a kako bi uzvratili piglinsima. Iako strateške igre mogu biti teške za prodaju, Minecraft Legends nudi i co-op i PvP režim igre, što je odlično ako planirate da uskočite u akciju sa drugarima.

HORIZON FORBIDDEN WEST: BURNING SHORES - 19. APRIL - PS5

Burning Shores je ekspanzija koje donosi dosta novina u svet Horizon Forbidden West-a. Sa novom kampanjom i pričom, teško je ne uporediti je sa Frozen Wilds iz Horizon Zero Dawn. Većina igrača očekuje da će ovo biti neka vrsta epiloga koji će verovatno biti slične dužine kao i Frozen Wilds. Ovo znači da možemo da očekujemo solidnu količinu sadržaja.

Burning Shores je imao iznenađujuće slab marketing. Ovo je u neku ruku možda i očekivano, jer su se Guerrilla Games već dokazali sa svojim odličnim DLC ekspanzijama. S druge strane, Forbidden West je dostupan i za PS4 i za PS5, dok će Burning Shores biti ekskluziva za PS5.

DEAD ISLAND 2 - 21. APRIL - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Dead Island 2 se vratio iz (ne)mrtvih sa novim developerom i sada konačnim datumom izlaska. Iako poseduje sličan gejmplej kao original, nastavak od igrača traži da "napadaju, a ne samo da prežive" u Los Anđelesu prepunom zombija. Sa šest likova na raspolaganju, od kojih svaki ima svoje jedinstvene veštine i imunost na zombi virus (naravno), pratimo priču koja za sada deluje prilično zabavno. Postoje i različiti tipovi zombija sa kojima se treba uhvatiti u koštac, a sa borbom koja bukvalno bukti od krvi, sve će vrlo brzo postati poprilično crveno.

Nakon toliko dugog čekanja, lepo je videti da su nam developeri izašli u susret i rešili da Dead Island 2 objave nedelju dana ranije, iako su to verovatno uradili kako se ne bi "sudarili" sa Jedi: Fallen Order.

THE LAST CASE OF BENEDICT FOX - 27. APRIL - PC, XBOX SERIES X/S

Prvobitno najavljen na prošlogodišnjem Xbox & Bethesda Game Showcase, The Last Case of Benedict Fox kombinuje mnoge elemente horora (pre svega Lavkraftovskog) i klasičnih Metroidvania igara. Preuzećete ulogu Benedikta Foksa, detektiva koji uranja u svet tajnih organizacija, sablasnih rituala i misterioznih ubistava.

Pored toga što igra izgleda prelepo, pogotovo ako ste ljubitelji horor priča i mračne estetike, jako nas interesuje kakve će novine doneti u izuzetno popularni Metroidvania žanr. Sve u svemu, The Last Case of Benedict Fox za sada izgleda kao jedan od najboljih ekskluzivnih naslova za Xbox konzole.

STAR WARS JEDI: SURVIVOR - 28. APRIL - PC, PS5, XBOX SERIES X/S

Jedi: Survivor smo očekivali u martu, ali je još jedno odlaganje dovelo do toga da novu Star Wars avanturu zaigramo mesec dana kasnije. Na osnovu dosadašnjih trejlera i informacija, deluje kao da će se čekanje isplatiti.

Za mnoge fanove, ultimativna fantazija u bilo kojoj Star Wars igri je da rukuju lajtsejberom kao Dždedaj, što je bila najveća "navlakuša" za Star Wars Jedi: Fallen Order iz 2019. godine, čak iako se činilo da je "pozajmio" neke elemente iz Uncharted i Sekiro. Ipak, temelji su postavljeni za uzbudljiviji nastavak, koji još jednom prati Kala Kestisa, i to pet godina kasnije. Iako su nam obećane neke novine na polju combata, uključujući nove poteze, najviše smo uzbuđeni zbog novih načina putovanja po svetu, poput mogućnosti da pripitomimo i jašemo divlje životinje.

AirSERBIA

SRPSKO VAZDUHOPLOVSTVO U SVETU GEJMINGA

KAKO JE TIM DOMAĆIH LJUBITELJA AVIJACIJE PRENEO AUTENTIČNOST SRPSKIH AERODROMA U MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2020

Danas smo razgovarali sa domaćom ekipom ljubitelja avijacije, koju čine Goran Ognjanović, Dejan Beda i Slobodan Subin Boba. Ovaj mali tim prijatelja i kolega radi na ozbiljnom projektu adaptacije srpskih aerodroma za Microsoft Flight Simulator 2020, služeći se svojim znanjem iz oblasti avijacije i programiranja.

Dejan, Goran i Boba već nekoliko godina prenose domaće aerodrome iz stvarnosti u virtuelni svet Asobo simulatora letenja FS 2020. Sva trojica imaju neko iskustvo u avijaciji, najviše Dejan koji je profesionalni instruktor i vojni i civilni pilot – leteo je na skoro svim tipovima vojnih i više civilnih-sportskih aviona. Goran je nekada radio kao prilazni kontrolor letenja na mnogim aerodromima u bivšoj Jugoslaviji, a tu je i Boba koji ima iskustva sa letenjem sa motornim zmajevima, tako da mu avijacija nije nimalo strana. Pored toga, Boba i Goran se profesionalno bave 3D animacijom u video igrama, kao i na filmu, serijama i reklamama, dok Dejan ima iskustva sa programiranjem.

Danas cemo saznati nešto više o njihovom projektu!

Play!Zine: Pozdrav! Koliko godina ste ljubitelji Flight Simulator serijala? Kada ste se prvi put susreli sa igrom? Opišite nam to inicijalno iskustvo.

Dejan: Teško je setiti se posle toliko vremena kada je prvi susret bio, beše to negde početkom osamdesetih godina. Na svom prvom edukativnom kursu za rad na kompjuterima sreo sam se sa prvom simulacijom letenja. Za mene je to bio veliki doživljaj jer sam se prvi put našao u jednom drugom svetu koji je kasnije postao i moja profesija. Iako se to mom tadašnjem učitelju, gospodinu Radomiru Nikolajevu Raši, nije svidelo jer je želeo da pođem njegovim putem i postanem programer, sudbina je drugačije htela.

Goran: Ako se dobro sećam, možda verzija 4 ili neka slična – sećam se onog aerodroma u Čikagu i 2D instrument table iscrtane linijama. Kompjuter je bio HT sa monohromatskim ekranom i koristio je stare diskete od 5,25 inča. Posle toga je došao Pentium 1, pa ekrani u boji, "nove" verzije simulatora, 8mb RAM-a, i tako dalje. Bio sam oduševljen i nije mi smetalo to što je pista iscrtana sa 4 linije i nije bilo ničega oko nje. Bilo je važno da smo mogli da "letimo".

Boba: Ja sam fan Flajt Similatora od 2000. godine. Prvi simulator koji sam probao bio je FS 2000. Interesantno je da me je upravo Dejan upoznao sa igrom.

Play!Zine: Kada i kako vam se javila želja za adaptacijom domacih aerodroma u Flight Simulatoru?

Boba: Želja je došla kao kombinacija ljubavi prema avijaciji i razvoju igara. Dejan i ja smo započeli jedan test projekat par dana nakon što je simulator izašao. Vrlo brzo se priključio i Goran pa je cela priča dobila zamah, a sada smo na nekih 16 aerodroma i par šema za avione koji se nalaze u Republici Srbiji.

Play!Zine: 16 aerodroma uopšte nije malo. Kako ste nalazili tehnicke informacije, kao i vizuelne?

DGB tim: Pored aerodroma uradili smo i nekoliko "šema ili liverija" za razne tipove aviona i helikoptera sa srpskim ili starim jugoslovenskim teksturama.

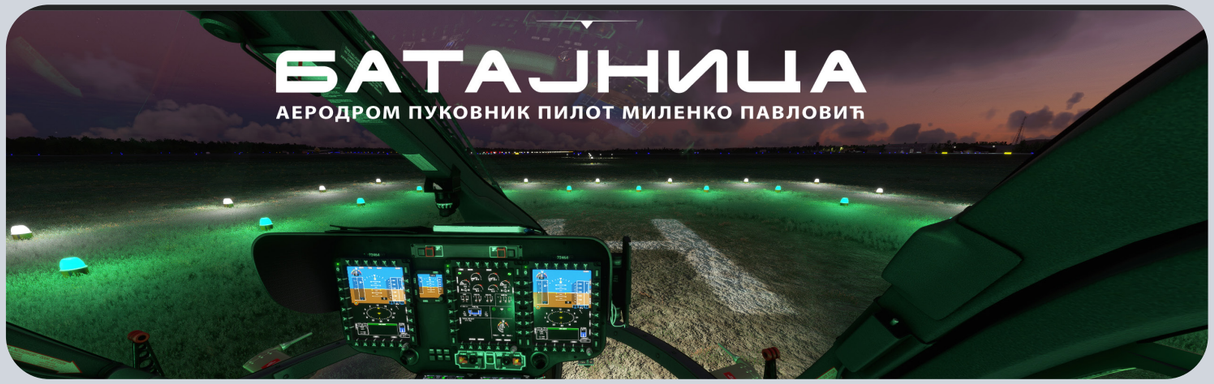
Trenutno radimo na 16-om aerodromu, a to je adaptacija već postojećeg aerodroma Nikola Tesla. Njega je radila druga ekipa, a naša virtuelna zajednica nas je zamolila da ga obnovimo sa novom pistom koja bi uskoro trebalo da počne da se koristi, kao i ostalim mnogobrojnim izmenama. Pored toga, aerodromi koje smo već završili su: Vršac, Crvena Crkva, Lisičji Jarak, Puk.Pilot Milenko Pavlović-Batajnica, Banjički Vis-VMA helidrom, Barutana-Jagodina, Dobričevo-Ćuprija, Davidovac-Paraćin, Aerodrom Bor, Trstenik, Morava-Kraljevo, Blace-Mala Draguša, Leskovac, Zemun Polje-13. maj, kao i međunarodni aerodrom Banja Luka.

Tehničke informacije nalazimo u zvaničnim dokumentima koja se koriste u stvarnom letenju, tako da su naši aerodromi uvek u skladu sa pravom situacijom na terenu. Dejan najčešće ode do aerodroma ako je u pitanju sportski aerodrom, napravi gomilu fotografija, video snimaka aerodroma, aviona i ostalih detalja. Pored toga nalazimo informacije i fotografije na internetu ili od prijatelja. Na primer imali smo malu ekipu na aerodromu u Banja Luci koja nam je poslala relevantne podatke kao i sveže fotografije, sve u skladu sa zakonom i sa neophodnim dozvolama potrebnim za takvu vrstu fotografisanja.

Play!Zine: Koliko je vaše iskustvo sa vazduhoplovstvom pomoglo u tome da ostvarite ovu ideju?

DGB tim: Iskustvo u vazduhoplovstvu, posebno Dejanovo je neprocenjivo. On na kraju testira svaki od naših aerodroma, upoređuje sa pravim letenjem u raznim uslovima (danju, noću, sa smanjenom vidljivošću, sa zemlje, iz vazduha i slično). Sva trojica testiramo aerodrom neko vreme, vraćamo se nazad u developer mod, radimo izmene, ispravke i dodajemo detalje po potrebi.

Pored aerodroma testiramo i prilazne kao i odlazne procedure ako ih aerodrom ima, kako



bi igrači mogli da slete i u lošim vremenskim uslovima. Ide se do detalja koje malo ko od igrača primeti, kao na primer precizna nadmorska visina oba praga piste, a nekada i sredine ako pista nije ravna u stvarnosti, uređaji za sletanje, ILS, prilazna svetla piste i ostali sistemi na kojima smo radili veoma precizno kako bismo ih približili realnoj situaciji. Čak se vodi računa i o svakoj prepreci u blizini aerodroma ili o svakom drvetu koje se nalazi u pravcu piste. Ovo je verovatno nivo gde FS 2020 prestaje da bude igra i približava se ozbiljnom simulatoru letenja.

Play!Zine: Koliko je bilo teško dodavati domace aerodrome i letelice u ovaj naslov?

DGB tim: Da bi se dodao ili napravio novi aerodrom ili tekstura-šema-liveri, kao i sam avion u FS 2020, koristi se njegov interni "developer mod". Sa svakim apdejtom simulatora najčešće dolazi i apdejt development alatki i to nekada bude dobro a nekada loše. Softver je veoma kompleksan i pun bagova pa se često dešava da poneki element jednostavno nestane i moramo ispočetka da ga napravimo. Ovo najčešće donese neke nove ideje pa obično dodamo još nešto što nismo ranije planirali. Na našem discord kanalu možete da nađete više tutorijala na srpskom jeziku koji objašnjavaju kompletan proces izrade jednog aerodroma. Nadamo se da će pomoći našim mladim umetnicima da krenu da prave neke svoje dodatke za FS 2020.

Sa najnovijim scenariom na kome trenutno radimo, Aerodrom Nikola Tesla u Beogradu, dobili smo novi izazov, a to je kodiranje procedura za sletanje kao i prilaznih i odlaznih procedura. Ovde nam je dobro došlo prethodno Dejanovo iskustvo u programiranju.

Play!Zine: Verujemo da sem zabave i hobija, ovo radite i sa nekim lepšim ciljem. Recite nam nešto o tome.

DGB tim: Ove aerodrome pravimo besplatno, iz ljubavi prema avijaciji. Tokom pandemije družili smo se virtuelno nešto više i tada smo došli na ideju da napravimo male aerodrome iz Srbije. S jedne strane smo evocirali sećanja, a s druge strane smo hteli da pokažemo da i Srbija ima razvijenu avijaciju i da je učinimo dostupnom svima, a najviše mladima u Srbiji kojima bi sutra možda to postala ljubav ili profesija.

Play!Zine: Radi malo konteksta, u kakvom je stanju sportska i hobi avijacija u Srbiji?

DGB tim: Nažalost nije na nivou na kom bismo voleli da jeste. Dosta sportskih aerodroma na kojima su se obučavale generacije vazduhoplovaca je ugašeno iz raznih razloga, a novih je otvoreno jako malo. Uglavnom su to mali aerodromi gde pojedinci pokušavaju da stvore male vazduhoplovne centre uz pomoć ličnih sredstava. Avioni su uglavnom starijih generacija osim u ultralakoj avijaciji gde lete relativno novi i savremeni vazduhoplovi.

Play!Zine: Ako se ne varamo, Srbija zvanicno ima oko 40-ak aerodroma. Koliko još njih planirate da dodate u igru? Kakva je situacija sa letelicama?

DGB tim: Naša želja je da se adaptiraju svi aerodromi jer imamo virtuelne, a i prave pilote u svim delovima Srbije. Čak razmišljamo da rekreiramo neke nepostojeće istorijske aerodrome gde bi mladi mogli da nauče ponešto o našoj istoriji avijacije. Trupalsko polje kod Niša na primer, gde se nalazio jedan od prvih aerodroma na Balkanu.
Sledeći aerodromi za koje trenutno prikupljamo podatke su Ečka i Ponikve-Užice. Voleli bismo da uradimo i neke od aviona domaće proizvodnje, ali za to je potrebno dosta programiranja i izuzetno mnogo vremena. Ako neko od vaših čitalaca voli avijaciju i ima finog iskustva sa programiranjem, neka nam se javi.

Play!Zine: Kakvo je interesovanje za vaš rad na domacem podrucju? Kolika je Flight Simulator zajednica u Srbiji?

DGB tim: Interesovanje domaće zajednice postoji, ali ona je za sada relativno mala. Jedan od ciljeva našeg rada je da promovišemo i povećamo interesovanje ljudi ka virtuelnom a i pravom letenju. U proseku svaki naš aerodrom se skine od 500-1000 puta, dok je na primer aerodrom Banja Luka preuzet preko 2500 puta. Koriste ih i stranci koji često postave video na jutjubu gde hvale neke od naših aerodroma i posebno naglase da su besplatni. Možete ih besplatno skinuti na sajtu https://flightsim.to/discover/serbia.

Play!Zine: Kako Dejan kao profesionalni pilot ocenjuje FS 2020? Koliko je sve to realisticno i može li da se koristi kao neka vrsta obuke mladih pilota?

Dejan: FS 2020 je daleko više od igrice. Radi se o ozbiljnoj simulaciji letenja koja pomaže i profesionalcima. Njegova uloga je prvenstveno to što na jedan jeftin način omogućava budućim ili sadašnjim profesionalnim pilotima da se samostalno pripreme za novi tip vazduhoplova i lakše savladaju obuku, da se upoznaju sa novim procedurama dolaska, prilaza za sletanje i odlaska sa raznih aerodroma u celom svetu.

S druge strane, zaljubljenicima u letenje dostupni modeli pružaju dobar osećaj upravljanja vazduhoplovima. Većina je veoma realno napravljena, a sa podrškom digitalne mape terena koja je prekrivena skoro aktuelnom satelitskom slikom, čini osećaj letenja veoma realističnim. Ljudima koji imaju želju da postanu piloti može pružiti veliku pomoć pri učenju letenja.

Play!Zine: Znamo da se clanovi vašeg tima bave jako zanimljivim poslovima u industriji filma i video igara. Recite nam nešto više o tome.

Boba: Trenutno radim kao 3D animator u studiju za izradu sinematik trejlera. Radio sam kao animator na igrama poput Battlefield 3, Battlefield 4, Witcher III, Angry Birds: Evolution, Marvel's Midnight Suns, i tako dalje.

Goran: Ove godine sam prešao u studio MPC u Njujorku koji se ubrzo spojio sa The Mill koji važi za jedan od najboljih studija na svetu za reklame. Rade se visokobudžetne reklame sa dosta karakternih animacija, kao i poneki kadar za film ili TV seriju (za Apple, Netflix i ostale poznate mreže). Pre toga sam radio u Method Studios gde sam imao prilike da animiram na filmovima Eternals (2021), The Witches (2020), Deadpool 2 (2018), Black Panther (2018), TV serijama, kao i muzičkim spotovima za Kamilu Kabelo, Džastina Timberlejka i druge izvođače.

Play!Zine: Kako je Goran od kontrolora letenja stigao do toga da radi na Holivudskim hitovima?

Goran: Duga priča :) Dok sam radio kontrolu letenja voleo sam da crtam, a sada kada radim na filmovima, vraćam se u avijaciju. Jedno vreme sam u Nišu radio oba posla istovremeno i to 24 sata dnevno, što je bilo malo previše. Krenuo sam da predajem animaciju u Italiji da bih se posle nekoliko meseci vratio u beogradski studio KompAni kako bih radio na serijama Koraksijanci i Parobrod Srbija.
Potom sam dobio ponudu od studija RhinoFX u Njujorku gde me je preporučio prijatelj i kolega. Uradio sam animirani test za veoma visokobudžetni projekat u Americi koji je pobedio na konkursu, i samo tom studiju doneo 3,5 miliona dolara, a agenciji koja je bila vlasnik projekta 60 puta više za samo godinu dana. To mi je odmah donelo poziciju "lead" animatora.
Iako sam za celu mesečnu platu kontrole letenja ponekad mogao da kupim samo kesu smokija i bombona, i dalje mislim da su mi to najlepši dani u mojoj karijeri. Radio sam na mnogim aerodromima bivše Jugoslavije i sve se to dešavalo u toku onih naših nesrećnih ratova. Bez obzira na to, stekao sam puno prijatelja sa kojima se i dan danas čujem i družim. Jedan od njih je Dejan s kim smo u isto vreme bili na vojnoj akademiji, mada se u to vreme nismo poznavali.

Play!Zine: Pošto smo kao gejming magazin primarno fokusirani na video igre, da li možete da nam kažete nešto više o radu clana vašeg tima, Slobodana, o njegovom iskustvu u gejming industriji i o projektima na kojima je radio?

Boba: U gejming industriju sam ušao krajem 2008. godine. U srednjoj školi sam krenuo da se zanimam za 3D animacija i imao sam tu sreću da upoznam veoma iskusnog mentora. Godinu dana kasnije sam se zaposlio u beogradskom studiju koji je tada radio outsourcing animacije za izdavače poput DICE-a i EA Games-a. Tamo sam se zadržao do 2014. godine, gde sam dosta toga naučio. Kasnije sam radio u Varšavi, pa jedno kratko vreme u jednom studiju za izradu reklama u Beogradu. Od 2015. godine sam u Nemačkoj na relaciji Minhen-Frankfurt.

Play!Zine: Da li si radio na nekoj domacoj igri? Da li trenutno radiš na nekom projektu?

Boba: Nisam do sada radio ni na jednoj domaćoj igri, ali sam radio u par domaćih studija kao outsourcing animator za neke AAA naslove. Trenutno radim na par projekata koji bi trebalo da izađu do kraja godine.

Play!Zine: Kako biste generalno opisali Flight Simulator? Da li je ovo zaista najbolja i najrealisticnija simulacija letenja ikada?

DGB tim: Ne znam da li je najbolja i najrealističnija ali je svakako do sada tehnički najkompleksnija komercijalna simulacija. U svetu kao i domaćoj gejming zajednici se takođe dosta koriste simulacije poput Prepar 3D ili H-plane i sve je stvar ličnog izbora. Ipak, FS 2020 je vizuelno najbolje urađena simulacija, posebno za sportsko letenje. Čak i za ozbiljno, instrumentalno letenje, pokrivena su sva radio navigacijska sredstva, svi aerodromi na svetu i procedure, i pravo je uživanje naći se u veoma realističnim oblacima dok pratite zvaničnu kartu za prilaz na sletanje na neki od domaćih aerodroma. Upravo zbog toga je ova simulacija bila naš izbor.

Play!Zine: Da li igrate neke druge video igre pored FS 2020? Koje su vam omiljene?

Boba: U slobodno vreme igram War Thunder, najviše sa lovačkim avionom MiG-29 (Fulcrum). Dosta sam emotivno vezan za igru, pogotovo što je prvobitno trebalo da se razvija u Srbiji.
Goran: Nekada davno sam voleo strategije poput Age of Empires, kao i razne simulacije vožnje i letenja, ali danas nemam dovoljno slobodnog vremena za to. Vozim motor u stvarnosti umesto toga :)
Dejan: Na poslu sam non stop angažovan, a mimo toga radim kao instruktor letenja na sportskim avionima, tako da slabo imam vremena za druge igre.

Play!Zine: Šta biste porucili našim citaocima koji još nisu zaigrali FS 2020?

DGB tim: Pridružite nam se na našem discord kanalu FS2020 Srbija gde možete besplatno da naučite više o virtuelnom i pravom letenju u Srbiji i svetu. Potreban vam je dobar gejming kompjuter sa pristojnom Nvidia grafičkom karticom, i ko zna, možda se nekada nađete za palicom odličnog domaćeg aviona Sila 450c sa Dejanom kao instruktorom pored vas!

INTERVJU SA NIKOLOM BULJ, KREATOROM GOBLIN AND COINS SERIJALA

Pre oko dve godine smo se susreli sa alfa verzijom igre Goblin and Coins II, na kojoj radi domaći samostalni developer Nikola Bulj. Kako GnC2 zvanično izlazi 11. aprila, odlučili smo da sa Nikolom popričamo o igri i njenom razvojnom procesu.

Play!Zine: Kako smo se u prvom intervju odmah bacili na priču o Goblin and Coins II, sada bismo za početak voleli da saznamo nešto više o tebi i tvom radu u game dev industriji.

Nikola: Zovem se Nikola i radim kao nastavnik srpskog jezika u osnovnoj školi. Prvi susret sa igrama imao sam na arkadnim aparatima, a bio sam toliko mali da je otac morao da me drži u vazduhu kako bih mogao da okrećem volan. Tinejdžerske godine sam proveo sa drugovima uz NES i povremeni odlazak u lokalne segoteke, što se izgleda ogleda i u igrama koje danas pravim. Neko vreme sam pisao za Svet kompjutera i Gameplay. Goblin and Coins II mi je druga "komercijalna" igra na Steamu, a pre toga sam napravio par besplatnih igara za utvrđivanje gradiva srpskog za osnovce, te jedan kviz o 8-bitnim igrama.

Play!Zine: Kako bi našim čitaocima opisao Goblin and Coins II, njegov gejmplej i neke ključne mehanike? Šta je cilj igre?

Nikola: Cilj igre je da se igrač zabavi, izazove, savlada prepreke i oseti dobro kada uradi nešto za šta nije bio siguran da li može da postigne svojom veštinom. U osnovi to je platformer kao i prva igra, osnovno kretanje i skakanje je identično, s tim da je proširena i izmenjena mehanika pa ovaj put imamo na raspolaganju dupli skok, provlačenje kroz tunele, a životi i nastavljanja funkcionišu drugačije nego ranije. Tu su i veoma jednostavne zagonetke za otvaranje puta, portali, kosine...

Play!Zine: Kako i kada si odlučio da kreneš da radiš na nastavku za Goblin and Coins? U kojoj meri se nastavak razlikuje od originala?

Nikola: U suštini sam znao da će biti nastavka čim sam objavio prvu igru. Pre toga, nekih 200 ljudi je probalo razne rane verzije i pružilo mnogo povratnih informacija, problemi su popravljani i jedino što se tada isticalo kao nepopravljiva stvar, bila je grafika. To je bio prvi put da uopšte radim pixel-art, učio sam usput... Međutim tek kada je igra objavljena i kad su počele da pristižu recenzije kupaca na Steamu, postalo je jasno da neke dizajnerske odluke nisu bile na mestu, ili bar ne dobro promišljene. Kako je bilo gotovo nemoguće promeniti sve to a da se ne napravi nova igra, već se u tom trenutku javila ideja o Goblinu 1.5, takoreći novoj verziji koja bi ispravila sitnice i ozbiljnije probleme koji su ljudima zasmetali, a ne

bi se razlikovala u duhu mnogo od originala.

Play!Zine: Koje igre su inspirisale nastanak ovog naslova i šta ga izdvaja od drugih platformera?

Nikola: Inspiracija uglavnom dolazi iz sećanja na 8-bit i 16-bit eru. Nije reč o bilo kom određenom naslovu, već više pokušavam da oživim onaj "slatki" osećaj učenja iz grešaka, ponavljanja i konačnog uspeha koji donosi zadovoljstvo. Još kad bi svaki igrač imao desetinu drugova iza leđa koji glasno navijaju, dobacuju (pogrešne) savete i nerviraju se, slika bi bila potpuna.

Ono po čemu se Goblin and Coins II bitno razlikuje od drugih platformera jeste sistem života i ponavljanja. Nekada davno, na arkadnim aparatima, imali biste određeni broj života i potom ograničeno vreme da ubacite novčić da kupite još jedno ponavljanje, nastavite dalje... Danas ili imate ograničen broj života posle kojeg sledi kraj igre, ili neograničen broj ali vas igra ograničava na druge načine kako bi ostala izazovna. U Goblin and Coins II igrač kreće sa pet ili 10 nastavljanja, a svaki od tih pokušaja daje vam tri (ili četiri, posle nadogradnje) života za prelazak nivoa. Nivo se ne počinje uvek od početka, jer igra pamti poslednje sigurno mesto sa kojeg ste skočili i tu vas vraća kada izgubite život. Ukoliko izgubite sve živote, trošite jedno nastavljanje i vraćate se na početak nivoa. Međutim, kada izgubite sva nastavljanja, nije neizbežno kraj igre, već igrač odlazi u Podzemlje, mračan i izazovan nivo u kojem imate priliku da se dokažete, "oživite ponovo" i vratite na mapu sa 15 novih nastavljanja. Naravno, svako ko iskusi jednom tako nešto, imaće motivaciju ili da igra opreznije, ili da kupi (za novčiće sakupljene u igri) nadogradnju koja mu daje 99 nastavljanja.

Play!Zine: Reci nam nešto više o Podzemlju.

Nikola: Sa strane građenja sveta i pripovedanja, to je neka vrsta antičkog viđenja podzemnog sveta koji je hladan, pust, i izuzetno težak za napuštanje – ali je moguće. Sa mehaničke strane, reč je o izazovnom nivou u koji igrač dospe kada potroši sve živote i nastavljanja. Igrači na raspolaganju imaju jedan život, skokovi moraju da budu precizni, a neprijatelji i zamke su teži nego oni iz prve polovine igre, tako da ne preporučujem ranu posetu. Deluje prvenstveno kao motivacija da se opreznije igra i da se čuvaju životi, ali je i korisna mogućnost da se igra nastavi i sačuva napredak za igrače koji izgube sve živote negde dalje u kampanji.

Play!Zine: Koliko nivoa možemo da očekujemo u igri? Da li u igri postoji backtrackovanje (vraćanje u stare nivoe nakon njihovog prelaženja)?

Nikola: U igri postoji 25 nivoa koji čine glavnu priču, a između njih umetnute su i arene sa kraljicama ili bossovima, koji nisu teški ali unose malo dinamike i raznolikosti u kampanju. Nivoi dolaze u različitim veličinama, što nosi i različit broj novčića koje je moguće pokupiti, dostupnost prečica, i slično. Ove informacije su vidljive na karti sveta iz koje se bira nivo. Moguće je, neretko

i neophodno, vratiti se na pređene nivoe kada nabavite novu nadogradnju, kako bi se posetila mesta do kojih prethodno nije bilo moguće doći, te naravno pokupili novčići skriveni tamo. Na kraju, na dan izlaska biće i pet skrivenih nivoa, a nadam se da ću biti u mogućnosti da ih dodam još kasnije.

Play!Zine: Koliko je teško pronaći skrivene nivoe?

Nikola: Možda će biti teško prvi put. Skriveni nivoi se ne prikazuju na karti sve dok se ne kupi nadogradnja koja to omogućava. Ni tada igrač ne može direktno da im pristupi, već mora prvo da nađe ulaz u taj nivo, koji se nalazi na nekom od okolnih nivoa (i takođe je bio nevidljiv ranije). Jednom kada se nivo pređe, postaje otključan i može se direktno posetiti kako bi se pokupili preostali novčići.

Play!Zine: Imajući u vidu da su najčešće žalbe igrača platformerskih igara "loše kontrole", koliko je bilo teško usavršiti mehanike kretanja i skakanja?

Nikola: Nemoguće je usrećiti sve igrače. Potpuno isti sistem kontrola tri igrača će oceniti na četiri načina, a nekada nije ni do njihovog ukusa nego do uređaja koji koriste. Naravno da će kontrole biti preciznije na mehaničkoj tastaturi nego na jeftinijem laptopu, na primer. Veoma je teško uklopiti skok, gravitaciju, inerciju i druge faktore koji bi se dopali većini. Pomaže kada igra "vara" pa dopusti igračima pokrete koji ne bi trebalo da budu mogući, kao stajanje van ivice platforme, skretanje u padu i najvažnije, momentalna reakcija kada se zada komanda.

Play!Zine: Da li bi Goblin and Coins II opisao kao "tešku" igru?

Nikola: Ne bih rekao da je teška, ali svakako ima svoje izazove, gde pre svega mislim na istraživanje nivoa i položaje neprijatelja i njihovo ponašanje. Oprezan igrač imaće daleko manje problema nego neko ko juri... a opet ima i to svoje zadovoljstvo. Svaki nivo u režimu priče može da se završi bez nadogradnji, ali njihova nabavka značajno olakšava stvari. Igranje sa i bez duplog skoka je kao igranje dve različite igre na kasnijim nivoima. Takođe, većina kraćih ili linearnih nivoa može da se završi veoma lako ako ne tražimo sve novčiće. Na kraju dana, rekao bih da težina dolazi od neprijatelja i platformi, kraljice neće nikome zadati mnogo problema.

Play!Zine: Da li možeš da nam kažeš kako si radio na audio-vizuelnom delu igre?

Nikola: Posle objavljivanja prve igre i dugog razmišljanja šta i kako dalje, odlučio sam da pohađam kurseve pixel-arta i crtanja uopšte, kako bih unapredio tu veštinu bar malo. Mnogo je lakše danas doći do lekcija na internetu, ne moramo da živimo u velikom gradu ili nekoj zapadnoj državi da bismo naučili nešto novo i nakon završetka škole. Još nisam zadovoljan i neretko izgubim motivaciju kada vidim radove daleko boljih i iskusnijih umetnika, ali u takvim trenucima setim se da svaki trud danas vodi u bolje rezultate sutra. Svu grafiku sam nacrtao koristeći miša i razne programe za pixel-art. Neki likovi se vraćaju iz prve igre, ali su naravno ulepšani (čak iako se ne vidi, svi imaju nove sprajtove).
Zvučni efekti, kao i u prvoj igri, dolaze iz mojih usta, bukvalno. Koristim samo besplatne programe da modifikujem zvukove i načinim ih upotrebljivijim. Nekoga to nasmeje, drugi smatraju da nije profesionalno... Meni je zabavno, a novca nemam da platim nekog drugog. Slična je situacija i sa kupovinom muzike, pa sam u prvoj igri koristio besplatne kompozicije sa dozvolom, a ovaj put sam se okrenuo besplatnim alatima za kreiranje kompozicija.

Play!Zine: Primetili smo nekoliko referenci na domaći region i srpski jezik. Da li možeš da nam kažeš u kom obliku se pojavljuje u igri?

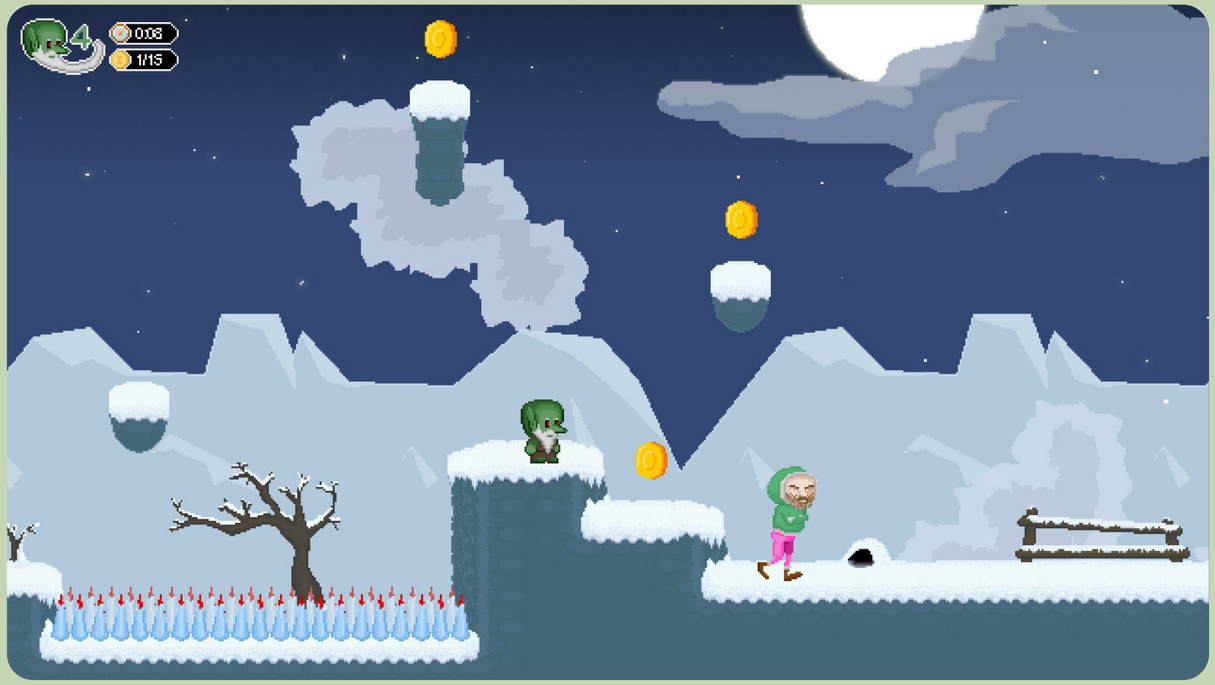
Nikola: U prvoj igri imao sam domaće recepte za tradicionalna jela, ovog puta nema ništa slično, jer je zadavalo previše muke prevodiocima. Ima nekoliko vizuelnih šala koje će domaći ljudi prepoznati.

Play!Zine: Na tu temu, da li će Goblin and Coins II imati lokalizaciju za srpski jezik i da li si ti radio prevod? Koliko je bilo teško prevoditi ustaljene "gejming izraze" iz engleskog jezika?

Nikola: Od samog početka, kada sam imao samo menije bez igre da tako kažem, postojao je izbor jezika i odmah uz engleski bio je tu i srpski. Ne bih rekao da sam prevodio, više da su oba jezika ugrađena paralelno kako se igra razvijala. Ostali prevodi su dodati kasnije, najviše zahvaljujući dobrovoljcima iz zajednice, koji su uložili trud i omogućili drugima da igraju na svom jeziku. Mi ovde engleski uzimamo zdravo za gotovo, ali u nekim zemljama deca ne znaju strane jezike i vole da igraju igru na svom maternjem jeziku.

Play!Zine: Da li si na ovom projektu radio potpuno sam? Koliki je zapravo izazov samostalno pokriti sve domene game developmenta?

Nikola: Šta tačno znači napraviti igru sam – ovo je složena tema koja svakodnevno rađa diskusije na internetu. Neko koristi besplatne ili kupovne sastojke (3D modele, animacije pokreta, zvukove...) sa interneta, a opet napravi igru sam. Neko drugi vam ne priznaje "samostalnost" čak iako ste koristili postojeći endžin, umesto da budete "pravi



programer" i napišete svoj pokretač od nule. Na koncu, svi "stojimo na ramenima džinova koji su nam prethodili", u smislu da smo naučili veštine od nekoga iskusnijeg, dobili inspiraciju od nečega što smo videli, čuli, igrali... Rekao bih za sebe da jesam radio sam, jer sam sav posao direktno na igri uradio samostalno – crtanje, pisanje koda, stvaranje zvukova, optimizaciju... ali nisam sve oko igre uradio sam i verujem da niko to ne može, pogotovo uz redovan posao i druge obaveze. Brojni ljudi su mi pomogli da testiram igru, preveli je na svoje jezike, podržali me na druge načine, i tako dalje. Zahvalan sam im i sva imena možete da pronađete u igri.

Play!Zine: U kom domenu developmenta bi rekao da si najbolji i u kom najviše uživaš? U kom najmanje uživaš?

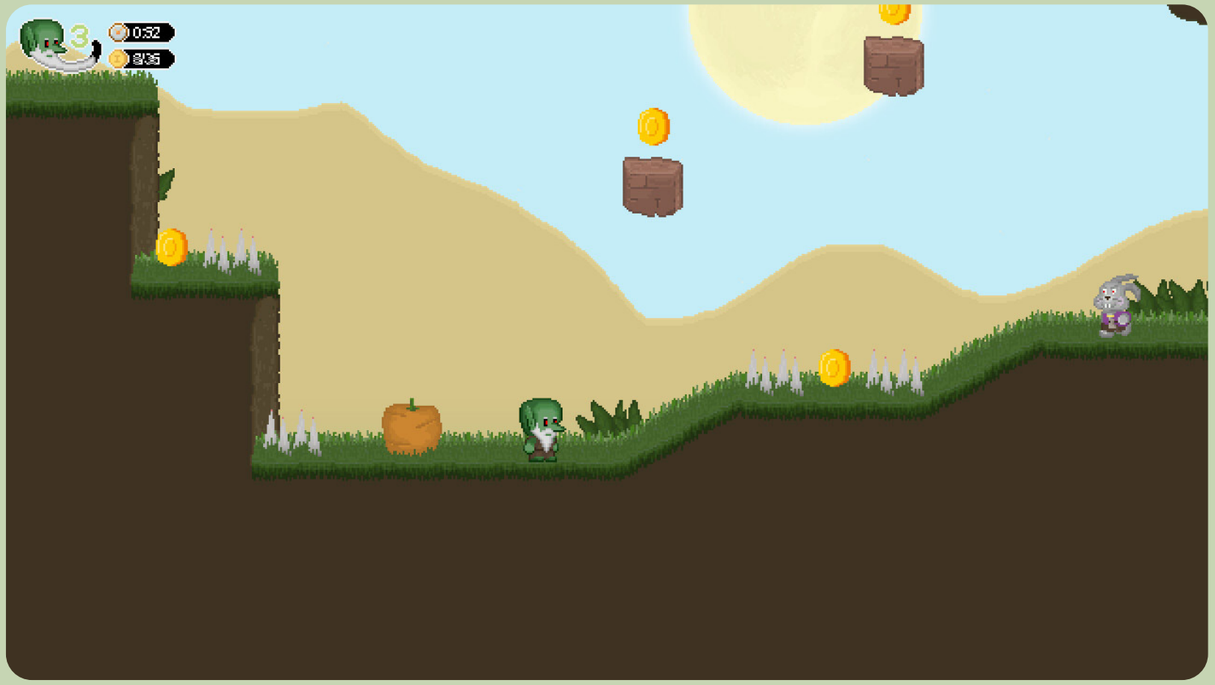
Nikola: Najviše uživam u savladavanju prepreka. Nema goreg osećaja kad se nešto kodira pa ne radi, ili nacrta pa ne valja. Takođe, pravo je zadovoljstvo kada se takve prepreke preskoče i pred sobom imate nešto čime možete da budete zadovoljni. Najmanje "uživam" u marketingu, al' to može biti i stoga što pokušavam ljudima da predstavim 2D platformer u 2023. godini, a i nije direktno vezano za rad na samoj igri.

Play!Zine: Goblin and Coins II izlazi 11. aprila za PC. Kakvi su ti planovi nakon izlaska igre? Šta je sledeće za Goblin and Coins serijal?

Nikola: Prioritet u prvih mesec dana do tri je praćenje reakcija igrača, dežuranje u slučaju otkrivanja nekog potencijalnog problema, njegovo brzo ispravljanje i testiranje, pa objavljivanje nove verzije i onda u krug. Nakon toga, kad se malo odmorim, planiram da dodam još nivoa za igrače koji su prešli igru i dopala im se. Ostavio sam planski mesta na karti (gornja desna četvrtina) za tu potrebu, a videćemo u kom obliku će to tačno biti (neka mini-kampanja ili sezonski nivoi).

Play!Zine: Kakvo je tvoje iskustvo sa radom u domaćoj game dev industriji? Da li imaš neki savet za samostalne developere?

Nikola: Ne bih rekao da sam "čovek iz industrije", više sam hobista. Bio sam u situaciji da su mi drugi domaći developeri pomogli savetima, imao sam i čast da pomognem drugima, ali tu se priča završava, barem za sada. Što se saveta tiče, mogu samo da kažem da je samostalni rad na projektu jedinstveno iskustvo koje je prelepo, ali kojeg se i iskusni profesionalci sa razlogom plaše. Većina projekata ove vrste nikada ne bude završena. Postoji više od jednog razloga zašto smo se kroz istoriju odmakli od manufakture do proizvodnih hala. Ovaj pristup je za "zaluđenike" koji znaju da



njihovu igru neće igrati mnogi, da neće zaraditi, neće biti poznati... i to im odgovara, jer vole da ostave svoj pečat na delu, makar bilo i daleko od savršenog. Ukoliko to nije ono što želite, već da radite na velikom projektu, igri za koju će čuti više od nekoliko stotina do hiljada ljudi, da zaradite platu i napredujete u industriji, onda savetujem specijalizaciju i rad u timu, kao sav normalan svet.

Play!Zine: Da li imaš planove za neke buduće projekte?

Nikola: Postoje planovi, postoje i ideje koje još nisu razrađene ni do skice kamoli plana, ali rano je za priču te vrste. Kad budem imao nešto konkretno da predstavim, javiću vam sigurno.

Play!Zine: Da li imaš omiljenu video igru? Da li igraš nešto trenutno?

Nikola: NES: Duck Tales 1 i 2, Rescue Rangers... PC: Arcanum, Fallout 2, VTM: Bloodlines, Witcher 3, Civ III... Trenutno ne igram ništa osim GnC2 za potrebe finalnog testiranja. Malo sam probao Diablo IV open betu, pre toga sam u decembru nekoliko dana igrao Vampire Survivors. Kada je vreme ograničeno, mora da se bira između igranja i pravljenja.

Play!Zine: Hvala ti što si izdvojio vreme da popričaš sa nama! Nadamo se uspešnom izlasku Goblin and Coins II!

Goblin and Coins II izlazi 11. aprila za PC. Podržite Nikolu i isprobajte igru na Steamu!

Autor: Milan Živković

BETA

DIABLO IV

11 GODINA JE PROŠLO, A JA TE I DALJE VOLIM

Sa jedne strane, prosto je neverovatno da je prošlo već 11 godina od izlaska poslednje velike Diablo igre. Čekanje u redu ispred prodavnice kako bi se igra kupila što pre, sada je samo odblesak vremena kada su fizičke kopije igara imale primat. Danas, jedino što sam čekao jeste da se tih osamdesetak gigabajta beta verzije skinu, ali s obzirom na brzinu interneta od 2 ili 3 gigabita (ne, stvarno više ne znam ni koju brzinu imam), i to je kratko trajalo. Stvarno živimo u budućnosti...

Šalu na stranu, protekli vikend bio je izuzetno buran po pitanju zatvorene beta verzije najnovijeg Diablo naslova. S obzirom da smo odabrali PC kao najprikladniju platformu za igranje, jer tradicija je ipak tradicija, osim hordi demona morali smo da se suočimo i sa hordama tehničkih poteškoća.

Dugo čekanje na red da se uđe u igru pored hiljada drugih igrača, nije nešto što sam očekivao. Naročito s obzirom da su ova čekanja umela da potraju i po sat vremena. Na svu sreću, situacija se ubrzo primirila pa smo mogli da pređemo i na... Druge poteškoće.

Igra, bez obzira na vašu konfiguraciju, radila je jako nestabilno. S obzirom da se preporučuje da vaš sistem ima 16 gigabajta RAM-a a onda ga igra pojede za 60 sekundi, očito je prisutan bag sa curenjem radne memorije. Privremeno rešenje bilo je spuštanje kvaliteta grafike, što je prava grehota uzevši u obzir kako dobro igra izgleda.

Od dizajna pa preko modela i atmosferičnog osvetljenja, igra izgleda mnogo bolje nego što sam očekivao, bojažljivo bacajući pogled na promo materijale prethodnih godina. Još ukoliko igra na datum izlaska bude ispeglana dovoljno dobro da zapravo mogu da je bez problema igram i na višim grafičkim podešavanjima, moći ću i stvarno da odahnem.

Atmosfera je toliko dobra da ne mogu da verujem da sam sebi dopustio da se toliko uživim u igru čije je igranje bilo ograničeno na dva dana. Konstantna i fenomenalna muzika koja kao da briše sve smetnje spoljašnjeg sveta dok tonete u ovaj svet, činila je da se osećam kao da istovremeno štitim svet od armija Pakla i sedim u prvom redu nekog koncerta prvoklasnog simfonijskog orkestra.

Jako mi se dopada i sistem mape koji izuzetno olakšava kretanje kroz svet a istovremeno i sugeriše njegovu grandioznu veličinu. Nisam siguran koliko je tradicionalno nasumično generisanje nivoa bilo u toku, ali nemojte sumnjati da vas očekuje neizrečivo zanimljiv svet za istraživanje.
Sistem menija i inventara kao i dostupnih veština, kao da je negde na pola puta između drugog i trećeg nastavka serijala. Možda većina nas i najviše voli originalni i pomalo sirovi sistem prva dva dela, ali i ovo je dovoljno napretka unazad – ako razumete šta hoću da kažem.

“KORAK BLIŽE VIZUELNOM I ATMOSFERIČNOM UTISKU PRVA DVA NASTAVKA”

Kroz nivoe je sada moguće kretati se i penjanjem i provlačenjem kroz prepreke, što mnogo doprinosi kompletnom utisku mobilnosti, a tu su čak i konji koje je moguće jahati što je novitet kakvom se nisam nadao.

Kao verovatno najupečatljiviji segment, ovog puta mi se izdvojila i priča i način pripovedanja. Osim što je premisa zanimljiva a kvalitetne kompjuterske animacije ovog renomiranog studija prisutne, tu su i „in game“ sekvence koje su ili „prerenderovane“ ili se izvode u realnom vremenu. Moram da priznam da neočekivano dobro produbljuju narativ i izgledaju zaista sjajno.

Diablo nije serijal kom je potrebno previše reklame. Pa bez obzira što je studio koji stoji iza njega imao svoje uspone i padove, ja nemam apsolutno nikakvih sumnji da nas očekuje jedna sjajna igra. Možda čak i najbolja koju ćemo videti od davne i kultne dvojke. Slobodno planirajte kupovinu igre unapred. Siguran sam da nećete zažaliti, osim ak Blizzard ne izvuče još jednu poznatu i neslavnu kartu iz rukava i izda igru u koju ćete morati da uložite dodatni novac kako biste propisno uživali. Ali što bi mudri i učeni ljudi iz starina rekli – pu pu, daleko bilo.

“KOLIČINA BAGOVA, NESTABILNOST I ČEKANJE U REDU JESU PRIHVATLJIVI ZA BETA TEST, ALI KOMPLETNA IGRA MORA BITI DALEKO ISPEGLANIJI PROIZVOD”

IGRU USTUPIO:
Iris Mega

PLATFORMA:
PlayStation 4/5, Xbox One Series X/S, PC

IZDAVAČ:
Blizzard Entertainment

Planirani datum izlaska:
06.06.2023.

RAZVOJNI TIM:
Blizzard Entertainment

TESTIRANO NA:
PC

Autor: Stefan Mitov Radojičić

STEAM EARLY ACCESS

SONS OF THE FOREST

OTVORENA NOVA SEZONA LOVA NA KANIBALE

Sons of the Forest je izgrađen na odličnom temelju prethodne The Forest igre, ali i pored toga se ne stidi da uvede neke nove mehanike ili da proba nešto novo. Ipak, srž igre je na kraju ostao isti – spremite se za novu sezonu lova na kanibale.

Ovaj serijal definitivno neće ući u istoriju po svojim inteligentnim pričama o kojima će se godinama kasnije filozofirati. Međutim, razvojni tim se potrudio da bar delimično da neki cilj igraču, bar u ovom nastavku. Samim tim vi ste pripadnik, verovatno privatne, bezbedonosne grupacije firme Puff Corp (da, dobro ste pročitali), a vaš zadatak je da pronađete porodicu Puffton na ostrvu punom kanibala i mutanata. Naravno, vaši helikopteri bivaju oboreni, zbog čega ostajete nasukani na pomenutom ostrvu. Međutim za razliku od prve igre, pored vas će preživeti i jedan NPC lik po imenu Kelvin, koga je pad učinio gluvim. Jedini način komunikacije sa Kelvinom je putem poruka koje ćete mu ispisivati.

Ovde dolazimo i do jedne od najvećih promena u žanru ovog tipa horor igara – NPC co-op. Do sada su nas igre ovog tipa ostavljale potpuno same, ako ne računamo co-op sa drugim igračima, a Kelvin čak i u multiplejer modu dolazi da se druži sa vama! Njegov pathfinding je za sada prilično užasan doduše, i često će mu biti potrebno neko vreme da vas dobro isprati gde idete, ali mu AI zato nije toliko loš. Ako mu zadate bilo koju drugu komandu, bilo da sakuplja drveće ili pravi vatru ili skloništе, on će na to prionuti apsolutno i potpuno kompetentno, dokle god ga kanibali ne pojedu naravno.

Kalvin će vam biti veoma koristan dok ne provalite poprilično izmenjen crafting sistem koji se pojavljuje u ovom nastavku. Crafting za neke predmete je prilično jednostavan, dok ćete neke druge, kao recimo vatru za kampovanje, morati ručno i postepeno da sastavite. Pošto je manual pomalo neintuitivan, kontrole konfuzne, a tutorijal nepostojeći, biće vam potrebno neko vreme da skapirate kako sistem funkcioniše. Kada se izvežbate, baze i kuće možete da pravite kako god hoćete, a drva možete cepati na kraće instance ili ih obrađivati. Tada vam se otvara potpuno novi svet kraftovanja i modifikovanja, a frustracija prelazi u zadovoljstvo.

Protivnici imaju poprilično nasumičan AI, i to čak gori od prethodne igre. U jednom momentu će stajati ili trčati oko vas bez ikakvog smisla, dok će u drugom biti veoma agresivni. Developeri definitivno moraju da porade na ovom polju, kao i na broju neprijatelja koji se mogu pojaviti u jednom trenutku. Ostrvo iliti otvoreni svet koji ćete istraživati je s jedne strane ogroman, možda čak i preogroman, ali je isto tako veoma prazan. Ipak, verujem da će developeri obogatiti svet, priču i lore u kasnijem delu Early Access faze.

Grafički, Sons of the Forest je unapređena verzija prethodne igre. Najveći problem na ovom polju je ponovo loša kalibracija noći i mračnih pećina i zona. Kada mrak padne, onda se apsolutno ništa ne vidi. Jasno mi je da je tako i u stvarnom životu, ali voleo bih da su developeri dodali mesečevu svetlost ili nešto slično. No najveću hvalu možemo dati ogromnoj količini animacija za apsolutno sve što radite – od jedenja hrane i kraftovanja, pa do pisanja poruka Kelvinu i paljenja vatre. Iako se možda često možete zaglaviti u nekoj od animacija, one nisu preduge, tako da ne predstavljaju preveliki problem.

Zvučna podloga nažalost nije preterano dobro optimizovana, muzika je konfuzna, a glasovne glume naravno nema, ali opet, verujem da će developeri definitivno poraditi na ovom polju.

Pored gorepomenutih mana, moram da vam skrenem pažnju i na veoma pipav sistem kontrola. Redovno ćete se saplitati dok prolazite kroz menije, pokušavajući da skapirate šta otvara šta, sa čime interagujete sa kojim dugmetom, kako spajate stvari, i slično. Čak i neko ko je igrao prethodni deo će imati problema oko ovoga.

Ako će igra stvarno izaći za nekih 6 do 8 meseci, onda bih vam preporučio da sačekate i kupite je kada bude bila kompletna, ali ako hoćete da podržite developere i da doprinesete razvoju, nije loša ideja pazariti je već sada. Cena je sasvim fina za ono što Sons of the Forest pruža, pogotovo ako igrate sa drugarima.

IGRU USTUPIO:
ENDNIGHT GAMES

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: 64-bit Windows 10
CPU: Intel Core i7-8700K / AMD Ryzen 5 3600X
GPU: Nvidia GeForce 1080Ti / AMD Radeon RX 5700XT
RAM: 16 GB
HDD: 20 GB

RAZVOJNI TIM:
Endnight Games Ltd.

CENA:
28,99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
2023.

STEAM LINK:
app/1326470/Sons_Of_The_Forest/

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

SLIME RANCHER 2

SIMULATOR ISPUŠTANJA SEROTONINA

Verovatno ste nekada iskusili tu sreću da vaš omiljeni film ili video igra dobiju nastavak i da taj nastavak bude još bolji od samog originala i bolji nego što ste uopšte mogli očekivati. Iako nažalost sve češće ima dosta suprotnih slučajeva, čuda su moguća.

Najnovija igra koja je bolja od svog i te kako odličnog prethodnika jeste Slime Rancher 2, koji se prošle godine pojavio kao deo early access programa na Steamu, tako da se radi o projektu koji još nije gotov (iako izgleda kao da jeste), a pritom donosi odličnu uživanciju koja će nastaviti da pruža benefite tokom igranja i daljeg razvoja.

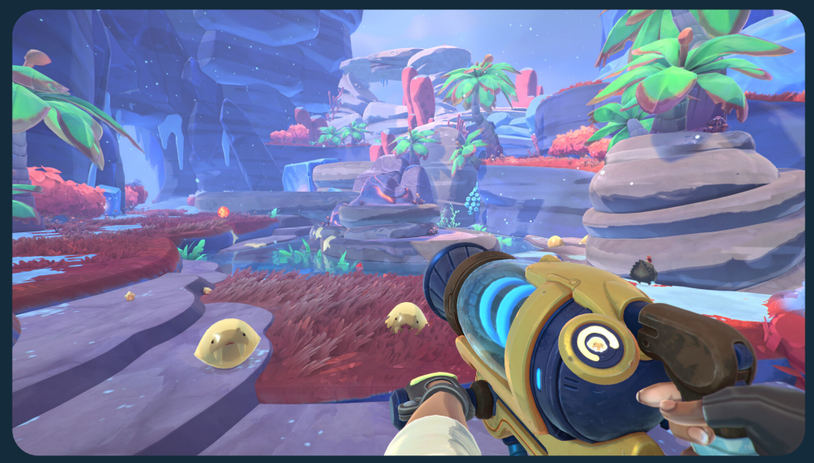
Neposredna stvar koju ćete odmah primetiti jeste da je Slime Rancher 2 mnogo nalik na original što, iskreno, takođe nije loša stvar. Original je majstorski dizajniran, izgrađen tokom dugog vremenskog perioda, uz doprinos zajednice koja je govorila šta je dobro funkcionisalo, a šta nije. Iskreno, pametno je koristiti to kao osnovu za nastavak i još više ga proširiti uz pomoć fanova.

I dalje sakupljate ljigavce (Slimes) svojim usisivačem, uzgajate ih, hranite ih, dobijate novčiće za to i trošite ih u skladu s tim na nadogradnje i širenje parcela. U suštini, ako ste ikada želeli da izgradite farmu sluzavih, ali pritom slatkih stvorenja, ovo je igra za vas.

Naredna stvar koja se da primetiti jesu vizuelni elementi. Slime Rancher 2 oduzima dah u 4K, pogotovo ako posmatrate na koji način se oblaci kreću po nebu i kako se vreme menja iz dana u noć. Svetla i tamna estetika je tako suptilna, tako lepo urađena i divno obogaćuje igru. Međutim, samo Rainbow Island je mnogo veći od mape prve igre, a zapravo je i mnogo gušće naseljen. Svaka lokacija ima više različitih puteva kojima možete odlutati, a pritom ste uvek nagrađeni novim prizorom ili slagalicom za rešavanje. Bilo je mnogo lakše izgubiti se u ovom svetu igre nego u onom iz njegovog prethodnika.

Narativ u igri je takođe intrigantan, gde polako ali sigurno stižete da istražite ovo novo ostrvo i otkrijete misterije koje se kriju iza njega. Ko je poslao čamac? Ko je napisao pismo? Na sva ova pitanja biće odgovoreno u dogledno vreme, ali nikada na direktan način.

Uvedene su nove vrste hrane, kao što je nektar, kako bi se začinila raznolikost onoga što je svakom pojedinačnom "ljigavcu" potrebno za opstanak. Pored ovoga, uvedene su neke nove mehanike za neku sluz, kao što je "Ringtail Slime", koja se pretvara u statuu noću, što znači da resurs od nje možete sakupljati samo tokom dana. Ako ste uopšte zabrinuti za neke od vaših omiljenih vrsta Slajmova u originalu, ne plašite se, jer svaki od njih postoji i u nastavku.



Najveći dodatak u Slime Rancher 2 bilo bi uvođenje konzervatorijuma, koji deluje kao glavna nova poljoprivredna oblast u kojoj ćete smestiti svoje sluzi i uzgajati izvore hrane za njih. Radi se o ogromnoj lokaciji koja se može proširiti i nadograditi dok igrate, a pritom je umetnički veličanstvena. Oko ove baze operacija nalazi se niz bioma koji su dom za svaki od jedinstvenih tipova Slajmova, koje ćete postepeno otključavati dok istražujete i nadograđujete svoju opremu.
Odmah na početku se vidi da je Slime Rancher 2 mnogo lepša igra od svog prethodnika, pre svega u smislu umetničkog pravca i same grafike. Opseg boja, tekstura, lišća i vodenih efekata je značajno unapređen, a sami Slajmovi takođe izgledaju divnije nego ikad.

Različite oblasti mape su sada mnogo otvorenije, sa više bočnih regiona i skrivenih ulaza. Takođe se primećuje da mnogo više stvorenja može da bude na ekranu u istom trenutku. Međutim, postoji skoro čest problem gde bih nakratko video samo opšti obris Slajmova, a njihovim prepoznatljivim tragovima kao što su uši, repovi ili krila, bio bi potreban trenutak da se učitaju.

Slime Rancher 2 je trenutno dostupan u early access fazi, a za svakoga ko uživa u ugodnom gejmpleju više klase ili ko jednostavno voli prethodni Slime Rancher, nastavak nikako ne sme da propusti. Međutim, ako želite dublju priču i objašnjenje svrhe svega što radite, možda bi bilo najbolje da sačekate potpuno izdanje gde će svi ovi elementi igre biti u potpunosti prošireni.

Developer Monomi Park je doveo odlična poboljšanja i mislimo da je ovo nastavak koji ni sami fanovi nisu mogli da zamisle.
A razvoj je praktično tek počeo!

IGRU USTUPIO: **KEYMAILER**

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD RX 5700
CPU: Intel i5-8400 / AMD Ryzen 5 1500X
RAM: 16 GB
HDD: 8 GB

RAZVOJNI TIM:
Monomi Park

CENA:
24,99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
Q1 2024

STEAM LINK:
/app/1657630/Slime_Rancher_2/

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ATOMIC HEART

“PRVIH SAT VREMENA IGRE ĆE DOSTA IGRAČA NEPOVRATNO ZAINTRIGIRATI POSTAVLJENOM MISTERIJOM I VELELEPNOŠĆU OVE FIKCIJE, ODMOTAVAJUĆI KLUPK PRIČE NESVAKIDAŠNJIM TEMPOM KOJI ĆE VAM DOZIRATI PRIČU U SPECIFIČNOM MANIRU”

ATOMSKA IGRA PUNA SRCA

Atomic Heart je najavljivan godinama i delovao je kao jedna od onih igara koje nikada neće ugledati svetlost dana. Međutim, ruski razvojni tim Mundfish je uspeo da izgura ovaj projekat do kraja i evo nas, februara 2023. gde konačno možemo da isprobamo ovaj, na prvi pogled, ruski Bioshock. Iako vuče dosta inspiracije iz igara kao što je pomenuti Bioshock ili Metro, pa čak i Stalker, Atomic Heart uspeva da uspostavvi svoju originalnu atmosferu. U pitanju je pucačina iz prvog lica sa elementima akcionih RPG-ova, balansirajući na nekoj čudnoj liniji između takozvanog immersive sim žanra i tipične pucačine.

Ono što je dosta privlačno kod Atomic Hearta jeste njegov svet i sama premisa igre, smeštena u alternativni univerzum gde su Sovjeti otkrili novu česticu koja im je omogućila da postanu predvodnici otkrića, nauke i generalno budućnosti čovečanstva. SSSR je vpostao tehnokratska utopija, a vi, Major Nečajev, kao stari prijatelj uticajnog naučnika iz drugog svetskog rata, prisustvujete izumu ‘‘kolektivne veštačke inteligencije’’ koja bi trebalo da poveže čovečanstvo u potpunosti. Igra često pravi paralele sa već postojećim i nepostojećim izumima stvarnog sveta kao što su internet, AI i slično, ali na veoma specifičan i originalan način. U uvodu dobijate priliku da vidite glavni grad tehnološkog napretka SSSR-a, tačnije postrojenje 3826. Naravno,

“SVEPRISUTNA GLOMAZNOST VELELEPNIH SKULPTURA I ZGRADA ISPIRISANIH SOVJETSKOM ARHITEKTUROM ĆE VAM ODUZIMATI DAH”

stvari ubrzo polaze po zlu.
Ne samo po eksplozivnosti, već i po živosti ovog fascinantnog sveta, prvih sat vremena igre će dosta igrača nepovratno zaintrigirati postavljenom misterijom i velelepnošću ove fikcije, odmotavajući klupko priče nesvakidašnjim tempom koji će vam dozirati priču u specifičnom maniru koji ne bih želeo da upropastim. Iako generalni narativ mogu samo da pohvalim, dijalozi između vas i vašeg pričajućeg robotskog kompanjona su ispresecani bazičnim foricama zbog kojih ćete često prevrtati očima. Kroz te razgovore se može provući neka bitna, pa čak i kontroverzna tema, ali ovde je problem kvantitet ovih dijaloga gde ćete često umeti da preklinjete za minut tišine. Sve to je podržano solidnom glasovnom glumom, ali ipak više kod preostalih likova. Međutim čak i iritantne glasove glavnog lika i njegovog drugara možete ispraviti odabirom ruskih glasova koji ne samo da doprinose na kvalitetu njihovih razgovora, već i neizmerno utiču na već veliku imerzivnost kojom vas AH uvlači.

Što se gejmpleja tiče, obuhvataće dosta tipičnih elemenata ovakvih igara kroz tipične šunjalice, neke veoma zanimljive zagonetke koje sada ne bih otkrivao, kao i borbene sekvence. Borba u početku deluje pomalo mlako, pogotovo kod nekih oružja, te će vam igra možda delovati monotono ili isprazno, međutim AH svoje adute dozira ''na kašičicu'', i obećavam da se ne samo borba, već i kompletna igra potpuno otvara u jednom prirodnom toku.

Oružja se mogu unapređivati raznim materijalima koje će vaša rukavica verno usisavati bez neke potrebe za butanjem po ćoškovima, što je za svaku pohvalu. Ona često mogu sadržati nove poteze, tipove paljbe, metke i slično kako ih budete unapređivali, dok kasnije borba izbliza postaje veoma udarna i zanimljiva. Jedino što može kočiti ove segmente jeste opšta ''sunđerastost'' neprijatelja koji kasnije mogu upiti veliku količinu štete, pa određene boss borbe, iako generalno jako zanimljive u smislu dizajna, mogu delovati jako naporno. U levoj ruci imate i moći nalik tonicima iz Bioshocka, te možete bacati munje, vitlati neprijateljima gore dole, zapaliti ih i drugo, i generalno su jako satisfaktorne za korišćenje u sinergiji sa vašim oružjem.

AH malo posustaje sa inicijativom da vas natera da koristite različite moći i mehanike pri borbama sa jačim boss protivnicima, pa nikada niste ohrabreni da preterano promenite stil igre radi pobede, već od vas ekskluzivno očekuje da predvidite poteze vašeg protivnika. Zato i postoji mehanika izbegavanja koju ćete u igri najviše koristiti, gde u bilo koju stranu oko sebe možete iscimati vašeg lika, sa prilično čistim pokazateljima kada je najbolje da izbegnete udarac protivnika crvenim krugom oko njegove glave. Sve ovo zvuči pozamašno, ali kao što rekoh, igra vas polako uvodi u svoj svet, zagonetke i protivnike, dok je različitost tih protivnika nažalost jako slaba u početnim časovima igre, gde i bazični roboti imaju poprilično klimave animacije i ne predstavljaju neko zanimljivo iskustvo. Srećom, ovaj element se proširuje kasnije u velikoj meri.

"ORUŽJA SE MOGU UNAPREĐIVATI RAZNIM MATERIJALIMA KOJE ĆE VAŠA RUKAVICA VERNO USISAVATI BEZ NEKE POTREBE ZA BUTANJEM PO ĆOŠKOVIMA, ŠTO JE ZA SVAKU POHVALU"

Vizuelni dizajn je jako originalan, uzimajući elemente iz dieselpunka i steampunka sa retrofuturizmom koji se savršeno uklapaju sa sovjetskom estetikom. Mundfish je poklonio pažnju velikom broju detalja u skoro svim okruženjima, dok je svet veoma organski kreiran i zanimljiv na veoma atipičan način. Sveprisutna glomaznost velelepnih skulptura i zgrada inspirisanih sovjetskom arhitekturom će vam oduzimati dah, kao i zdanja bazirana na stvarnim lokacijama kao što je Lomonosov univerzitet. Što se tiče enterijera, njima je poklonjeno podjednako pažnje, pa će i naizgled obični bunkeri imati intrigantnu strukturu. Zvučna podloga je možda i najbriljantniji deo Atomic Hearta, gde Mik Gordon podiže atmosferu igre na nov nivo odličnom kolekcijom klasičnih numera i šlagera.

Što se tiče optimizacije, bagovi postoje, mada Atomic Heart generalno izgleda maestralno, lako se postavljajući kao jedna od najlepših igara svih vremena. Ovo pritom radi jako dobro, prebacujući trocifren broj slika u sekundi na jačim mašinama, i generalno pružajući stabilan frejmrejt na konzolama bez nekog većeg gubitka u smislu detalja.
Sve u svemu, Atomic Heart nije igra bez mana, ali je definitivni prikaz da je razvojni tim uložio dušu u realizaciju ove igre, dišući originalnošću i zanimljivom pričom. Kroz tridesetak sati gejmpleja sigurno će vam ostati u sećanju kao jedno vrlo upečatljivo iskustvo.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i7-7700K / AMD Ryzen 5 2600X

GPU: NVIDIA GeForce GTX 2070 / AMD Raden RX 6700XT

RAM: 16GB

HDD: 90GB

IGRU USTUPIO:
Iris Mega

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

IZDAVAČ:
Focus Entertainment, 4Divinity

CENA:
69,99€

RAZVOJNI TIM:
Mundfish

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **8.7**

- ✓ Originalan i zanimljiv narativ
- ✓ Audio-vizuelni dizajn
- ✓ Borba postaje jako zabavna nakon što se igra otvori
- ✗ Iritantni dijalozi između glavnog lika i njegovog kompanjona
- ✗ Borba u početku ume delovati neupečatljivo

Autor: Igor Totić

KIŠA METAKA NA REPEAT

Returnal je jedna od prvih PS5 ekskluziva koja je "služila" da pokaže koliko je moćna nova generacija konzola. Housmarque je uspeo da prenese brz gameplay uz prelepu grafiku bez ikakvog štucanja, otvorivši nam prozor u budućnost sjajnih igara na novoj generaciji konzola. Sony je u poslednje vreme rešio "da se voli" sa PC igračima i malo po malo izbacuje svoje ekskluzive na Steam i Epic Games Store i time duplo zarađuju na istim naslovima. Ono što je meni zanimljivo jeste koliko zapravo sve te igre izgledaju mnogo bolje na PC-u (Returnal posebno), ali koliko i većina njih ima užasne portove (Returnal posebno).

Returnal je rogue-lite akciona igra iz trećeg lica gde je smrt neizbežna i česta. Vi ste astronaut Selene, naučnica koja se nasukala na planetu Atropos sa ciljem da istraži čudnovati signal "Bela Senka" (White Shadow). Ono što ubrzo saznaje jeste da je planeta naseljena neprijateljski raspoloženim kreaturama i misterioznom drevnom rasom koja želi da joj naudi. Svaki put kada Selene umre, vraća se na mesto pada njenog broda, geografija se menja, ali je signal i dalje tu. Ona će kroz četiri zone probati da pronađe izvor ovog signala, gde će se usput susresti sa svojom prošlošću i saznati tajne ove planete. Iako je priča malo kilava, ono što je bitno u Returnal-u je sam gameplay.

Returnal je najlakše opisati kao bullet hell akciju iz trećeg lica. Neprijatelji će vas zasipati projektilima koji putuju u geometrijski tačnim putanjama, ali ih ima toliko mnogo da je prilično teško izbeći svaki od njih. Na sreću, Selene je vrlo mobilna – poseduje skok i dodge sa frejmovima neuništivosti koji dosta pomažu u izbegavanju.

Igru svaki put krećete sa jednostavnim pištoljem ali tokom misija ćete pronaći bolja oružja. Ono što se meni lično ne sviđa jeste to što u datom momentu uvek možete da nosite jedno oružje, što ubija ideju neke naprednije strategije. Međutim, svako oružje poseduje sekundarni napad koji ima svoj cooldown i aktivnu municiju, slično kao u Gears of War. Što manje primate štete i što više rokate neprijatelje, skače vam adrenalin koji dodaje štetu i "stručnost" (proficiency) vašem arsenalu, što unapređuje statistiku trenutnog i budućih oružja. Pored osnovnog pištolja, pronalazićete mitraljeze, sačmare, bacače granata i drugo poznato oružje sa vanzemaljskim dizajnom i dodatnim obrtima koji ih čine svežim.

Tokom igranja sakupljaćete razne resurse koji će vam poboljšati stručnost oružja, povećavati HP, kao i oblete koji se koriste za kupovinu unapređenja, ali samo tokom misija. Na nasumičnim lokacijama pronalazićete kovačnice u kojima možete da trošite oblete na potrošne predmete kao što su medpack, adrenalin boost i slično. Takođe ćete pronalaziti pasivna unapređenja kao i parazite koji će vam dati neko poboljšanje ali oduzeti drugo, ili vam ubaciti neke posledice tokom igranja. Oprema može u specijalnim slučajevima i da vam se kvari, uglavnom kroz "uklete" predmete i uvek ćete imati neki zadatak da "popravite" kvar – na primer, HP vam je trenutno smanjen dok ne ubijete 10 neprijatelja. Jedini resurs koji vam ostaje posle smrti jeste retki Ether koji ćete trošiti na unapređenja ili na početku svakog "ciklusa" na jedan nasumični apgrejd. Postoje i veliki apgrejdi koji se dobijaju tokom razvoja priče kao što je mač, koji dodaje melee napade i služi da otvarate posebne zone. Ovi alati se uglavnom dobijaju od bossova koji su više nego izazovni.

Sve zone su instancirane segmentima koji su odvojeni raznim tipovima vrata koja vam unapred govore otprilike šta vas čeka iza. Plava vrata su uglavnom samo unapređenja, crvena su teški izazovi a siva su normalne zone gde vas čeka brdo protivnika. Kada pređete jedan instancirani deo, neprijatelji se tu više neće vraćati, pa ćete imati dosta mesta za istraživanje. Na kraju svake zone vas čeka boss koji čuva kapiju ka sledećem biomu i kada ih ubijete jednom, ne morate više da polazite od prvog bioma već možete odmah da nastavite igru od poslednjeg do kojeg ste stigli.

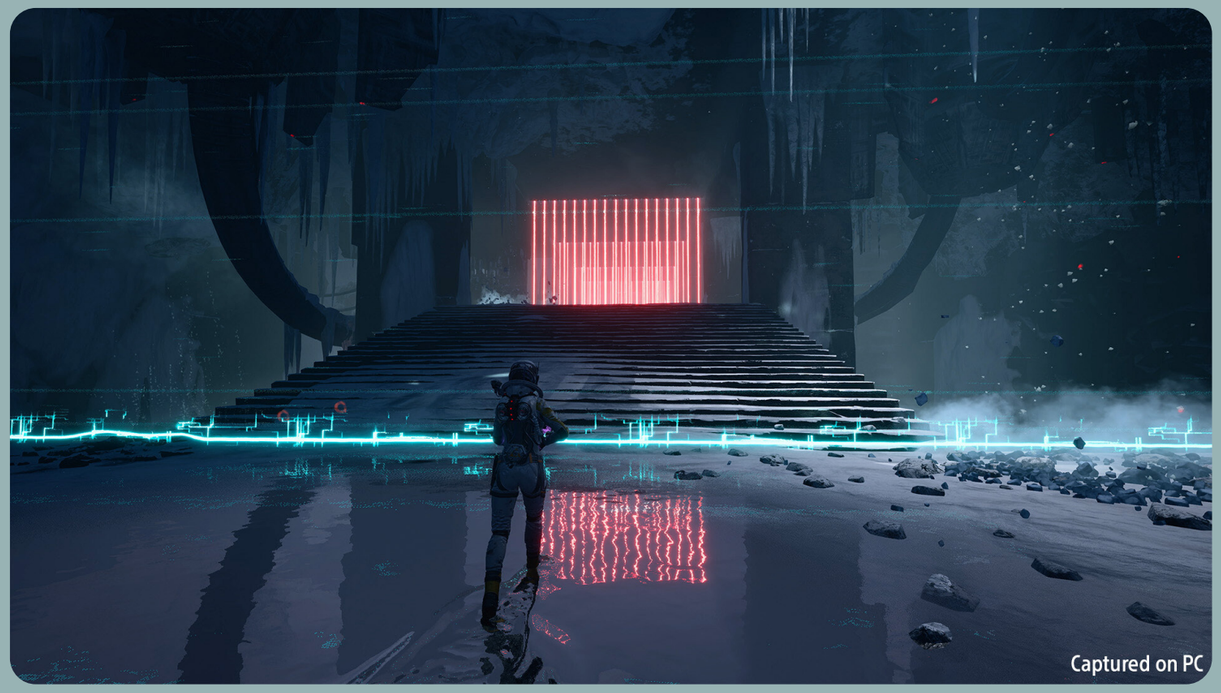
"RETURNAL JE NAJLAKŠE OPISATI KAO BULLET HELL AKCIJU IZ TREĆEG LICA"

Ali da ne ulazim u duboke detalje, jer ih igra ima, već smo pokrili Returnal sa PS5 recenzijom. Ono što nas ovde zanima jeste sam PC port – spoiler, nije baš najbolji.

Iako igra izgleda eksponencijalno bolje, pod uslovom da imate dovoljno jaku mašinu, Returnal nije najbolje optimizovana igra. Ovo je prava šteta, jer je God of War imao skoro savršen port, a mnogo je komplikovanija i detaljnija igra u odnosu na Returnal. Na primer, tokom igre sam imao niz "štucanja", to jest preskakanja frejmova. Ti skokovi su bili kratki i verovatno se čudite što ih uopšte spominjem, ali poenta je da je Returnal brza igra koja zahteva izuzetnu preciznost i dobre reflekse, pa čak i malo štucanje vas može skupo koštati.

Čak iako sam uspeo da se snađem sa štucanjima, ono što mi je kompletno ubilo imerziju jesu vrlo česta pucanja igre. Nikako nisam mogao da identifikujem razlog pucanja jer se uvek dešavalo u nasumičnim momentima. A pošto igra nema klasičan save game sistem, često mi se dešavalo da moram da krenem ispočetka kada igra pukne, bez obzira što mi je odlično išlo u poslednjoj sesiji. Možete da snimite, izađete iz igre i tako nastavite tačno tamo gde ste stali, ali je igra ovu opciju retko koristila posle pucanja.

"ONO ŠTO NAS OVDE ZANIMA JESTE SAM PC PORT – SPOILER, NIJE BAŠ NAJBOLJI"



“RETURNAL JE NAJLAKŠE OPISATI KAO BULLET HELL AKCIJU IZ TREĆEG LICA”

IGRU USTUPIO:
PlayStation

Dodatak na recenziju – u međuvremenu je izašlo par zakrpa koje su dosta smanjile učestalost pucanja, ali ih nažalost nisu u potpunosti eliminisale.

Sve u svemu, Returnal nije igra koja je pravljena za široku publiku. Pored toga što je izuzetno teška, čisto sumnjam da je konstantno ponavljanje igre od nule svima primamljivo. Iako je Returnal mnogo lakše igrati sa tastaturom i mišem nego sa kontrolerom, ne verujem da će ovaj naslov biti veliki hit na PC-u, primarno jer je imerzija mnogo bolja na PS5 ispred velikog TV-a.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit

CPU: Intel i7-8700 (6 core 3.7 GHz)
AMD Ryzen 7 2700X (8 core 3.7 GHz)

GPU: NVIDIA RTX 2070 Super (8 GB)
AMD Radeon RX 6700 XT (12 GB)

RAM: 16 GB

HDD: 60 GB

PLATFORMA:
PlayStation PC LLC

IZDAVAČ:
PlayStation PC LLC

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Housemarque,
Climax Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7.5**

- ✓ Prelep dizajn
- ✓ Brza imerzivna akcija
- ✓ Responzivne kontrole
- ✗ PC verzija nije optimizovana
- ✗ Težina igre će odbiti većinu igrača
- ✗ Česta pucanja igre

LEGION
Lenovo
Stylish outside.
Savage inside.
intel. CORE i7
Intel® Core™ i7 Processor
Legion 5i Pro
Gear up at
Lenovo.com/Legion

Autor: Milan Živković

REVIEW

PRAVI TRENUTAK DA BUDEŠ HARI POTER OBOŽAVALAC!

Da li vas je ikada interesovalo šta je Tolkin mislio o Srbiji ili možda vaš omiljeni glumac o nezavisnosti Kosova? Ako ste kao ja, takve stvari su zauvek izmeštene iz vaše sfere interesovanja, jer je uvek najzdravije razdvojiti tvorca od njegovog dela, ukoliko imate bilo kakvu nameru da u delu uživate. Da gledamo drugačije, verovatno bih lako mogao da zamrzim svoj omiljeni bend, prestanem da gledam filmove i osamim se na pustom ostrvu da jedem sirove školjke.

E pa jedan deo populacije, tačnije govoreći LGBT aktiviste, jako su povredile izjave Džej-Kej Rouling, tvorca Hari Poter serijala. I to je išlo do te mere da su vatreno bojkotovali bilo koji vid podrške igri koja je pred nama, samo zato što to ujedno znači i podršku autoru originalne franšize.

Nema sumnje da je Džej-Kej Rouling apsolutna legenda u književnom smislu, jer je izrodila jedan ovako kultni serijal. A igra zasnovana na svetu Harija Potera, proizvod je neverovatne količine truda i ulaganja. Iz tog razloga, ja prosto jedva čekam da sa vama podelim mišljenje o njoj. A i hvalospeve!

Radnja naslova se odvija nekih 100 godina pre stupanja Potera na scenu i postavlja pozornicu, odnosno igralište, za scenario o kom je svaki ljubitelj serijala mogao da mašta. Ovde vi, odnosno lik kog sami kreirate, dobija pozivnicu da se upiše u Hogvorts školu za čarobnjaštvo i veštičarenje, što čini prvi korak na ulasku u potpuno ličnu „haripoterovsku“ pustolovinu.

Protagonista iz neobjašnjenih razloga školu upisuje sa zakašnjenjem – sa 15 godina. Pretpostavljam da tvorci igre zapravo nisu hteli da otvorenim svetom trčkarate kao potpuni klinac. Sa svojih petnaest godina, vaš lik lako može da izgleda i nešto starije nakon što ga obradite u solidnom kreatoru karaktera, tako da uopšte nije teško uživeti se u ovu ulogu. Još kada čuveni šešir izabere kuću kojoj ćete pripasti (što možete a i ne morate prihvatiti), avantura može da počne!

Ovo je jedna od onih igara koje prosto prši od sadržaja pa je gotovo nemoguće odlučiti odakle krenuti kada se o njoj govori. Zato bih najradije ovu recenziju predstavio kroz pozitivne i negativne aspekte igre, a ostatak istraživanja, baš onako kako i dolikuje za naslov ovakvog kalibra, prepustio u potpunosti vama da lično iz prve ruke sve doživite.

Najveća zvezda igre, jeste njen svet. U pitanju je ogromna, otvorena lokacija, po kojoj gotovo potpunom slobodom možete vršljati, leteti i po ćoškovima zavirivati. A na ovo ne samo da poziva činjenica da je svet ogroman već je u pitanju jedan od najdetaljnijih koje smo do sada imali priliku da vidimo. Za početak, Hogvorts zamak je verno rekreiran u toj meri da je jako teško progutati prvi susret sa njegovim hodnicima.

Osim što je enterijer prebogat slikama, nameštajem, likovima i unikatnim lokacijama, komple-

“RADNJA NASLOVA SE ODVIJA NEKIH 100 GODINA PRE STUPANJA POTERA NA SCENU I POSTAVLJA POZORNICU ZA SCENARIO O KOM JE SVAKI LJUBITELJ SERIJALA MOGAO DA MAŠTA”

tan zamak je prožet tajnim prolazima i skrivenim mestima. Samo istraživanje i pronalazak svakog kutka, zahtevaće od vas da na to utrošite više od deset sati pažljivog koračanja kroz njegove neverovatne odaje.

Količina detalja proteže se i na ostatak sveta. Omanji gradić u blizini zamka pa i svaki zaselak na koji možete naići, odišu karakterom, ali i pružaju mogućnost da istražite apsolutno svaku građevinu koja poseduje vrata. Možda isprva neće biti moguće ući na svako zaključano mesto, ali uz prave čini, neće biti tih vrata koja će zaustaviti vaš radoznali um.

Naravno, sve ovo je ispraćeno zaista impresivnim vizuelnim prikazom. PlayStation 5 verzija nudi nekoliko varijanti, od kojih preporučujem igranje sa „ray tracing“ opcijom koja nudi najimpresivniju grafiku i solidan frejmrejt. Iako PC verzija nudi nesumnjivo najviši nivo po pitanju vizuelnog, daleko jeftinija konzola od računara koji bi vam bio potreban za tako nešto, i više nego opravdava igranje na njoj. Ne sumnjajte, na PlayStation petici igra izgleda fenomenalno.

Naročito uzmite u obzir da grafika nije uvek sirovi prikaz uhvaćen na fotografiji, već se proteže i duž svih prisutnih animacija i efekata koje samo u pokretu mogu da iskažu svoj pun potencijal. A ova igra sa sobom donosi sve to u neviđenim količinama. Dizajn, efekti čarolija, arhitektura i pejzaži – nema sumnje da je razvojni tim uložio svoje srce kako bi oživeo ovaj svet. I verujte mi kada kažem, prosto je čarobno koliko su dobro u tome uspeli. Ova igra u potpunosti pruža utisak da ste se obreli u svetu knjiga o Hariju Poteru.

Ne moram ni da pominjem da kompletnu pustolovinu prati odlična muzika, neretko u vidu varijacija na prepoznatljive teme, ali u svojoj celovitosti, u pitanju je jako kvalitetna kolekcija muzičkih numera. Bilo da ste u borbi ili samo istražujete čarobne krajolike, biće prisutan i kvalitetan audio da vas u tome isprati.

Meni lično možda i omiljeni aspekt igre, jeste onaj akcioni. Na raspolaganju imate sve ikada pomenute čarolije za koje ste čuli iz knjiga ili filmova, a svaku od njih postepeno stičete, taman toliko da možete dobro da je prostudirate, provežbate i propisno uživate u njenom korišćenju.

Prava draž borbe nastupa tek kada osmislite kako da kombinujete ove čarolije, odnosno vezujete kroz napade. Tako na primer, protivnika možete prvo podići u vis, zatim približiti sebi nakon čega sledi udarac o zemlju i za kraj neka magija po vašem izboru kao šlag na tortu. Recimo vatrena eksplozija – jer vatra je uvek u modi.

Kako je ovih čarolija puno a dugmića na kontroleru malo, kombinovanje više njih zahteva izvesnu dozu žongliranja. Nije nešto na šta je lako navići se, ali uz pravilno planiranje i razumevanje svake vradžbine, ovo neće predstavljati prepreku nijednom igraču. Da ne pominjem i „drevne čarolije“, sitnicu kojom je protagonista blagosloven. Ove čarolije niste nikada viđali i njihovo korišćenje baš ume da začini akcioni segment igre do epskih razmera.

Nešto slabiji segment igre jeste glavna priča. Nije u pitanju nikakvo remek-delo i na momente može biti razvučena, nejasna ili pak dosadna. Ali ovo je ublaženo činjenicom da je igra prepuna sporednih misija i priča koje po kvalitetu uspevaju mnogo dublje da vas uvuku u ovaj svet i nateraju da poverujete da ste deo kompletnog narativa. Zapravo, priča je i više nego često u senci prave zvezde celog ovog performansa – sveta i atmosfere kojom vas u sebe upija.

Zato je kroz sve sporedne zadatke i aktivnosti, jako lako potpuno se izgubiti. Mislim da je ovo možda i prvi put da sam u neobaveznim misijama više uživao nego u prelasku glavne priče. A njih je toliko da sam se davno zabrojao pokušavajući da odredim tačnu količinu. Ovako odokativno, rekao bih da na raspolaganju imate preko stotinu sporednih zadataka, što je zbilja za divljenje.

Morao bih napomenuti da je količina opcionih aktivnosti i više nego impresivna i nekako kao da je pravljena sa lepšim polom na umu. Mada kada razmislim, većina obožavalaca Harija Potera koje znam, i jesu žene. Hm, ima tu nešto...

Elem, ove aktivnosti uključuju posebnu oblast koju možete urediti po svom ukusu, što asocira na The Sims i slične igre. Osim vizuelno, ovo mesto služi kao i lična laboratorija gde možete spravljati napitke, unapređivati opremu, identifikovati predmete i još mnogo toga.

Takođe, ukoliko znate gde pronaći magične zveri (trep-trep), na raspolaganju je i lokacija gde ih možete pustiti, hraniti ili brinuti o njima. Takoreći, igra sadrži jako velik broj stvari koje možete raditi, a koje se samo postepeno otkrivaju i otključavaju. Možda vam za prelazak glavne priče neće biti potrebno više od trideset sati, ali samo za sve sporedno, nema sumnje da će vam biti neophodno bar još toliko.

Osim slabije priče, igra dolazi sa jako skromnim kompletom lošijih karakteristika. A one često nisu neka samostalna mana već su više deo kvalitetnog aspekta kom samo blago spuštaju prosek. Tako recimo bez obzira na plejadu izuzetno živopisnih liko-

va, neki od njih umeju da podbace i budu dosadni ili povremeno loše napisani. Na čelu svih, verovatno mi je bio upravo protagonista, za kog sam kroz izbore u dijalozima morao posebno da se potrudim kako bi mi bio što manje iritantan.

Pod ruku sa neverovatnim, ogromnim svetom, ide često nezgrapna kamera koja je postavljena iza protagoniste jako nezgodno, naročito u zatvorenim i uskim prostorima. To su neki od retkih momenata kada sam za igru iz trećeg lica poželeo da je bar na kratko iz prvog. Na svu sreću, ovo se donekle može zaobići dodatnim podešavanjem kontrola kako bi njihov odziv bio bolji.

Možda lično najviše frustrirajuća, bila je navigacija kroz menije. Promena mape i odabir lokacije, uglavnom je usporen proces. Ulazak u meni za promenu opreme ili odabir misije, takođe traži izvesnu dozu navikavanja, prvenstveno što igra forsira odabir pomeranjem kursora analognom palicom ili površinom osetljivom na dodir na vrhu PlayStation 5 kontrolera.

Ovde treba uzeti u obzir i malene pauze učitavanja koje igra pravi između svakog odabira opcije. Samostalno, ove pauze možda jesu zanemarljive, ali nakon što počnu da se gomilaju, naročito kada se malo izgubite u menijima, počinje da smeta. Da ne pominjem činjenicu da mi je svaki čas ponestajalo prostora u inventaru, pa sam usred misije morao da ga praznim, brzinom kornjače koja pakuje kofer.

Kao poslednju zamerku koja opet zavisi od vaših

“HOGVORTS ZAMAK, OMANJI GRADIĆ U NJEGOVOJ BLIZINI PA I SVAKI ZASELAK NA KOJI MOŽETE NAIĆI, ODIŠU KARAKTEROM, ALI I PRUŽAJU MOGUĆNOST DA ISTRAŽITE APSOLUTNO SVAKU GRAĐEVINU KOJA POSEDUJE VRATA”

ličnih preferencija, izneo bih primedbu na konto izbora načinjenih u igri kao i upotrebi takozvanih „neoprostivih“ kletvi. Mogućnost da prevagnete na dobru ili lošu stranu izborima pri igranju, samo je iluzija. Ne postoje trajne posledice u zavisnosti od dijaloga ili akcija koje izaberete. A uz to, korišćenje neoprostivih kletvi, nečega što je apsolutni tabu u ovom svetu, nema nikakav uticaj na bilo šta.

Možete protrčati salom za ručavanje sevajući Avada Kedavrama kao da je Kineska Nova godina, i osim povremenog verbalnog prekora, neće se dogoditi aman baš ništa. Dobro, igra zapravo ni ne dozvoljava da učinite nešto tako suludo. Ali bez obzira što u ostatku igre, vizuelno i po pitanju siline ove kletve izgledaju zaista moćno, grehota je što na njihovo korišćenje nije stavljena dodatna težina. Tada bi mogle da dođu još više do izražaja.

“IGRA NUDI OGROMAN BROJ SPOREDNIH AKTIVNOSTI KOJE U POTPUNOSTI NADOMEŠĆUJU NEŠTO SLABIJU PRIČU”

Jasno je da je o ovoj igri nemoguće reći dovoljno a kamoli sve, u jednoj skromnoj recenziji na nekoliko strana. Ali ako je nešto neophodno naglasiti, to je apsolutna preporuka. Ako ste ljubitelj Harija Potera, ova igra je ostvarenje svih snova. A ako pak niste, opet insistiram da je probate jer sam siguran da niste ni svesni koliko u njoj možete uživati.

Količina posvećenosti i ljubavi kojom je evidentno da je ovaj svet obojen i probuđen kako bi vas u sebe progutao, zaista je vredna divljenja. A ukoliko još uvek imate potrebu da povremeno pobegnete iz ovog sveta u neki malo čarobniji, ova igra predstavlja savršenu priliku za tako nešto. I pored izuzetno jakog starta ove sezone, ovo je za mene jedan od kandidata za igru godine. A ako vam posle čitanja teksta još uvek nije jasno kako i zašto – znate šta vam je činiti. Uživaćete.

PORTKEY GAMES
HOGWARTS LEGACY

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: 64-bit Windows 10

CPU: Intel Core i7-8700 (3.2Ghz) / AMD Ryzen 5 3600 (3.6 Ghz)

GPU: NVIDIA GeForce 1080 Ti / AMD Radeon RX 5700 XT / INTEL Arc A770

RAM: 16 GB

HDD: 85 GB

IGRU USTUPIO: **CD MEDIA**

PLATFORMA:
PlayStation 5, Xbox Series X/S, Microsoft Windows

IZDAVAČ:
Warner Bros. Games

CENA:
74,99€

RAZVOJNI TIM:
Avalanche Software

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

OCENA **9**

- ✓ Najveći, najdetaljniji i najuverljiviji svet Harija Potera - ikada
- ✓ Izuzetno lepa grafika u svakom smislu te reči
- ✓ Borbe i sporedne aktivnosti su izuzetno zabavne
- ✗ Glavna priča nije naročito privlačna
- ✗ Nezgrapni meniji, žongliranje magijama i kamera zahtevaju navikavanje

Autor: Milan Janković

PRAVA POSLASTICA ZA SVE LJUBITELJE METROIDVANIA ŽANRA!

Može se slobodno reći da su fanovi Metroidvania naslova u stalnoj potrazi za nekom narednom igrom iz žanra koja će zadovoljiti njihove istančane ukuse. Kao neko ko je prešao Hollow Knight, Blasphemous, Bloodstained i Ori igre (a neke kultnije naslove da ne spominjem), potpuno ih razumem.

Srećom, može se reći da je žanr ovakvih igara, i to naravno u pikselizovanom stilu, gotovo neiscrpan, pošto se i dalje često pojavljuju vrlo kvalitetni naslovi koje lagano možemo da poredimo sa najpopularnijim Metroidvania ostvarenjima. Sada nam je na test došao Elderand.

Razvijen od strane brazilskog nezavisnog studija Sinergia, Elderand je akciono-avanturistički naslov koji vas stavlja u ulogu bezimenog plaćenika koji ima zadatak da otputuje na udaljeno ostrvo kako bi pobedio zlo koje je tamo zavladalo. Priča se povremeno širi u obliku poruka razbacanih po svetu, u kojima se detaljno opisuju različita iskustva NPC-eva uz susret sa povremenim karakterima, kao što su prodavci. Pored toga, gejmplej se svodi na, pogodili ste, ubijanje monstruoznih stvorenja i boss karaktera, čiji dizajn je često inspirisan literaturom H.P. Lavkrafta.

Kada umrete, vraćate se na poslednji bonfire koji ste aktivirali. Srećom, lepo su raspoređeni, a kada otključate mogućnost fast travela između njih, istraživanje postaje mnogo prijatnije. Međutim, iako dosta liči na Soulslike, Elderand ipak ne bih svrstao u ovaj žanr.

Kao i kod drugih Metroidvania igara, napredak se periodično zaustavlja dok ne pronađete određene artefakte koji vašem karakteru daju nove moći. Ovde nema ničeg previše originalnog – tu je dupli skok, mogućnost prelaska na visoke zidove, hook (ubedljivo najbolji item), razne metode za otvaranje zaključanih vrata ili uklanjanje trnja sa puta, i slično.

Ono što Elderand čini malo zanimljivijim jesu RPG elementi. Podizanje nivoa vam omogućava da dodelite poene svojim vitality, wisdom, dexterity i strength statistikama, i u zavisnosti od vašeg izbora, vašeg lika možete pretvoriti u snažnog ratnika, spretnog strelca ili moćnog čarobnjaka. Moja preporuka je da se držite sekire i štita, a sa lukom kao rezervom, biće malo pravih problema osim bosseva.

Što se combata i kretanja tiče, na raspolaganju imate osnovni napad, parry potez, kao i dodge, sa dobrom potporom

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core 2 Duo E7500 2.93 GHz / AMD Athlon 64 X2 Dual Core Processor 5600+ 2.9GHz

GPU: NVIDIA GeForce 9600 GT/ AMD Radeon HD 6450

RAM: 2 GB HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO: **Keymailer**

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

IZDAVAČ:
Grafitti Games

CENA:
19,50€

RAZVOJNI TIM:
Mantra, Sinergia Games

TESTIRANO NA:
PC

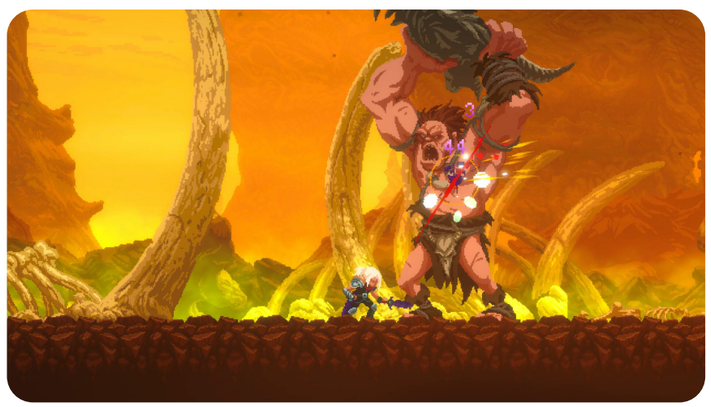
OCENA **8**

- ✓ RPG sistem
- ✓ Zabavni combat sa odličnim kontrolama
- ✓ Sjajan stil grafike sa pratećim soundtrackom
- ✗ Ponekad se previše drži Metroidvania formule
- ✗ Priča je slabo razrađena
- ✗ Bagovi

solidnih kontrola. Kako napredujete kroz igru i pobeđujete bosseve, pronalazićete sve jača i jača oružja.

U igri čak postoje pod-oružja (subweapons) poput sekira i bombi, slična onima iz Castlevania igara. Pod-oružja su ograničenog kapaciteta i stalno ih morate sakupljati ili kupovati kod prodavca ako planirate često da ih koristite.

Soundtrack je odličan i savršeno odgovara mračnom ambijentu sveta u Elderandu. Svaka od oblasti ima svoju temu koja održava zvučnu podlogu svežom, bez obzira na to koliko puta morate da se vratite u istu. Sa vizuelne strane, Elderand je prelepa, retro inspirisana igra puna krvi i nasilja, čega ćete se i te kako nagledati.



Iako nije preterano inovativan, lepo sam se zabavio igrajući Elderand. Na kraju krajeva, igra poseduje gotovo sve elemente jednog solidnog Metroidvania naslova – ogroman, atmosferičan svet, sjajan soundtrack, raznovrsne neprijatelje i bosseve, gomilu sposobnosti, itema, i naravno, akcije. Ako ste dugogodišnji fan Metroidvania žanra, Elderand nikako ne smete da propustite, posebno ako ste ljubitelj pikselizovane krvi i misterioznih lavkraftovskih čudovišta.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Atelier Ryza 3
Alchemist of the End & the Secret Key

PO TREĆI PUT U KOTAO

Vraćamo se u alhemičarske vode iliti kotao, i to sa trećim nastavkom u serijalu koji skoro nikada ne radi direktne nastavke sa istim likovima kao vodećim protagonistima. Dodatna zanimljiva stavka je, pored toga što sam izgleda ja "lik za Atelier igre u Play!Zine redakciji", Ryza 3 je zapravo prva u ovoj trilogiji koju imam prilike da igram. Mada svakako je prijatno znati da je ceo Atelier serijal ponovo oživeo, kako sa remasterima starih naslova, tako i sa novim izdanjima.

Kada pokrenete igru imaćete priliku da pogledate preview video koji će vas lako i brzo obavestiti šta se prethodno dogodilo u trilogiji. Početkom ovog dela videćemo kako se, sada već iskusna i poodrasla, Ryza vratila na svoje rodno ostrvo gde je postala glavni alhemičar koji rešava probleme svih njegovih žitelja. Neki od njenih prijatelja dolaze u posetu ali baš u tom momentu kreću novi problemi. Ryza sakuplja deo stare družine i pokojeg novog člana i kreće u novu avanturu.

Ako ste do sada igrali neku igru iz ovog serijala ili čitali opis iz prethodnih brojeva, znate da nas očekuje gotovo identična baza igre sa novinama koje mogu biti dobre ili loše, u zavisnosti od toga šta vam se sviđelo ranije. Atelier serijal uvek ima istu osnovu – slatka alhemičarka koja radi na tome da bude

"ATELIER JE JEDAN OD SERIJALA KOJI NIKADA NEĆE ZAMRETI"

što bolja u svom poslu, trčanje po mapama zarad sakupljanja materijala, borba sa nasumičnim čudovištima i pre svega kombinovanje i pravljenje predmeta, kako za svrhu rešavanja zadataka, tako i za borbu. Iako se ovaj serijal čvrsto drži svojih korena, skoro nikad se ne stidi da proba nešto novo. Ranije smo uvek menjali glavnog lika između igara, a Ryza je sada sa nama već treću igru. Sada imamo priliku da igramo sa do 11 likova, kako iz prethodnih delova, tako i sa nekim novim.

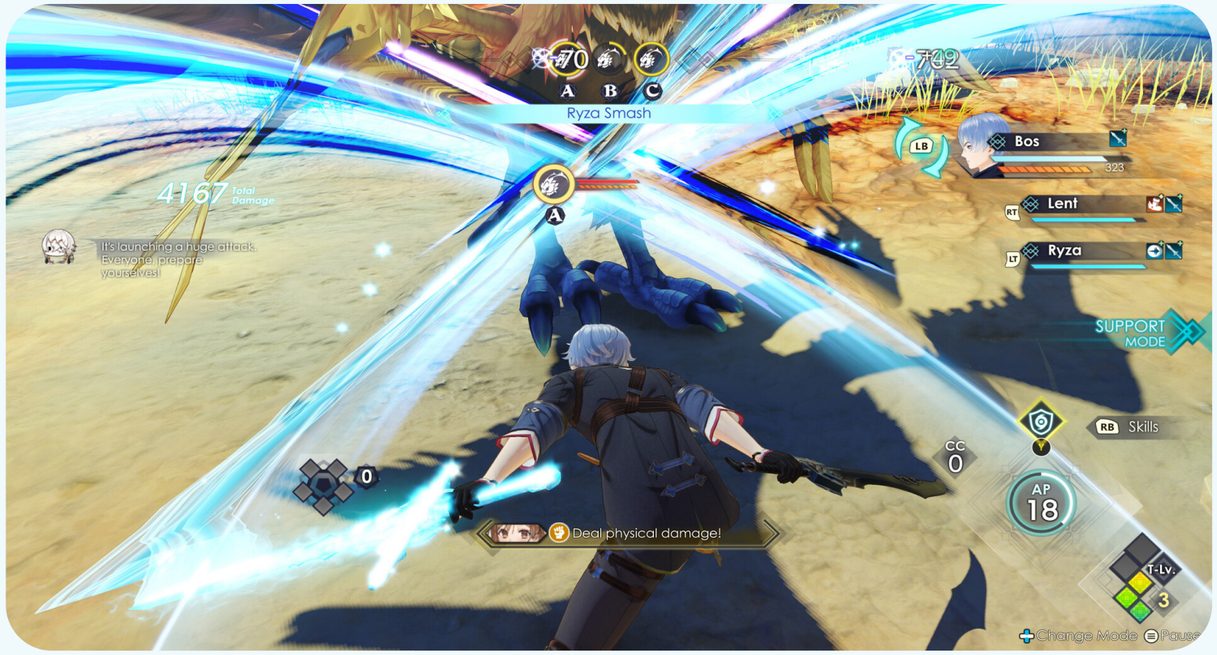
Lokacije po kojima ćete tražiti materijale ili jednostavno istraživati su ogromne. Čak i na sistemima kao što su Nintendo Switch ćete zaboraviti da postoji učitavanje ekrana. Iako su lokacije najčešće linearni koridori, čak i kroz šume, nećete se osećati kao da ste u totalno linearnoj igri, ali je ipak jasno da definitivno niste u open world igri. Najbolja opcija ovde je fast travel sistem koji ima više nodova nego Elden Ring i vrlo je funkcionalan. Sistem borbe je poprilično intrigantan i možda čak najkomplikovaniji do sada. Na prvi pogled je kao i svaki drugi potezni JRPG, ali zapravo više liči na akcioni sa elementima poteznog. Znam da zvuči čudno, i biće vam čudno sve dok ne skapirate kako funkcioniše. Bitke su i dalje potezne, s tim što ćete morati da sačekate da se aktiviraju akcioni poeni na vremenskoj rotaciji da biste mogli da napadnete. Napadanjem sakupljate još akcionih poena koje potom trošite za specijalne poteze. Protivnici takođe imaju tajmer pre nego što napadnu, tako da u pravom trenutku možete da probate da blokirate njihov napad. Na ovo sve možemo dodati aktiviranje specijalnih napada, korišćenje predmeta i to da se protivnici redovno repozicioniraju, kako aktivno, tako i kada ih vi slučajno razbacate. Tu dolazimo do najvećeg problema u igri a to je da ćete često biti umlaćeni zato što se fokusirate na jednog protivnika, dok će vas ostali, koji su iza vas i van ekrana, konstantno napadati s leđa. Naravno možete promeniti aktivnog lika ili aktivnu metu, ali to i dalje ne pomaže da izbegnete bočne napade ili barem da primetite da će vas neki protivnik napasti s leđa. Sa što više karaktera na ekranu bitke postaju haotičnije, i osim ako se u potpunosti ne udubite u borbu, vrlo lako će vas savladati i najobičniji protivnik ili bar nepotrebno oštetiti.

Pored opremanja likova i talent poena, moramo se fokusirati na najbitniji deo igre koji zapravo omogućava pomenuta dva, a to je alhemija iliti glavni crafting sistem igre. Za razliku od nekih prethodnih serijala koji su se fokusirali na sklapanje materijala u stilu puzli, ovde ćete postavljati materijale različitog kvaliteta i sa različitim bonusima

koje možete dodati na predmet koji hoćete da napravite, ali to će sve biti lepo segmentirano u svoje posebne lokacije u receptu. Više vam se neće desiti da napravite neku grešku. I naravno imate i opciju da vam igra sama pokupi i razvrsta materijale, što dodatno ubrzava igru kada želite da napravite 5 ili 6 mačeva i brdo napitaka. Najnovija mehanika se vrti oko titularnih ključeva iz naziva igre. Jedan od najčešćih načina da dobavite ključeve je tačno pre nego što pobedite neko čudovište. Te ključeve možete koristiti ne samo za pojačanja svojih likova tokom borbe i poboljšanje vaših crafting sposobnosti, nego i za otključavanje specifičnih barijera i kutija koje se nalaze skrivene po svetu. Sve u svemu, ovo je možda najzabavniji sistem alhemije u svim Atelier igrama.

Grafički, igra ima malo problema sa učitavanjem na Nintendo Switch konzoli, ali ako uzmemo u obzir veličinu sveta to nije toliki problem. Čitav svet i animacije su veoma lepo odrađeni (mnogo bolje nego u prethodnim igrama), a čim uđete u neku bitku igra postaje još lepša.
Glasovna gluma je za sada dostupna samo na originalnom japanskom, i iako par likova zvuče malo odraslije nego što izgledaju, sve je fino odrađeno. Muzi-

"SISTEM BORBE JE MOŽDA MALO ZAKOMPLIKOVAN"



ka je s druge strane prvoklasna. Kad kod krene neka numera imaćete osećaj kao da ste u nekoj pozitivnoj i srećnoj anime avanturi. Naravno to i jeste duh igre, ali da svaka nota to tako dobro prenese, stvarno je nesvakidašnje.

Kada se Ryza 3 igra u docked modu na velikom TV-u ili ekranu, UI i tekst postaju previše mali, a bez pozadine tekst se često previše uklopi u pozadinu igre, zbog čega postaje praktično nečitljiv. Pored prekomplikovanog sistema borbe, ovo je jedna od najvećih mana igre.

Ako ste igrali prethodne Ryze igre, verovatno ste već nabavili Alchemist of the End & the Secret Key. Ako nekim čudom prvi put čujete za ovaj serijal onda bi možda bilo bolje da krenete sa prvim delom kako biste ispratili priču, ali je sasvim okej i ako odlučite da krenete sa trećim. Iako vaš lik počinje od levela 20 i dalje ćete raditi sve što biste radili na početku svake druge Atelier igre, samo malo ubrzano. Zbog toga će čak i novajlije ova igra vrlo brzo uvući u kolotečinu craftovanja i alhemisanja.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64 bit

CPU: Intel Core i7 6700 / AMD Ryzen 5 1500X

GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 / AMD Radeon RX 580

RAM: 16 GB HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
CD Media

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch, PS5, PS4

IZDAVAČ:
Koei Tecmo Games co.

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Koei Tecmo Games co, Gust

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **8.5**

- ✓ Završetak trilogije
- ✓ Zabavan sistem alhemije
- ✓ Dovoljno novina da ostanete uz Atelier serijal
- ✗ Zakomlikovan sistem borbe

WE ARE HIRING

2D ANIMATOR
VFX ARTIST
ILLUSTRATOR
CONCEPT ARTIST
GRAPHIC DESIGNER

QUBE
www.qube3dstudio.com

Autor: Milan Živković

REVIEW

LEPE STVARI ČEKAJU ONE KOJI SE POSVETE

Najgora stvar u vezi pristupa velikom broju odličnih igara, jeste nemogućnost da svakoj od njih posvetite vremena koliko želite. Dan prosto nije dovoljno dug, naročito ukoliko ste neko ko preko radne nedelje boksuje sa obavezama do poslednjeg zvona.

Tako protekli mesec nisam znao šta bih pre zaigrao, a među svim draguljima koje sam imao priliku da odigram, lično najmanje omiljenom žanru pripadala je igra pred nama. Labyrinth of Galleria – The Moon Society, japanska je RPG „dungeon crawler“ igra i svojevrsni nastavak na pet godina starију Labyrinth of Refrain, koju nažalost nisam imao prilike da iskusim.

Ukoliko ste ljubitelj ovih „tamničkih puzalica“ a uz to volite anime tematiku, mogu vam odmah reći da je ovo jedan od najboljih, ako ne i najbolji naslov ovih karakteristika koji sam ikada zaigrao. Sa druge strane, ukoliko vam je žanr stran ili ga prosto nikada niste voleli, ostanite sa mnom do kraja ovog teksta. Možda vam promenim mišljenje.

Za početak, Labyrinth of Galleria izgleda apsolutno fantastično. Kako stiže iz „kuhinje“ koja je iznedrila Disgaea serijal, odmah znajte da možete da očekujete izuzetno privlačan crtež i generalni umetnički pravac koji krasi sve karaktere igre. Iako je ovo RPG iz prvog lica, pa likove nećete posmatrati direktno u akciji, njihova pojava u razgovorima kao i na pratećim avatarima, ostavlja sjajan utisak.

Dijalozi jesu ispraćeni scenama koje su većinom statične ali opet sadrže izvesnu količinu animacija kada su sami likovi u pitanju, time ulivajući značajne količine života u svakog od njih. A glasovna gluma koja je takođe dobrim delom prisutna, zaokružuje iskustvo po pitanju naracije.

Vizuelni kvalitet prenosi se i na dizajn okruženja. Osim što su prostorije u kojima ćete provoditi vreme van akcionog segmenta igre prelepo oslikane rukom i obogaćene mnoštvom detalja, lavirint u kom se odvija najveći deo igranja takođe odiše šarmom.

O kakvom lavirintu je reč? Pa, priča prati devojku po imenu Eureka, koja u potrazi za poslom završava u velelepnom zdanju po imenu „Galerija“. Misteriozni grof i vlasnik ovog dvorca, u potrazi je za izvesnim umetninama koje se nalaze u zaboravljenom lavirintu podno njegovog doma. Na vama je da se spustite u te zabačene hodnike i dobro ih istražite.

Odmah je jasno da je zadovoljstvo istraživanja najveći pokretač na igranje, što se ove igre tiče. Ali izuzetno zabavni sistemi o kojima ne bih mnogo govorio kako vam ne bih pokvario iskustvo, čine snažnu podršku motivaciji igrača pri prelasku cele priče. Neki od njih uključuju nekonvencionalno kretanje kroz nivoe provaljivanjem zidova, vraćanje na lokacije koje bolje možete istražiti dobijanjem novih sposobnosti, kao i formiranje timova koji daleko nadmašuju brojke koje biste inače očekivali od jednog RPG naslova.

Istina, potezni RPG naslov sa izvođenjem iz prvog lica, ne može mnogo da ponudi po pitanju atraktivnosti kada su borbe u pitanju, ali nakon što malo dublje zagrebete u kompletnu mehaniku, Labyrinth of Galleria će vas zasigurno iznenaditi svojom dubinom. Tako recimo priča koja isprva deluje bazično pa čak i repetitivno i predvidivo, zapravo krije mnogo više nego što se čini na prvi pogled.

“OVO JE JEDNA OD NAJLEPŠIH IGARA ŽANRA SA ANIME TEMATIKOM”

Ali avaj, za sve ovo potrebna je određena količina strpljenja i slobodnog vremena. Ovaj naslov bez sumnje favorizuje one igrače koji će umeti i moći da mu se propisno posvete, što je istovremeno i najvažniji uslov koji će razdvojiti one koji će ubrzo odustati od onih koji će igru naprosto obožavati.
Ja lično, voleo bih da njen kompletni vizuelni šarm, prožet neprocenjivim osećajem dostignuća pri kompletiranju svakog od nivoa, mogu da uramim i okačim iznad kreveta u spavaćoj sobi. Nažalost, takav oblik apstraktne materijalizacije pozitivnih osećanja, još uvek nije moguć. Za sada, jedino što mogu da uradim jeste da se ovoj i njoj sličnim igrama posvetim dovoljno, kako bi njihov pun potencijal mogao biti ostvaren bez izuzetaka.

Istina, nije u pitanju igra za svakoga, baš upravo zbog količine truda i vremena koje zahteva od vas. Ali ukoliko uspete da je propisno odigrate, mislim da će vam postati jedan od omiljenih naslova žanra, a možda i jedno od najlepših RPG iskustava po pitanju priče, svih vremena.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Core i5 6500 or AMD equivalent
GPU: NVIDIA GTX560 2GB / AMD R7 250X
RAM: 16 GB
HDD: 16 GB

IGRU USTUPIO:
NIS America

PLATFORMA:
Nintendo Switch,
PlayStation 4/5, PC

IZDAVAČ:
Nippon Ichi Software

CENA:
49,99€

RAZVOJNI TIM:
Nippon Ichi Software

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **8.4**

- ✓ Prelep umetnički pravac
- ✓ Samo naizgled jednostavna priča
- ✓ Mnoštvo nekonvencionalnih sistema
- ✗ Pregršt tutorijala i spora uvertira u priču
- ✗ Ograničenost žanra može lako odbiti nove igrače

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

LIKE A DRAGON: ISHIN!

JAKUZE U POZNOM EDO PERIODU

Like a Dragon: Ishin je rimejk relativno malo poznatog spinoff-a Yakuza serijala iz 2014. godine, koji smešta postojeće likove u suton samurajske ere tokom druge polovine 19. veka. U igri se pojavljuje većina poznatih likova iz serijala u alternativnom izdanju sa drugačijim imenima, ali i ne toliko drugačijim statusom. Glavni lik, Rjoma (notabilno Kirju iz originalnog serijala), traži osvetu za ubistvo svog mentora i očinsku figuru, kao i bitnog člana vladajućeg režima, koji traži da konačno uništi veoma izraženi klasni sistem gradića Tosa. Ova priča možda ne parira nekim kvalitetnije ispričanim Yakuza narativima, ali je svakako nose iscrpni dijalozi i zanimljivi likovi koji ipak krase ovu intrigu ubistva i drže vas zainteresovanim do samog kraja. Ono u čemu Ishin posustaje jeste nešto veća količina ekspozicije koju baca pred vas i pregršt likova kojima nije dato dovoljno vremena da se pokažu, osim kroz objašnjavanje njihovih životnih priča.

Srećom, Ishin nije samo narativna igra, iako ćete najveći broj sati provoditi u odlično odglumljenim dijalozima (doduše bez engleske sinhronizacije, ako bih uopšte to nekome preporučio), već je isprepletana i zanimljivim borbenim sistemom koji uzima skoro sve iz starijih Yakuza igara i novog Judgement serijala, gde je razvojni tim ipak odlučio da ne zađe u potezne vode koje su srž Like a Dragon serijala.

Kao i u filmu Yojimbo Akire Kurosave, možete "furati" revolver i katanu, naravno sa opcijom da ih istovremeno koristite birajući jedan od četiri borilačka stila, od kojih jedan uključuje i borbu golim rukama. Kako budete prelazili igru otključavaćete i nove specijalne poteze, kao i bonuse za iste. Udarci imaju osećaj težine, mada pojedini neprijatelji to mogu upropastiti svojom velikom količinom HP-a, ali to nije ništa novo za Yakuza serijal. Preko toga imate i Trooper kartice koje su ovoga puta stavljene u primarni izbor, za razliku od originalne igre gde su bile prilično opcionalne, i koje donose dodatne sposobnosti, kao i bonuse na vaše atribute. Ove kartice predstavljaju vaš tim ratnika, s obzirom da ćete u nekom trenutku dobiti status koji će od vas očekivati da vodite svoju jedinicu, i ovo definitivno jeste dobrodošla promena u serijalu, primarno jer produbljuje borbu i dodaje nove poteze na sistem koji često ume da dosadi u poznim satima igre.

Ali naravno, čar Yakuza igara nije borba, već njihov svet i veliki broj sporednih aktivnosti na koje možete često potrošiti više vremena nego na celokupnu glavnu kampanju. Ishin nije izuzetak, kako ni sa komične strane, tako ni sa kreativne. U igri postoje aktivnosti kao što su kuvanje, cepanje drva, tradicionalni ples, tonu kartaških igara (da izgubite sve svoje pare), par zanimljivih modova koji će testirati vaše borbene sposobnosti i moji omiljeni – trka pilića i karaoke. Iako ovo sve ume da odudara od vremenskog perioda, atmosfere i realizma koji Yakuza provlači kroz svoj glavni narativ, ovo je svakako glavni šmek Ishina, kao i ostalih naslova u serijalu. Drugim rečima, Ryu Ga Gotoku studio je dao sve od sebe kako bi nas odmamio od

"KAO I U FILMU YOJIMBO AKIRE KUROSAVE, MOŽETE KORISTITI REVOLVER I KATANU"

nekada prenatrpane glavne priče. Uz to, sporedni zadaci koje budete nalazili često umeju biti apsurdni, mada ostaje mi osećaj da je Ishin nešto malo povučeniji od ostatka franšize i ume često napraviti jako tesnu atmosferu, sa nešto manje komedije, dosta se oslanjajući na istorijske ličnosti i slično. Ovo će nekome biti pozitivno, nekome negativno, mada generalno se svodi na lični ukus.

Što se tiče prezentacije, vidi se da je rimejk u pitanju, s obzirom da Ishin drastično bolje izgleda od originalnog izdanja, mada posustaje za ostatkom novih naslova koje je razvojni tim objavio poslednjih godina, najviše u vidu okruženja. Gradovi često umeju da deluju isprano i rezolucija tekstura ume da bude loša čak i za standarde iz 2014. godine, naspram karakternih modela koji izgledaju definitivno u skladu sa trenutnom generacijom konzola. Iako se serijal nikada nije dičio nekom vrhunskom grafikom okruženja, ovde je situacija nekako gora jer su pojedini segmenti grada poprilični mrtvi, čak i sa stacioniranim NPC-evima, što zbog nedostatka detalja koji krase moderni Japan, što zbog pomenutih loših tekstura. Glasovna gluma je ostala odlična, zajedno sa standardnim audio dizajnom Yakuza serijala, pa će svakako, kao i uvek, glavni nosilac atmosfere biti sami likovi i ekspresije njihovih emocija.

Što se tiče optimizacije, ona je generalno dobra, jer je uprkos rimejku igra iz 2014. godine koja ne izgleda kao nešto što će vam otopiti računarske komponente. Sa druge strane, kontrole su poprilično neposlušne, pogotovo kamera koja u određenim situacijama može šetati sa zumom predaleko ili preblizu.

Sve u svemu, Like a Dragon: Ishin! mi je pružio još jedno prezabavno iskustvo u ovom alternativnom Yakuza svetu. Ako ste strastveni fan ovog perioda ili serijala, Ishin ne smete propustiti. U suprotnom, kao uvodnu igru bih vam i dalje preporučio nešto iz glavnog serijala.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i7-4790 / AMD Ryzen 5 1600

GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD Radeon RX Vega 56

RAM: 8 GB HDD: 60 GB

IGRU USTUPIO: **Iris Mega**

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

IZDAVAČ:
SEGA

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Ryu Ga Gotoku Studio

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 8

- ✔ Solidna priča
- ✔ Zabavna borba
- ✔ Apsurdno komične mini igre i aktivnosti
- ✘ Previše ekspozicije
- ✘ Okruženja izgledaju zastarelo

Autor: Milan Živković

E OVAKO SE RADE REMASTERI!

Prosto je neverovatno šta je Nintendo uspeo da postigne kada je sredinom devedesetih godina prošlog veka počela masovna implementacija 3D tehnologije u video igrama. Smišljati nove igre koje bi koristile 3D grafiku bio je jedan, ali prelazak čuvenih franšiza koje su ceo svoj uspeh zasnivale na preciznom 2D izvođenju, bila je sasvim drugačija vrsta izazova.

Ne moram ni da pričam o tome kako je Super Mario 64 ovo maestralno postigao, ne samo postavivši novi standard praktično osnivajući žanr 3D platformi, već je i kontrolisanje igara putem analognih palica graciozno uveo i zauvek promenio istoriju interaktivne zabave. A ovakav uspeh slabije upamćen samo jer nije bio prvi od svoje vrste, postignut je i sa Metroid serijalom.

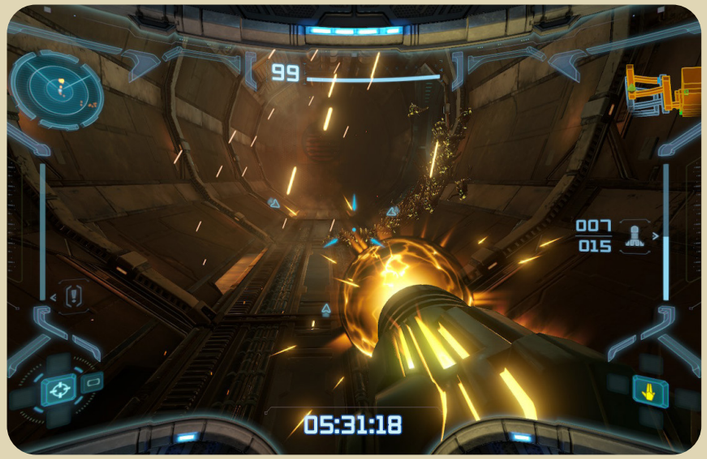
Metroid Prime je objavljen na GameCube konzoli pre više od dvadeset godina. I sve ono što je bilo karakteristično za žanr a što je mogao zadržati, preneo je u 3D okruženje. Ostatak redizajniranog gejmpleja, bilo je sasvim drugačije a opet podjednako kvalitetno iskustvo koje se i dan danas slobodno može smatrati jednim od vrhunaca za igre ovog tipa.

Dvadeset godina kasnije, kada smo na pragu dugoočekivanog četvrtog nastavka Prime serijala, Nintendo iznenada najavljuje i izdaje remasterovanu verziju prve igre trilogije. Metroid Prime Remastered je upravo sve ono čemu ste mogli da se nadate ukoliko ste ikada voleli original. Dobro, skoro sve, ali da krenemo redom.

Skoro sva vrsta unapređenja u odnosu na original, leži u audio i grafičkom preporodu i modernizovanju kontrola. Ovo izdanje igre ne samo da je ubedljivo najlepši Metroid Prime naslov ikada, već je sigurno i jedna od tri najlepše igre koje su ikada krasile Nintendovu Switch konzolu. Kvalitetnije teksture, fantastični svetlosni efekti, detaljniji modeli, bogatije okruženje i božanstvena rekreacija stila i izgleda nivoa, neće vas ostaviti ravnodušnim sećali se vi kako je original izgledao ili ne.

Zapravo, igra sada toliko lepo izgleda da mi je teško da poverujem da će četvorka izgledati išta lepše ukoliko ugleda svetlost dana na trenutno aktuelnoj Switch konzoli. A audio momenti sada imaju daleko veću dubinu, što je naročito važno s obzirom da se dobar deo iskustva zasniva upravo na zvučnom doživljaju. Zvuk neprijatelja, predmeta skrivenih u okruženju i pucanja koje odjekuje prostorijama, apsolutno je spektakularno.

S obzirom da igra ne poseduje gotovo nikakve dijaloge, priča koju praktično svet u kom



“IGRA JE I DIZAJNOM GRACIOZNO OSTARILA, TE SU SVE ŠANSE DA ĆETE U NJOJ MAKSIMALNO UŽIVATI UKOLIKO I NAJMANJE VOLITE OVAJ ŽANR”

ste se obreli pripoveda, kroz ovu osveženu audio-vizuelnu simfoniju udara jače nego ikad. Siguran sam da će i novi igrači moći da dožive upravo isto ono što su stariji doživeli uz original. Potpuno uživljavanje u svet igre čije istraživanje je oduvek predstavljalo specifičnu vrstu zadovoljstva.

Za razliku od 2D Metroid naslova, Prime je uvek bio više nešto nalik sporijem istraživačkom naslovu, gde se akcija ne zasniva na brzini kretanja kroz lokacije već na njihovom potpunom razumevanju i istraživanju. Ipak, grehota je što ovo izdanje nije poradilo više na nekim rešenjima po pitanju fluidnosti kretanja kroz ovaj svet, naročito kada je u pitanju „backtracking“, odnosno gotovo neophodni povratak na prethodno posećene lokacije. Oni koji pažljivo ne planiraju kretanje kroz nivoe, sigurno će se pošteno našetati.

Kontrole takođe doživljavaju apsolutni preporod, nudeći čak nekolicinu režima u kojim možete igrati. Osim klasičnih i potpuno zastarelih kontrola, tu je i šema sa Wii konzole gde je kameru bilo moguće kontrolisati usmeravanjem kontrolera ka ekranu. Ovo i dalje predstavlja jako zanimljiv način za igranje, ali ga u potpunosti nadmašuje klasično kontrolisanje kretanja i kamere sa dve analogne palice.

Vredi napomenuti da ako planirate da igru igrate u prenosivom režimu Switch konzole, kontrole usmeravanjem su praktično neupotrebljive, dok su analogne palice najbolje rešenje koje opet nije toliko sjajno zahvaljujući malenim „Joy-Con“ upravljačima. Korišćenje Pro ili nekog sličnog kontrolera, ipak preporučujem iznad svega ostalog.

Kada Metroid Prime sagledam kao celinu, možda bih rekao da je celokupno izvođenje malo zastarelo, ali kada uzmemo u obzir činjenicu da je u pitanju 21 godinu stara igra, mislim da je retko koja ostarila ovako dobro. Da, možda jesu prisutni neki elementi prošlosti koji igru i dalje drže na uzici istorije, kao recimo momenti gde ne možete kontrolisati kameru ili je manevrisanje pipavo i neprecizno. Ali ovo je i dalje jedna fenomenalna igra za koju je potrebno samo da imate delić žara prema žanru kako bi vas sasvim oduševila.

Sa druge strane, nije ništa čudno ukoliko igra ne uspe da vas uvuče u svoj svet. Tako je i sa mnom bilo prvi put kada sam je zaigrao. Ali pronaći put kroz njeno nesvakidašnje i atmosferično izvođenje, istovremeno znači i jedno nezaboravno iskustvo. U gotovo svakom pogledu bolje od originala koji je u svoje vreme bio neverovatan naslov, Metroid Prime Remastered je iskrena preporuka za stare i potencijalno nove zaljubljenike u ovaj sjajni serijal.

IGRU USTUPIO:
CD Media

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
39,99€

RAZVOJNI TIM:
Retro Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **9**

- ✓ Redefinisane kontrole potpuno menjaju doživljaj
- ✓ Audio unapređenja iznova oživljavaju atmosferični svet
- ✓ Sjajno grafičko unapređenje čini ovaj naslov jednom od najlepših Switch igara
- ✗ Bilo je još prostora za unapređenje par zastarelih mehanika
- ✗ Igra može biti naporna igračima koji nisu skloni planiranju

Autor: Milan Živković

NESVAKIDAŠNJE IZNENAĐENJE IZ DOMAĆE KUHINJE

Kada sam prvi put video trejler za Scars Above, načinio sam dve potpuno pogrešne pretpostavke. Prva, bila je da je u pitanju svojevrsni nastavak na Returnal, igru na koju je ovaj naslov neobično jako podsećao. A druga je bila pomisao da je u pitanju proizvod iz kuhinje nekog velikog stranog studija.

Ako niste čuli za Mad Head Games, u pitanju je domaći studio koji se proteklu deceniju bavio pretežno stvaranjem igara sa skrivenim objektima. Meni lično drag žanr, jer me je kliktanje miša nebrojeno puta budilo iz najslađeg sna, dok je majka za računarom u mojoj sobi uz jutarnju kafu igrala neke od njih kao da sudbina sveta zavisi od toga.

Na stranu ovaj miroljubivi žanr, podatak da Mad Head Games pravi akcionu, naučno fantastičnu igru ovakvog kalibra, odmah me je naoštrio da je lično probam prvom prilikom. Domaća igra koja izgleda ovako dobro, nije svakodnevna pojava i ne sme da se propusti.

Poređenje sa igrom Returnal, nije bilo neosnovano. Ženski protagonista u vanzemaljskom okruženju koji se zanimljivim arsenalom bori protiv najezdi protivnika a nakon što pogine, vraća iznova iz smrti, jesu neki motivi koji sugerišu inspiraciju ovim naslovom. Ali što sam duže igrao igru, sve mi je više bila drugačija od pomenute.
Za razliku od Returnal mehanike, ovde ukoliko poginete, nećete u „rogue-lite“ maniru krenuti praktično ispočetka, već samo od poslednjeg čekpointa. Nešto nalik „soulslike“ mehanici, ali za razliku i od tog serijala, ovde smrću ne gubite praktično ništa. Da, odmaranjem kod čekpointa regenerišete energiju i arsenal oružja dok se protivnici vraćaju iz mrtvih, ali to je jedina sličnost sa „souls“ naslovima koju ova igra deli.

Takođe, akcioni segment i kretanje, veoma su bazični i ograničeni. Nema te „vertikalnosti“ kojom Returnal daje mogućnost igraču da manevriše u svakom mogućem smeru dok kiša metaka traži način da ga razreši života. Ovde imamo jednostavno trčanje, izbegavanje napada bacanjem u stranu i sprint. Jednostavno i funkcionalno.

Naročito mi se dopala upotreba „DualSense“ kontrolera, gde osim odlično implementiranih vibracija, dugmići zaduženi za pucanje različito reaguju u zavisnosti od toga da li možete da pucate ili vam je šaržer prazan. Ovo olakšava igranje time što ne morate konstantno da na oku imate indikator preostale municije, već to prosto osećate pod prstima.

Vredi napomenuti da je princip po kom vas protivnici napadaju najviše zasnovan na elementu iznenađenja. Retke su instance gde ćete videti protivnika pre nego što se upustite u borbu, već će vas oni najčešće zaskakati sa leđa ili iskakati ispod zemlje. Ovo možda više dolikuje horor naslovima, ali kako ponovo budete prolazili kroz istu oblast, znaćete tačno šta i gde možete da očekujete, što ublažava celo iskustvo.

Igra je takođe izuzetno linearna i izuzev par momenata, mala je verovatnoća da ćete zalutati. A svako skretanje sa puta, sa sobom nosi jedino nagradu za istraživanje u vidu novog unapređenja za oružje ili neku statistiku. Pa i svaki deo naoružanja ili borbene sposobnosti, lak je za razumevanje a i zabavan za koristiti. Takođe jednostavno a funkcionalno.

Već postaje jasno da su jednostavnost i funkcionalnost jako dobre odrednice kada postoji potreba da se opiše ova igra. U današnjem svetu gde se produkcije igara mere stotinama miliona i tržište favorizuje količinu sadržaja koju možete dobiti za svoj novac, Scars Above je fantastično osveženje koje se tiče najvažnijeg elementa video igara – zabavnog faktora. U vremenu kada se zabava gubi iz pojma „interaktivna zabava“, neverovatno sam prijatno iznenađen domaćim proizvodom koji se niotkuda pojavljuje ne bi li nas sve na ovo podsetio. Zato dozvolite da posložim misli i krenem još jednom ispočetka.

Vizuelno, već je nakon par minuta jasno da nije u pitanju igra sa budžetom svetskih studija. Animacije su skromne ali zadovoljavaju, teksture su često jednostavne ali vrše posao... Zapravo cela grafika izgleda kao da se proteže između tri generacije konzola, pa na momente nostalgično razočarava a zatim oduševljava.

No, čak i najslabiji momenti u ovom smislu, dovoljno su dobri da ne razbiju kompletno iskustvo. Dizajn sveta i nivoa, povremeni umetnički momenti po pitanju fotografije i arsenal specijalnih efekata čijem izvođenju doprinosi „Unreal Engine“, sasvim su dovoljni da mogu da kažem – igra ne izgleda kao „AAA“ naslov po pitanju sirovog kvaliteta, a i ne mora.

Da mogu da biram, jedino bih voleo da ljudski karakteri izgledaju malo živopisnije i realističnije u licu. Mislim da bi to umnogome podiglo ceo vizuelni utisak, ali i bez toga mislim da je on poprilično solidan. Ovo se može reći i za audio. Nisu tu prisutne nikakve muzičke teme koje ću pevušiti do kraja marta, ali bukvalno svaki muzički i audio momenat idu sjajno pod ruku sa vizuelnom prezentacijom.

Naročito oduševljava način na koji je u igri sve usklađeno. Vizuelno sa zvučnim, zvučno sa pripovedanjem, pripovedanje sa pričom a priča sa atmosferom. I sve to prožeto odličnim zabavnim faktorom koji realno i ne možemo više tako često da sretnemo u svetu video igara.

“BORBE SU ZABAVNE OD POČETKA DO KRAJA”

“IZNENAĐUJUĆE DOBRO IZBALANSIRAN ZABAVNI FAKTOR, NARACIJA I VIZUELNO DOČARAN ATMOSFERIČNI SVET”

Protagonistkinja Kejt sa svojim timom kreće u svemirsku ekspediciju da istraži neidentifikovan objekat koji se preteći pojavio u Zemljinoj atmosferi. Ovo će je odvesti na put vanzemaljske planete i otkrića po pitanju smisla i istorije celokupnog života u univerzumu. Priča koja počinje pomalo generički i ima nekolicinu lošijih momenata, ali naposletku ostavlja izuzetno dobar utisak neočekivanim otkrovenjima i snažnim duhom svojih likova.

Arsenal naoružanja svodi se na četiri glavna oružja koja se ovde duhovito provlače kao „oruđe“ ali naposletku služe istoj svrsi – da na što zabavniji način prokrčite sebi put kroz neprijateljske redove. A osim njih, na raspolaganju imamo i nekolicinu zabavnih spravica kojima možete da usporavate vreme, aktivirate lični štit ili odvučete pažnju protivniku.

Zapravo sve ove mehanike je dosadno objašnjavati a poprilično zabavno otkrivati kroz igranje. A u skladu i sa novim lokacijama i protivnicima, sve se zaista odličnim tempom uvodi u igru čime je do samog kraja održava da ne postane ni na trenutak dosadna. Za prelaženje će vam biti potrebno između 8 i 12 sati, što možda ne zvuči kao mnogo, ali ja bih naprotiv rekao da je idealno. Igra traje tačno onoliko koliko je bilo neophodno, ne bi li vam do samog kraja držala pažnju.

Jedino zameram što pri prelasku igre nemate mogućnost da nastavite od poslednje tačke i istražite sve što ste možda propustili, već vas igra vraća u glavni meni i nudi jedino opciju da igru krenete potpuno ispočetka. Nikakav „New Game+“ ili dodatni režim, što je stvarno šteta s obzirom osećaj dostignuća koji vas konstantno prati kroz igru. Na kraju taj ceo osećaj naglo splasne, kao da ništa i niste postigli. Avaj...

Moram da priznam da sam se izuzetno zabavio uz Scars

“SCARS ABOVE PODSEĆA DA VISOK BUDŽET I KOLIČINA SADRŽAJA NISU NEOPHODNI DA BISTE SE UZ NEKU IGRU ZABAVILI“

Above, što je za mene najvažniji faktor kada su video igre u pitanju. Ne sadržaj niti grandiozna produkcija, što svakako jesu stvari vredne divljenja kada kolektivni trud stvori nešto zaista impresivno. Ali jednostavan i intrigantan gejmplej, jeste razlog zašto sam isprva i zavoleo video igre. A ovaj naslov upravo i jeste takav. Možda daleko skromniji od visokobudžetnih igara, ali se odlično snalazi na svom terenu dokazujući da, bar kada su video igre u pitanju, „više“ ne znači obavezno i „bolje“. Umereno je izgleda uvek najbolje.

Priznajem, toliko sam bio pod utiskom nakon igranja da sam morao da sačekam barem 24 sata pre pisanja ove recenzije, kako bih doneo što objektivniji sud u momentima kada igru preporučujem. A to je upravo sada, jer dragi čitaoci, ja vam oberučke poručujem da bi trebalo da je zaigrate. Ukoliko vam nije najbitnija stavka da igra koju pokrećete na PlayStation petici „rastura“ koliko dobro izgleda, već više cenite ljubav kojom je igra građena i precizno usmeren trud u skladu sa ograničenim sredstvima, ovo je bez sumnje igra za vas.

Društvu iz Mad Head Games-a srdačno čestitam na ovom dostignuću i želim da naredni naslovi budu još impresivniji po pitanju produkcije, ali da ne skrenu sa puta na kom su sada, jer on je popločan upravo onim najsjajnijim elementima ove industrije – zabavom zbog koje svi i volimo video igre. Živeli!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
GPU: GeForce GTX 1070 / GeForce RTX 2060 / AMD RX VEGA 56
CPU: Intel Core i7-4770k
RAM: 16 GB
HDD: 20 GB

IGRU USTUPIO:
Iris Mega

PLATFORMA:
PlayStation 4/5, Xbox One, Xbox Series X/S, PC

IZDAVAČ:
Prime Matter

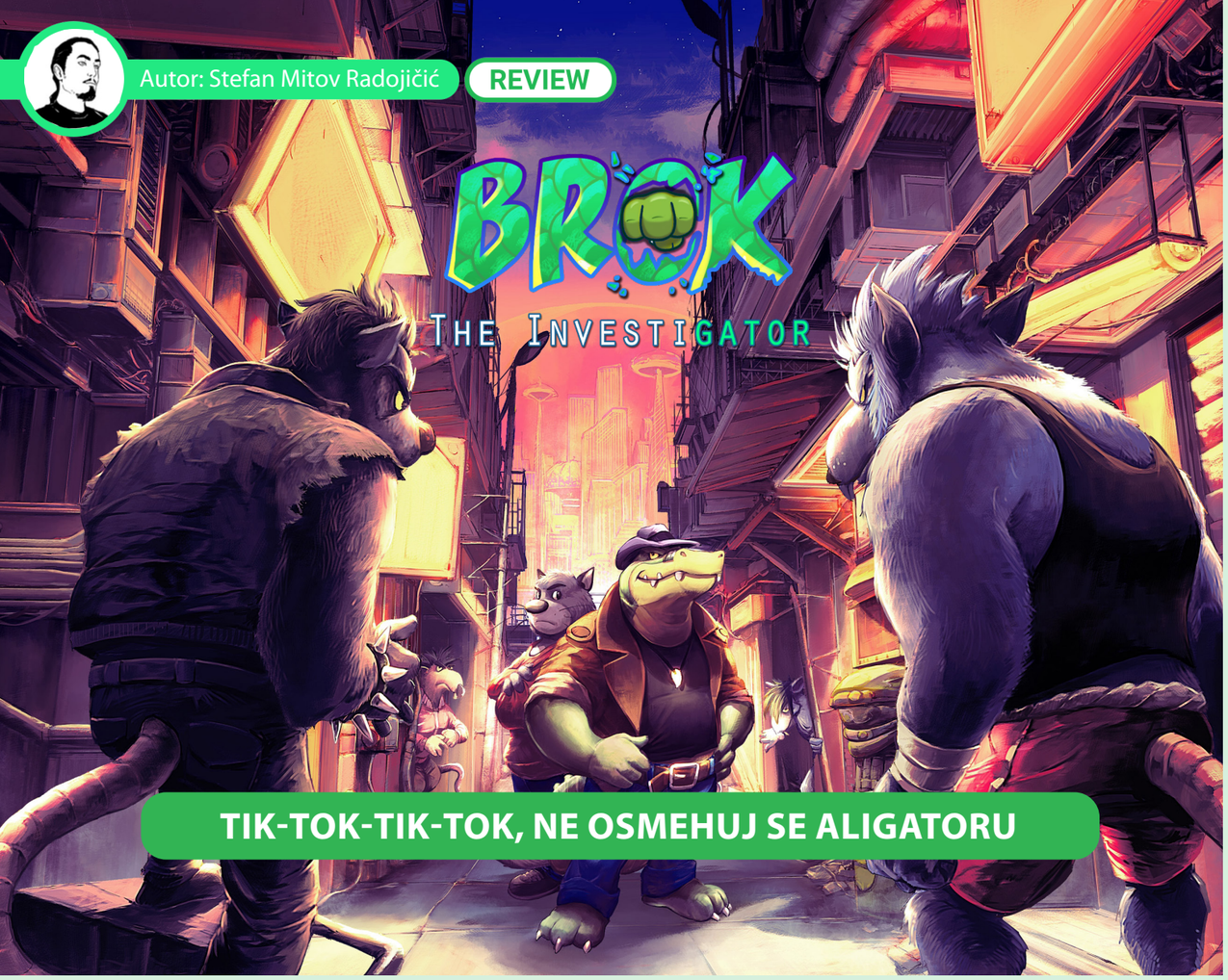
CENA:
39,99€

RAZVOJNI TIM:
Mad Head Games

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **8**

- ✓ Zanimljiva priča i solidna atmosfera
- ✓ Igra je usklađena i odmerena na svakom polju
- ✓ Borbe su zabavne od početka do kraja
- ✗ Skromniji budžet i neispolirani momenti
- ✗ Kraj igre je kraj - jedino preostaje igranje ispočetka



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

TIK-TOK-TIK-TOK, NE OSMEHUJ SE ALIGATORU

Kada opisujem avanturističke igre, a pogotovu point and click, često kažem da je vrlo teško dodati nešto novo ovom žanru pošto je "točak već izmišljen". Čak i kada se pojave neke novine, jako su malo zastupljene ili slabo primetne. Posle ko zna koliko vremena, BROK zapravo uspeva da doda nešto potpuno unikatno, nešto ludo i nešto brzo, a to je beat 'em up mehanika u avanturističkoj igri. Nećete verovati koliko ovo dobro radi dok ne sednete da igrate.

Titularni BROK the InvestiGator je, kao što naslov kaže, aligator u svetu antropomorfnih životinja koji radi kao privatni detektiv, a ponekad i kao vodoinstalater. Pošto mu je žena preminula pre 5 godina, na njemu je da se brine o sinu jedincu kao samohrani otac. U procesu je morao da se preseli iz dobro obezbeđenog, bogatijeg dela grada u propali kraj gde sa sinom živi na ivici siromaštva, zbog čega se prepustio svakakvim istraživačkim i detektivskim poslovima kako bi sakupio kintu za život. Priča naizgled deluje kao fin crtać, ali vrlo brzo postaje jasno da je zapravo veoma, veoma ozbiljna i mračna.

Kao i u svakoj avanturističkoj igri, gejmplej se svodi na kliktanje svega što može da se klikne, sakupljanje svega što može da se sakupi i pričanje sa svim likovima pre nego što krenete da kombinujete predmete kako biste rešili zagonetke. Ali naravno, Brok donosi još jednu veliku novinu, no pre toga bih se osvrnuo na "point and click" segment igre.

Zarad rešavanja slučajeva i istraživanja sveta, osnovne mehanike point and click avantura su malo produbljene. Pošto je igra pretežno detektivska, imaćete opciju da sakupite pregršt informacija o likovima i lokacijama i onda ta saznanja kombinujete kako biste rešili misteriju. Pored kombinovanja predmeta možete da pričate sa likovima, da pregledate prethodne razgovore ili pozive, i ako se baš zaglavite, da se oslonite na hint sistem. Pored glavnog zadatka možete rešavati i gomilu sporednih.

Sada možemo da pređemo na drugi i intrigantniji segment igre. Naime, genijalci iz razvojnog tima su od svega odlučili da ubace mehanike iz beat 'em up igara, iliti tabačina, kao što su Cadilacs and Dinosaurs ili TMNT. Funkcionišu tako da u bilo kom momentu možete preći iz istraživačkog moda u akcioni, čime dobijate opciju da udarate stvari i čak da skačete. Da, skok je u ovom žanru igara praktično neviđen, osim ako nije striktno vezan za lokaciju.

E sad kad su vam pesnice podignute morate ih koristiti pravedno i časno. Nikako ne smete udarati nasumične NPC likove ili razbijati zagonetke kako biste ih zaobišli, ali vas niko neće sprečiti u tome. Razvojni tim ne samo što se setio da uvede ovakvu mehaniku, već je otišao i korak dalje i nije je zaključao u stilu neke mini igre ili je vezao samo za jednu ili dve lokacije u igri. A koliko god ovo bila stara i dobro poznata gejmplej mehanika, dobija potpuno novu čar kada se uvede u žanr point and click avantura, jer im daje novu vertikalnost i raznovrsnost, u ne samo rešavanju zagonetki, već i u postavljanju istih.

Ne znate kako da rešite zagonetku sa tipkama i brojevima? Razbijte je pesnicama. Morate da se popnete do neke visoke lokacije, što bi u drugim avanturama bila zagonetka sama za sebe? Samo skočite i popnite se. Neki lik vas izuzetno nervira a poseduje predmet koji vam je potreban? Iznabadajte ga. Naravno ne morate (i nemojte) biti toliko nasilni, jer neki likovi potencijalno više neće želeti da pričaju sa vama. Da ne pominjemo da je ovo jedna od retkih

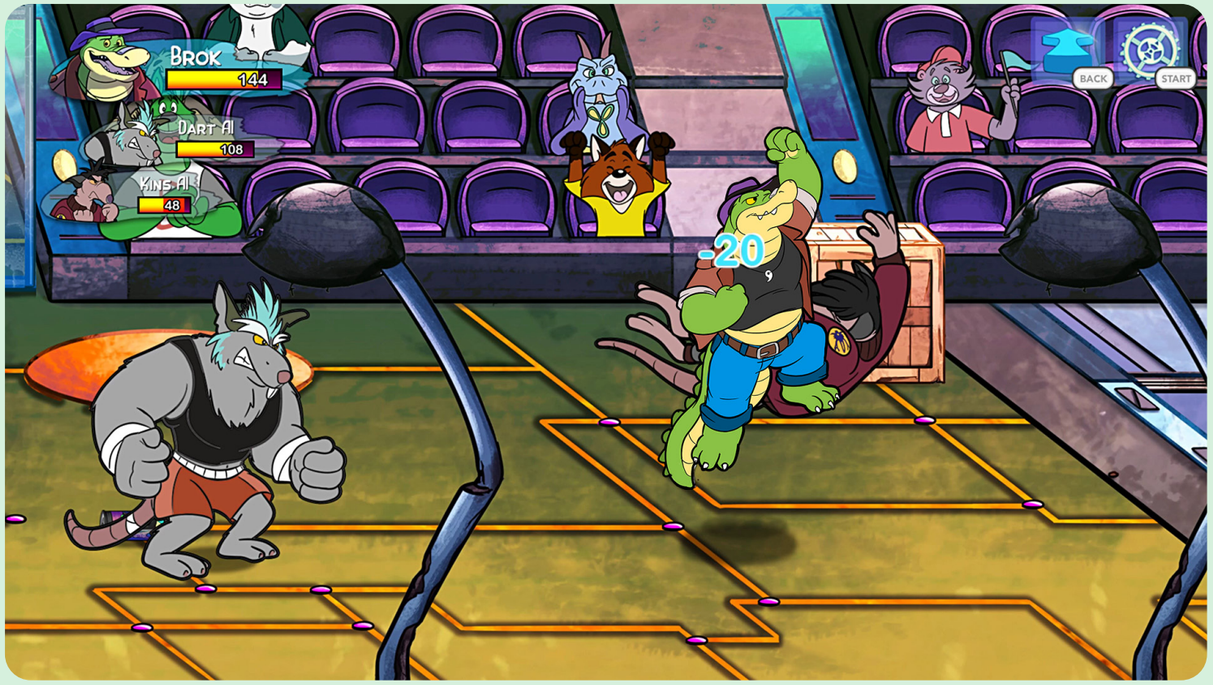
"SVET JE ŠAREN, PRIČA JE MRAČNA"

igara ovog tipa gde možete jednostavno da poginete. A da, zaboravio sam da pomenem da igra ima više završetaka, što je za svaku pohvalu.

Međutim, mana ovog beat 'em up sistema jeste da je definitivno veoma prost i jednostavan. Nećete imati previše kombo poteza ili kombinacija tastera, a dodge je verovatno jedina zanimljiva mehanika, što je sasvim okej za prvu igru koja je bila dovoljno smela da pomeša ova dva žanra. Ako dovoljno dobro prođe uvek možemo očekivati mnogo više od nastavka.

Novac je takođe veoma važan element u igri, kao i razni drugi predmeti koje ne biste očekivali u ovakvom žanru. Razvojni tim nije stao tu. U najskorijoj verziji dodato je i pregršt accessibility opcija za ljude sa slabijim refleksima, lošijim vidom ili sluhom. Ovako nešto ne viđamo u AAA naslovima a kamoli indie avanturama. Čak i u samom startu igra vam daje opciju da igrate bez beat 'em up elemenata, već kao običnu point and click avanturu.

Likovi iz igre izgledaju kao da su iskočili iz nekog crtaća iz 80-ih, dok su pozadine oslikane malo blеđim i tamnijim bojama, što zapravo dosta podseća na stare Scooby-Doo crtaće. Nekome se ovaj kontrast možda neće dopasti, ali su animacije svakako veoma solidne i dobro odrađene. Glasovna gluma je



apsolutno odlična i treba pohvaliti sve glumce na verno prenesenim emocijama likova. Muzika je prisutna ali ne i preglasna, pa lepo prenosi atmosferu lokacija.

Pored toga što je posle jedne patch verzije igra na kratko vreme bila neigriva, BROK the InvestiGator nema mnogo nedostataka. Malo je veće cimanje sa prebacivanjem iz menija u meni kada igrate na konzoli, ali čak i to je relativno fino odrađeno.

Ako ste ljubitelj avantura ili samohranih očeva koji moraju da izađu na kraj sa svojim nestašnim tinejdžerom, onda obavezno morate zaigrati BROK the InvestiGator. Nemojte da dozvolite da vas njen vizuelni šarm zavara jer vas čeka veoma ozbiljna i emotivna detektivska priča. Pored toga što nije previše skupa, igru možete da pređete na više različitih načina, tako da ponovnim igranjem potencijalno možete dobiti potpuno drugačiji završetak.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: 2.0 Ghz Quad Core

GPU: Nvidia GeForce GTX 650 / AMD Radeon HD 7770

RAM: 4 GB

HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
COWCAT Games

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

IZDAVAČ:
COWCAT

CENA:
19,99€

RAZVOJNI TIM:
COWCAT

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA **8.5**

- ✓ Šareni svet sa mračnom pozadinom
- ✓ Nešto novo u svetu point and click avantura
- ✓ Beat 'em up segment je sjajno odrađen
- ✗ Priči je potrebno malo vremena da se zagreje

ARE YOU OUR NEXT
TETRIS PRODUCT OWNER?
PLAYSTUDIOS europe
playstudios.eu
TETRIS®

Autor: Igor Totić

REVIEW

DOSELJENICI PROPALI

Bukvalno niotkuda, Ubisoft nas je lupio sa Settlers nastavkom. Ja nisam imao pojma da je igra izašla dok me urednik nije pitao da radim recenziju i mojoj sreći nikad kraja. Obožavao sam ovaj serijal jer je imao potpuno drugačiji pristup RTS žanru gde je fokus bio na razvoju civilizacije i prosperitetu vaših doseljenika. The Settlers: New Allies je to samo u naslovu, i trenutno je najlošija igra koju sam igrao od početka godine.

Za razliku od prethodnika, New Allies je klasičan RTS u punom smislu te reči. Ne samo što je klasičan, nego je i izuzetno bazičan i lak RTS prepun bagova, pucanja i mrežnih nestabilnosti. Settlers stoji samo u naslovu i u ikonicama u igri – ostalo je sve prebačeno u strategiju u realnom vremenu i nimalo mi se ne sviđa. Igra izgleda kao da je pravljena iz dosade ili kao neka jeftina mobilna igra.

Da počnemo od onoga što mi se zapravo dopada, a to je dizajn. Mape su izuzetno prelepe. Razvijaćete svoje gradove na raznim lokacijama kao što su stepe, oaze, ostrva, planine i svaki predeo izgleda detaljno i očaravajuće. Pravo je zadovoljstvo kreirati svoja naselja na ovim mapama. Arhitektura je takođe na višoj nozi. Sve građevine koje pravite su odmah prepoznatljive i imaju svoj šarm. Kuće koje zidate za radnike se međusobno spajaju mostovima i zajedničkim zidovima ako su u blizini i možete da dizajnirate jako pristojan gradić ako se potrudite.

Tu se većinom završavaju dobre vesti, jer sam gameplay je ono što drži jedan RTS, a gameplay je ovde ili minimalan ili neposto-jeći. Hajde da krenemo od same kampanje.

Priča je zaboravna i nebitna. Siže je da jedna nacija beži od rata i pokušava da se naseli na drugoj lokaciji gde isto bukti rat. Postoje jako dosadni sinematici gde ključni ljudi pričaju o stvarima koje su nebitne za igru jer se misije svode na "istraži do ovde", "odbrani ovo selo" ili "uništi ove neprijatelje".

Casual je mod koji je bitan jer tu igrate protiv botova i imate otključane sve funkcije vaših nacija. Igra ima tri nacije za izbor, Elari, Maru i Jorn. Konceptualno sve tri su iste, a razlike leže samo u malim pasivnim promenama oko inžinjera, par jedinica i funkcijama nekih zgrada, ali to je to. Multiplayer nisam ni mogao da isprobam kako treba jer mi je konekcija konstantno pucala i nisam mogao da završim meč. Mada, toliko sam dugo i čekao na mečeve da sam mislio da sam jedan od 10 koji zapravo igraju ovu igru.

Sam gameplay se sastoji iz skupljanja resursa, širenja granica, podizanja vojske i odbrane grada. Na mapama retko postoje neki bonusi kao što su jezera koja leče jedinice, pećine koje su prečice koje vas vode iz jednog dela mape u drugi i par nezavisnih trgovaca, ali manje više je to to. Igru krećete sa skladištem i par inžinjera (ključne jedinice za razvoj) i cilj je da održavate resurse i širite granice. Sama izgradnja zgrada i održavanje resursa je meni bio zabavan deo jer volim ovakve menadžment igre, ali morate biti spremni na mnogo, mnogo čekanja. Prvo pravite drvoseče čija drva nosite na obradu kako biste napravili daske, sa kojima dalje zidate farmu na kojoj se uzgaja pšenica koja ide u mlin, u kom se potom melje u brašno koje ide u pekaru da bi se pravio hleb, koji zatim ide u kuće da bi se povećao broj stanovnika koji će se koristiti za radnu snagu u produkcionim strukturama i za vojsku. I eto, u jednoj proširenoj rečenici sam objasnio celu igru.

The Settlers: New Allies nema nikakvu kompleksnost. Makro menadžment je minimalan i jednostavan, a mikro manje više ne postoji jer ste ograničeni sa vrlo malim brojem različitih jedinica koje nemaju veliki izbor specijalnih sposobnosti. Unapređenja se rade u Akademiji i predstavljaju samo pasivna poboljšanja koja se mere u procentima i retko koje vam daje vidljivu prednost u igri. Ne postoji neko unapređenje koje biste jurili za brzu pobedu kao na primer nuklearka u StarCraft 2. Igra ne pruža nikakvu kompleksniju statistiku niti detaljan pregled vašeg grada nego je sve pojednostavljeno kako ne biste morali da razmišljate o ekonomiji. To je za neke igrače super stvar, pogotovo za početnike. Ali za RTS veterane, ovo je smešno – pogotovo što trenutno vlada suša u RTS žanru. Sve u svemu, igra je mehanički previše jednostavna i ne dozvoljava izuzetno napredne taktike kao ni "cheese" poteze koji krase ovaj žanr.

"BAZIČAN I LAK RTS PREPUN BAGOVA, PUCANJA I MREŽNIH NESTABILNOSTI"

Bebina prva strategija, tako bih je nazvao.

Igra je stabilna i fluidna, ali sam imao mnogo problema sa pucanjem i sa ponekim bagovima u vidu radnika koji su se glavili između zgrada. Srećom, ovo mi se nikada nije desilo usred partije nego uvek posle ili u glavnom meniju.

Iako ovo predstavlja problem, ne bi bio prevelik da logoi mogu da se preskoče pri startovanju igre. Znam da je Ubisoft izbacio igru, da je developer Blue Byte i da je Sundrop engine, naučio sam posle 20-og puta (ovo važi i za sve druge igre gde ne može da se preskoči ova sekvenca, dozovite se pameti više). Naravno, ne bi bila Ubisoft igra da nema ingame shop na glavnom ekranu odmah pored tutorial kartice. Shop nudi bustere koji iskreno ne znam ni čemu služe jer nigde nije objašnjeno, a nisam hteo da trošim pare da proverim. Pored bustera ima i kozmetike koja vam menja skinove jedinica. Prilično sramotno, ali ipak je ovo Ubisoft igra.

Kad se sve sabere, The Settlers: New Allies je ispodprosečan RTS koji nije za veterane žanra, a početnike je svakako teško vratiti u ovaj žanr. Nažalost, nikako ne preporučujem The Settlers: New Allies.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel i7-6700 / AMD Ryzen 5 1600

GPU: GeForce GTX 950 2GB VRAM / AMD Radeon 550 2GB VRAM

RAM: 8 GB

HDD: 15 GB

IGRU USTUPIO: **Ubisoft**

PLATFORMA:
PlayStation 5, Nintendo Switch
PlayStation 4, Xbox One,
Xbox Series X, Series S, PC

IZDAVAČ:
Ubisoft

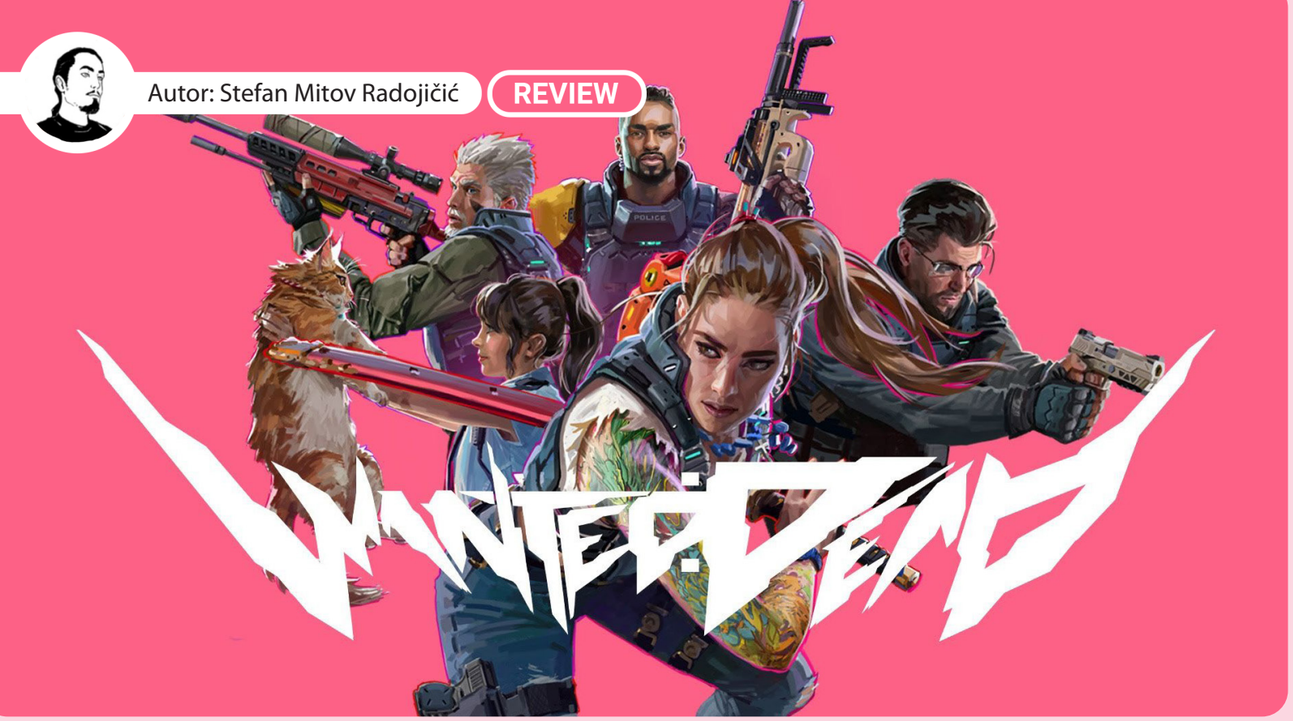
CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Blue Byte

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **4**

- ✓ Mape su prelepe
- ✓ Možete da dizajnirate jako lep grad
- ✗ Izuzetno jednostavan gameplay
- ✗ Bez naprednih strategija
- ✗ Veoma bazičan RTS



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

NIKO OVO NE TRAŽI, ŽIVO ILI NE

Ako ste čuli da ova igra dolazi od developera koji su radili na klasicima kao što su Ninja Gaiden i Dead or Alive, onda verovatno očekujete popriličan kvalitet, određeni pedigre i naravno smisleni sistem borbe. Nažalost, ova igra više podseća na neki sporedni indie projekat koji je tim razvijao u svoje slobodno vreme, ili na neki užasni akcioni anime. Da se ne lažemo, tako nešto bih apsolutno gledao, ali nikako igrao.

Priča nema apsolutno nikakvog smisla osim što sadrži neke prepoznatljive generičke trope. Najtužnije je što narativ ima nekoliko dobrih ideja, ali celokupna priča nažalost nije nimalo zanimljiva. Igrate kao Hannah, član specijalne jedinice u hongkongškoj policiji, sastavljene od sličnih čudaka koji uglavnom rade na najopasnijim mogućim slučajevima. I naravno, kao što "kliše uputstvo" nalaže, vaš tim će upasti u vrtlog ogromne korporativne zavere iz koje će morati da se izvuče, i usput otkrije ko vuče konce. Solidan anime zaplet, ali sa jako lošom izvedbom.

Pedigre ovog razvojnog tima se svodi na veoma spektakularan repertoar odličnih beat 'em up igara i tabačina, što zvuči sjajno za ovakav naslov koji je više fokusiran na akcioni gejmplej u stilu Devil May Cry. Međutim, ovaj koncept je do te mere promašen da su svi koji su probali igru ostali u potpunom šoku.

Combat se uglavnom svodi na borbe prsa u prsa, uz sporadične sekvence pucnjave kao u Gears of War igrama. To nije sve, jer naravno da moramo da imamo sistem za unapređivanje likova i otključavanje sposobnosti. Dodatno, u igri postoji i sistem modifikovanja dva glavna oružja glavnog lika, za koja se delovi jednostavno pojavljuju kako napredujete kroz igru bez ikakvog smisla.

Ovo bi bilo delimično podnošljivo da AI nije totalno slomljen. Većinu igre ćete provesti sa članovima vaše jedinice, ali nažalost imaju jednocifren IQ, kao i protivnici. Protivnici će jednostavno jurišati na vas, ili vas neće napadati uopšte. Biće momenata kada će vas pucati sa apsolutnom preciznošću sa drugog kraja mape, ili će vas jednostavno uglaviti u neprestani kombo napada. Vaši saborci su na svu sreću neuništivi, tako da su jedino korisni kao tenkovi ako uzmemo u obzir njihov AI, kao i činjenicu da su apsolutno bezvredni u borbi. Kako bi postali iole korisni, za svakog posebno morate da otključate određeni skill...

Budimo realni, uvek će biti na vama i vašoj katani da očistite sobu, pošto verujte mi, municije za bilo koje oružje nema dovoljno – najobičniji protivnik apsorbuje ceo vaš šaržer metaka u glavu pre nego što padne, samim tim čineći bilo kakvu "pucačku strategiju" neigrivom. Jedino što mogu da pohvalim jeste sam sistem borbe na blizinu. Zaista je odlično odrađen, i ako imate super reflekse uživaćete u gomili flashy komboa i counter poteza. Ako nemate, bar ćete uživati u čerečenju protivnika, rekama krvi i završnim potezima kojih ima više nego dovoljno.

Dizajn nivoa je užasan. Lep, ali funkcionalno užasan. Postoji jako malo arena gde do maksimuma možete da iskoristite oba stila borbe, a još gori su oni skučeni delovi gde igra od vas očekuje, ne znam zašto, da se samo prepucavate sa protivnicima, pa borba na blizinu predstavlja vrlo bolno iskustvo. No i pored svega toga, Wanted: Dead pravi apsolutno neoprostivu grešku time što nema nikakav aktivan lock on sistem za protivnike. Ovaj nedostatak u početku ne predstavlja preveliki problem, pošto i dalje postoji automatski soft lock on sistem za blisku borbu. Ali kad vam se pojavi nindža koji skakuće svugde po mapi, taj automatski sistem postaje nefunkcionalan, tako da ćete umirati bez prestanka. Pored glavnog segmenta igre, moći ćete da se zanimate sa pet različitih mini igara, među kojima je muzička ritmička igra i jedenje ramena (ovo je jedna igra), kao i kandža iz luna parkova.

Iako je Wanted: Dead namenjen za PS5 i novije računare, nimalo ne briljira na grafičkom planu. Provućiće se par lepih scena i sekvenci, ali animacija je toliko kruta i nesinhronizovana sa glasovnom glumom da likovi izgledaju više kao roboti ili voštane lutke. Ceo vizuelni stil nema nikakvu koheziju, toliko da Wanted: Dead izgleda skoro kao tri igre spojene u jednu. Da je neki anime rađen na budžetu koji podržava samo glavne likove i njihove scene pa da oprostim, ali ovo je full AAA naslov.

Glasovna gluma je nešto najgore što sam u životu čuo. Nema emocija, nema intonacije, nema ništa. Gora je nego glasovna gluma u nekom indie naslovu gde su glumci glavni developer i njegovih 3-4 prijatelja koji pri tome pokušavaju da pričaju na engleskom koji nije njihov maternji jezik. Još na sve to nema ni pokušaja da se uradi lip sync sa animacijama. Muzika je dobra na prvo slušanje, ali sekvence su toliko kratke i repetativne da će posle nekog vremena krenuti da vam idu na živce, ili ćete ih prosto ignorisati.

Problema ima na pretek. Igra je u prvih dva sata uspela da pukne čak dva puta na PS5 konzoli. Protivnici će se naizgled teleportovati po mapi ili ignorisati vaše napade. AI je nepostojeći, ali najveći problem je ipak kamera. Kamera će vam ovde biti veći neprijatelj od svih drugih, pogotovo zbog nepostojećeg lock on sistema. Kamera ne prati vašeg lika kako treba, a često će uletati u zidove ili objekte baš kada nindža krene da skakuće unaokolo ili kada vas okruži gomila protivnika, pogotovo u uskim hodnicima. Konstantno će vam praviti probleme i više ćete umirati zbog nje nego zbog protivnika.

Samo uzmite i igrajte Ninja Gaiden, bilo koji. Po ovoj ceni igra ne zaslužuje da je kupite. Možda kada je dodatno srede, isprave neke mehanike i kada je stave na neki jači popust, i to samo ako vas zanima zašto je ovako loše prošla. Ovo je tip igre koji je pokušao da bude toliko loš da je dobar, ali je nažalost uspeo da bude samo loš. Doduše da je Wanted: Dead anime ili neki akcioni film, sigurno bih ga gledao.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11
CPU: Intel i7 2700K
GPU: Nvidia RTX2060
RAM: 16 GB
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
Iris Mega

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

IZDAVAČ:
110 Industries SA

CENA:
58,99€

RAZVOJNI TIM:
Soleil Ltd.

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 4

✔ Ima potencijala

✘ Užasan miks borbe

✘ Sklapano bez smisla i razuma

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

NOIR AZIJA

Mato je igra koja se pretežno klasifikuje kao visual novel, ali su joj takođe pridruženi elementi drugih igara koji u osnovi drže JRPG žanr. Ovde ćete lako prepoznati elemente Persone i drugih sličnih naslova, pored toga što je još jedna anime igra. No sam seting i svet će biti izuzetno zanimljivi za istražiti.

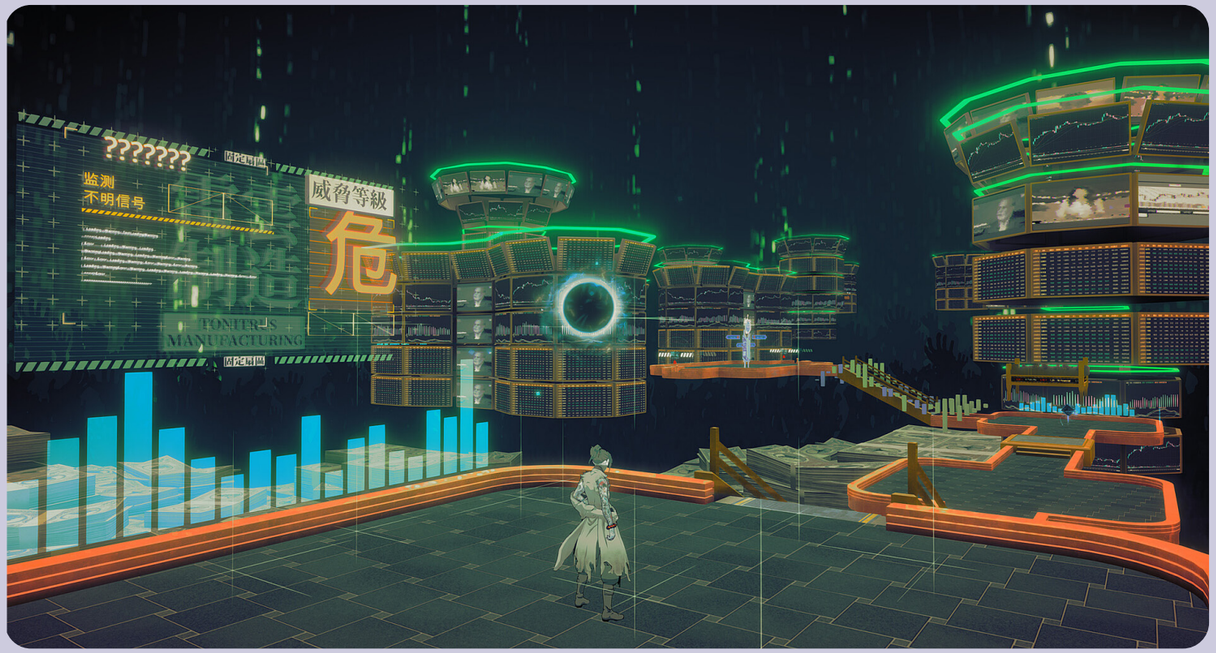
Priča počinje na veoma "Noir način". Mladi privatni detektiv Doe nevoljno završava pred veoma imućnom i opasnom lepoticom Nightshade koja od njega traži da istraži odakle dolazi misteriozna nova droga na tržištu po imenu Handout. Tokom istrage Doe završava u drugoj dimenziji, u kojoj upoznaje našeg drugog glavnog protagonistu, lovca na čudovišta Grama. Naravno, kao i kod svakog dobrog JRPG naslova, narativ će ovde odleteti u nebesa i pretvoriti se u priču sprečavanja apokalipse, putovanja kroz vreme i sličnih ludila.

Kad smo na početku napomenuli da je Mato Anomalies mešavina visual novel i JRPG igre, nismo se nimalo šalili. U većini poznatih naslova priča se odvija kroz vokalne interakcije likova ili sinematike, međutim ovde će toga biti vrlo malo. Pretežna interakcija sa svim likovima će se odvijati u visual novel stilu. Kada završite razgovor imaćete priliku da prošetate po veoma ograničenim, ali brojnim manjim zonama kako biste došli do sledeće lokacije, gde su okruženja alternativne dimenzije nažalost previše linearna i veoma repetitivna.

Tu dolazimo do sledećeg gejmplej elementa a to su klasični potezni okršaji sa neprijateljima. Okršaji se odvijaju u klasičnom JRPG maniru – naletite na čudovište, krene muzika za najavu bitke iz pokemona (ne baš ali skoro da jeste) i tada počinje standardna potezna borba. Na raspolaganju imate standardne napade, specijalne napade i dodatne likove sa kojima ih možete kombinovati, a naravno tu su i elementalni napadi i slabosti neprijatelja. Pored toga, svaki lik i svaki protivnik ima svoju inicijativu.

Ako ste igrali bilo koji JRPG naslov sa ovim tipom borbe, odmah ćete znati šta da radite. Iz ugla poboljšanja likova, postoji oprema koju možete kupiti, kao i talent poeni koje im možete dodeliti. Misije se dele na glavne i sporedne, koje ćete najčešće nalaziti kod nasumičnih NPC-eva po mapi. Uz to možete ponovo prelaziti prethodna poglavlja igre ili nasumične tamnice zarad dodatnog izazova.

No društvo ni tu nismo završili, o nikako. Sledeća velika stavka je deck building element. Drugim rečima, kako biste promenili mišljenje nekih NPC-eva ili došli do dodatnih informacija moraćete da uradite Mind/Hack, iliti pobedite ih u "umnoj borbi" i savladate njihove unutrašnje demone koji ih štite. Istina je da ovo zvuči i izgleda prekomplikovano, ali se u suštini svodi na veoma dobro implementirani mod kartične igre, gde sa pomenutim kartama napadate protivnika, štitite sebe, ili delite buff i debuff efekte. Dobra stvar kod ovog moda jeste što ga možete preskočiti ako ga prezirete iz dna duše.

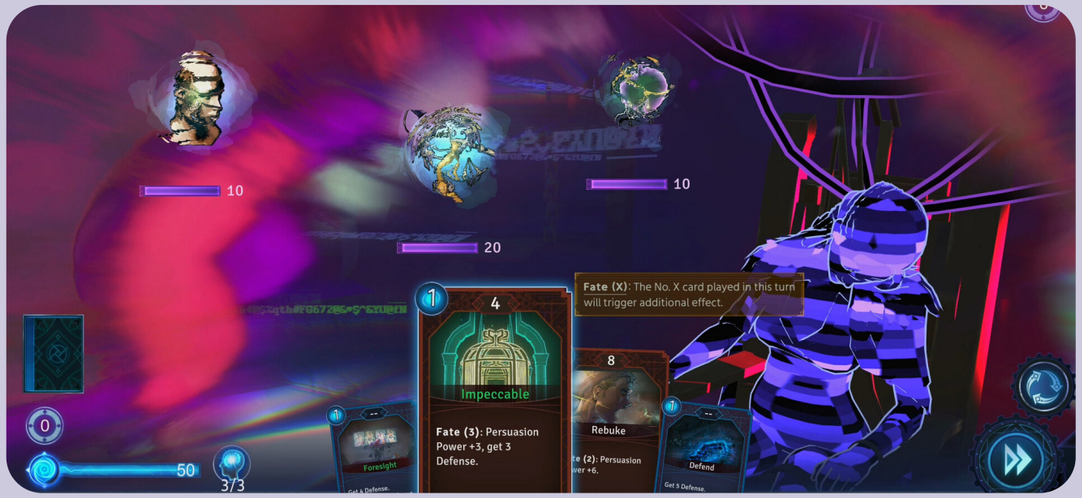


Da se ne lažemo, sistemi koji su ovde prisutni izgledaju kao da treba da pripadaju u tri različite igre ili kao da su na igri radila tri različita razvojna studija. Međutim dobra strana toga je što ćete sigurno naći nešto što će vas dovoljno zadržati kako biste Mato Anomalies prešli barem jednom, bio to zanimljiv svet, otkačeni likovi, ili čak mehanike u samoj igri.

Animacija i grafika su veoma bazični, i jasno je da je na igri radio indie studio. Ovo doduše može odbiti određenu publiku koja traži ekstreme u vizuelnoj prezentacij,i pa čak i kod anime naslova. No umetnički prikaz likova tokom visual novel segmenata i sama umetnička direkcija tokom prikaza lokacija i različitih delova ovog distopijskog grada je apsolutno na mestu. Ako studio dođe do malo jačeg budžeta, u sledećoj igri ćemo možda videti više detalja u vizuelnoj prezentaciji. Jedino što je ostalo jeste da se odluče da li će imati komplet animirane sinematike ili one u obliku strip panela.

Muzika je možda jedan od najboljih elemenata

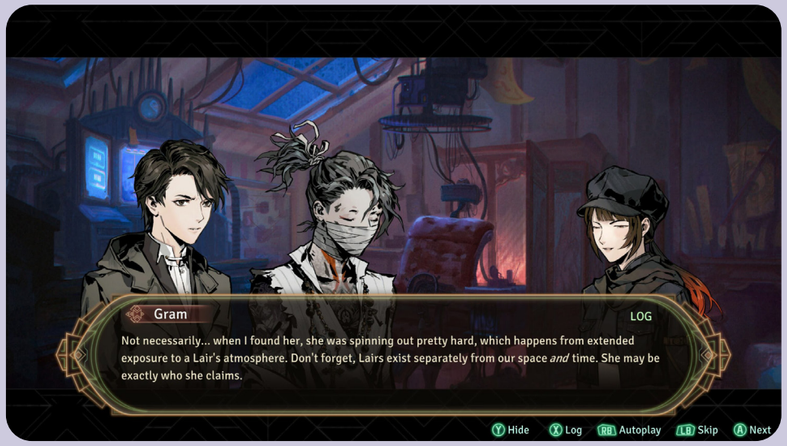
"MUZIČKA PODLOGA JE FANTASTIČNA"



ove igre. Naime, svaka scena ili lokacija će imati sopstvenu muzičku temu. Skoro svaka numera će vas vrlo lako opčiniti, posebno ako volite zanimljive muzičke kolekcije u igrama. S druge strane, glasovna gluma, kada je ima, pogotovu na engleskom, je poprilično loša, tako da bolje da sami dajete glasove likovima dok čitate visual novel segmente igre.

Možda najveća mana igre je to što nažalost generalno izgleda i radi kao naslov iz doba PS2 konzole, sa svojim veoma generičnim JRPG sistemom i veoma prostom grafikom. Sa vedrije strane, može se videti da je razvojni tim dosta uznapredovao ako pogledamo kako je izgledala njihova prethodna igra, Hermitage: Strange Case Files. Malo je rizično uzeti Mato po punoj ceni ako vam se neki element igre (a ima ih na pretek) u startu ne sviđa. Ako vas interesuju igre sa anime tematikom ili bar JRPG naslovi, onda definitivno dajte šansu Mato Anomalies, sigurno ćete se dobro provesti. Ako vas pak interesuje samo par elemenata u ovoj igri onda možda bolje sačekajte neki popust čisto da budete sigurni. Svaka sledeća Arrowiz igra postaje sve bolja i bolja, tako da jedva čekamo da vidimo šta će sledeće izaći iz njihove kuhinje.

“ODAJE SE UTISAK KAO DA SU 3 RAZLIČITATIMA RADILA NA IGRI”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel / AMD quad-core 3.0 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX 580
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO: **Iris Mega**

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

IZDAVAČ:
Prime Matter

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Arrowiz

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA **7**

- ✓ Odlična muzika
- ✓ Dobar seting i likovi
- ✓ Pregršt JRPG gejmplej mehanika
- ✗ Loša glasovna gluma
- ✗ Repetitivnost
- ✗ Igra izgleda kao da je za PS2 konzole

pet project GAMES

WE ARE HIRING

Work with us on our horror scifi coop shooter RIPOUT.

www.petprojectgames.com/careers

Autor: Milan Janković

REVIEW

OTHERWAR

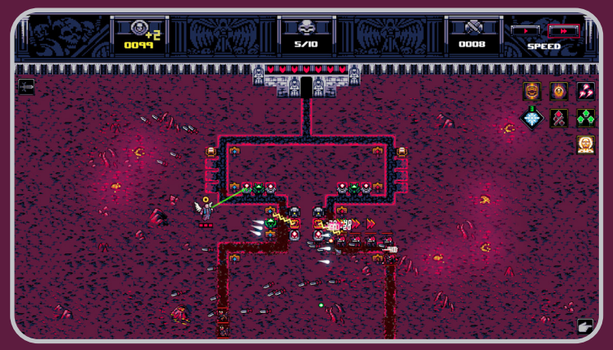
ODLIČNI SPOJ TOWER DEFENSE I BULLET HELL ŽANROVA

Otherwar je (skoro) jedinstvena tower defense igra koja u svoju mehaniku unosi elemente bullet hell žanra, stvarajući zanimljivo i izazovno iskustvo koje će vas privlačiti na duže staze. Kao igrač, preuzimate ulogu anđela koji ima zadatak da odbrani Kapije Raja od sila tame koristeći razne kule i oružja.

Grafika u Otherwar je vrhunska za svoju nišu, a igra odlično koristi svoj pikselizovani stil kako bi stvorila jezivu, ali zadivljujuću atmosferu koja vas uvlači u svet igre. Audio dizajn je takođe odličan, sa zloslutnim zvučnim zapisom koji savršeno postavlja raspoloženje za igru.

Gejmplej je izazovan, ali isplativ. Svaki nivo se sastoji od 10 talasa neprijatelja koji progresivno postaju jači kako napredujete, tako da je strateški pristup igri obavezan. Otherwar nudi niz različitih tornjeva koje možete izabrati, uključujući jednostruke, dvostruke i trostruke kule, AOE kule, laserske kule, pa čak i toranj koji može povećati efikasnost susednih tornjeva.

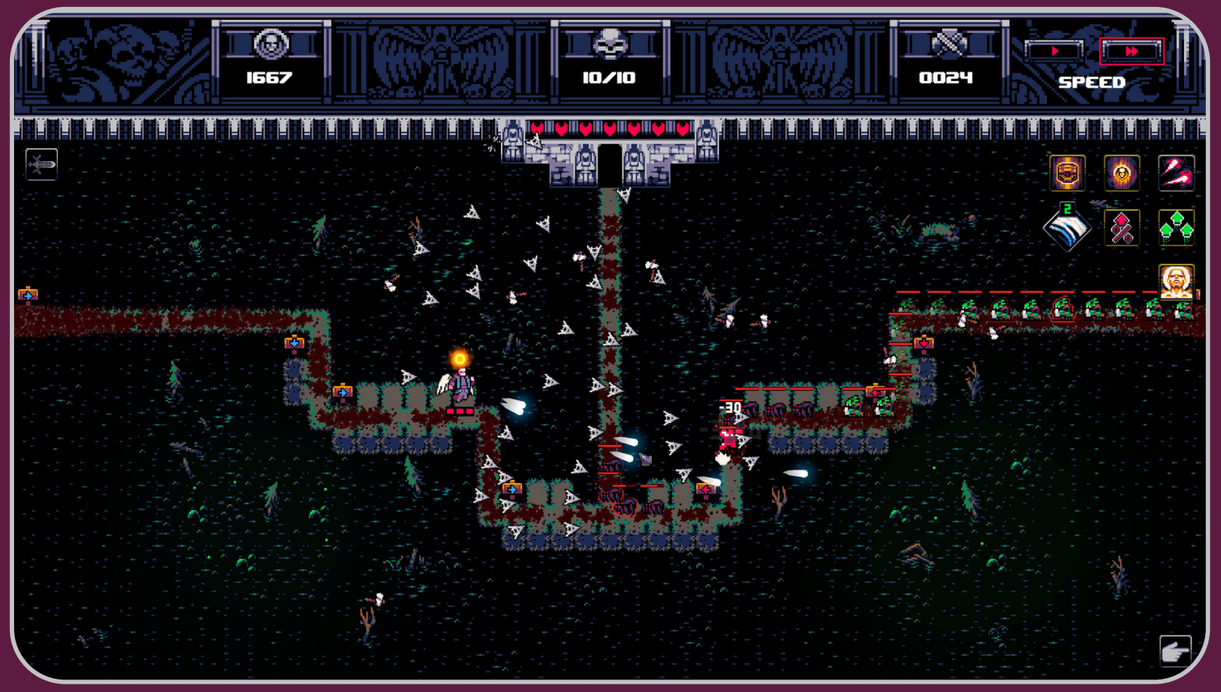
Tipovi neprijatelja u Otherwar su raznovrsni i predstavljaju jedinstvene izazove, sa tenkovima koji mogu da upijaju štetu, strelcima koji ispuštaju salvu projektila i neprijateljima koji vode boss karaktere koji zahtevaju kombinaciju postavljanja tornja i upotrebe oružja za poraz. Pored toga, igra nudi niz veština i sposobnosti koje možete otključati ispunjavanjem zadataka i zarađivanjem “zvezdica”. Ove veštine vam omogućavaju



da unapredite brzinu kretanja vašeg anđela, brzinu napada, učinak štete i još mnogo toga, što vam olakšava da se odbranite od sve težih talasa neprijatelja.

Jedan od najugodnijih aspekata je balans između odbrane tornja i bullet hell gejmpleja. Igra zahteva od vas da se aktivno uključite u borbu izbegavanjem neprijateljskih projektila i ispaljivanjem sopstvenih svetlosnih metaka, dodajući dodatni sloj uzbuđenja.

Jako mi se dopalo što Otherwar pruža mnogo mogućnosti za ponovno igranje. Postoje različite strategije koje možete koristiti da biste pobedili, a svako igranje može biti drugačije. Igra takođe ima mnogo sadržaja, tako da vam neće lako dosaditi.
Iako je igra izazovna, nikada se ne čini nepravednom. Podešavanja težine omogućava igračima



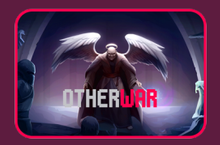
da izaberu svoj nivo izazova, sa tri različita podešavanja za izbor. Sistem nivoa u igri takođe pruža osećaj napredovanja, omogućavajući vam da nadogradite svog anđela i otključate nove sposobnosti.

Sve u svemu, Otherwar je fantastična igra koju vredi isprobati ako ste ljubitelj Tower Defense ili Bullet Hell naslova. Jedinstvena mešavina žanrova ga izdvaja od ostalih igara na tržištu i ima mnogo mogućnosti ponovnog igranja. Grafika je odlična, muzika je sjajna, igra je glatka, a najbolje od svega je što košta manje od 6 eura.

“GRAFIKA JE ODLIČNA, MUZIKA JE SJAJNA, IGRA JE GLATKA, A NAJBOLJE OD SVEGA JE ŠTO KOŠTA MANJE OD 6 EURA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: i5 - 3470
GPU: GTX 660
RAM: 2 GB
HDD: 250 MB

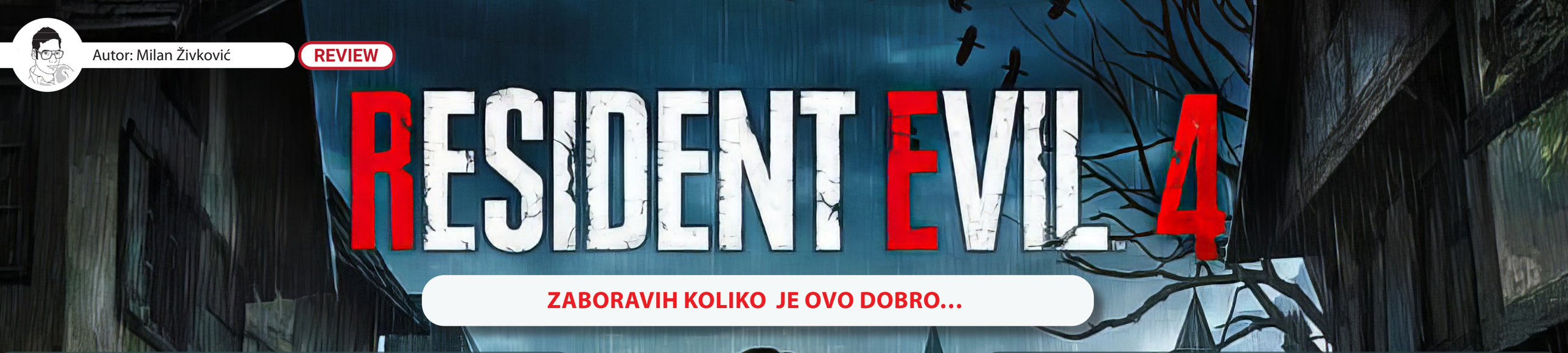


IGRU USTUPIO: **KeyMailer**

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Hyperstrange
CENA: 5.89€
RAZVOJNI TIM: Kantal Collective
TESTIRANO NA: PC

OCENA **8.2**

- ✓ Mogućnost ponovnog igranja u nedogled
- ✓ Dosta elemenata gejmpleja i prostora za napredak
- ✓ Miksovanje tower defense i bullet hell mehanika
- ✗ Ponekad loš balans neprijatelja
- ✗ Bagovi



Autor: Milan Živković

REVIEW

RESIDENT EVIL 4

ZABORAVIH KOLIKO JE OVO DOBRO...

Da mi se ne bi dopala neka Resident Evil igra, Capcom bi morao svojski da se potrudi. Recimo da napravi da su zombiji Srbi koji urlaju nepovezane psovke, imaju najčudnija imena poput Ruka-Hvatanje, Ustanak ili Rasklapanje, igru zalije tonama bezumne akcije i prepoznatljivi šarm isisa silinom crne rupe... A da, to je bio Resident Evil 6, davno prežaljeni košmar.

Drugim rečima, da bi mi se dopala neka Resident Evil igra, mora biti bilo šta samo ne šestica.

Šalu na stranu, ne mogu da verujem da je prošlo skoro dvadeset godina od kada sam zaigrao Resident Evil 4, u svetu jedan od najcenjenijih, ako ne i najvoljeniji naslov serijala. Iako još tada nezadovoljan udaljavanjem od tradicionalne formule sporih zombija koji su ovde zamenjeni više ljudskim antagonistima, još uvek se dobro sećam tog osećaja golemog uživanja kada sam sa suštim zadovoljstvom prelazio igru.

No kako mi tematika nije bila preterano draga, igru nisam igrao taman toliko dugo da je skoro u potpunosti zaboravim. Tačno na vreme za igranje rimejka koji je pred nama i željom da ponovo osetim to ushićenje kojim me je igra pre dvadesetak godina obgrlila. Ukratko – dobio sam i više nego što sam tražio. Resident Evil 4 rimejk je fantastična igra!

No da krenem redom, ako je ikako moguće zauzdati emocije dok su utisci još uvek sveži. I pored toga što se suštinski ne sećam većine dešavanja iz originala, mogu vam sa sigurnošću reći da ovo nije prekopirana igra sa doteranom grafikom, već njen naslednik kom je usađen novi život.

Sve do sada viđeno, u celosti je redefinisano. Odnosno igra ovaj put sebi daje mnogo više prostora i vremena da bi vas uvukla u sebe. Lokacije su redizajnirane tako da je sada mnogo lakše da vas savlada atmosfera dok koračate obimnijim i lepšim svetom od onog koji je original mogao da ponudi.

Danas je jako teško biti oduševljen grafikom neke igre. Ali bez obzira na visoko postavljene standarde, Resident Evil 4 rimejk uspeva i te kako da zadovolji apetite ovog, odlične grafike vazda gladnog igrača. Svet je pun detalja, efekti svetlosti su spektakularni a modeli svih karaktera verovatno najbolji koje je Resident Evil serijal ikada iznedrio.

Jedine zamerke koje imam na konto grafike, tiču se nekih animacija gde protagonista Leon deluje previše kruto. Da stvar bude gora, još više zameram na dizajnu njegovog lica. Nesrećnik baš ume da deluje beživotno... Ali s obzirom na njegov dosadni karakter i nedostatak ljudskih emocija (ljubitelji Leona, ne zamerite), ovakav model mu možda i odlično pristaje. No s obzirom da sam igrajući igru sebi u bradu dugo mrmljao kako je Leon baš loše napisan, nekako sam ceo taj aspekt protagoniste uspeo da odvojim od njega i da se još udobnije lično smestim u junačke cipele.

Iako ni dan danas nisam preterano velik ljubitelj onoga što je četvorka uradila za serijal po pitanju tematike odnosno motiva antagonista koji više nisu zombiji u klasičnom smislu, u igri sam uživao podjednako kao u bilo kom drugom odličnom Resident Evil naslovu. Nisam siguran kakvom se mračnom čarolijom igra služila da me tako omađija, ali ako bih morao da pogađam, rekao bih da je krivac onaj prepoznatljivi žanr horor preživljavanja, koji je ovde besprekorno izveden.

Osećaj da ste uvek na izmaku snaga (i municije) dok krčite put kroz nepredvidive horde jezivih protivnika, činio je samo da želim da napravim još neki korak dalje pre nego što isključim konzolu. Ovo je jedna vožnja koja od početka do kraja ne pušta, pa čini da još jače proklinjete sve obaveze koje vas drže podalje od ekrana. Kombinacija istraživanja, preživljavanja i želje da saznate šta se sledeće dešava, ovde čine jedan ubitačno efikasan koktel koji isijava suštinom gejminga. Resident Evil 4 rimejk je pakleno zabavan naslov.

Dobro, priča nije nikakvo remek delo... Leon polazi u misiju da spasi predsednikovu ćerku, zarobljenu u centru krajnje ruralnog dela Španije. Usput shvata da njegov zadatak nije nimalo jednostavan i da seže mnogo dublje od običnog spasavanja. Iza kulisa vreba daleko zlokobnija priča o sekti koja svoja verovanja odlično potkrepljuje mračnom naukom.

I dok ovako čitajući priča može da deluje zanimljivo, način na koji je izvedena, tipičan je za Resident Evil serijal, samo možda još blago naivnije... Likovi su napisani dosta otrcano pa nekada čak i smešno. Način na koji se ponašaju povremeno izlazi iz svih mogućih granica uverljivosti. A opet i pored svega navedenog, igra uspeva da „kompresuje“ sve svoje blesave aspekte u jednu neverovatno šarmantnu celinu. Nešto poput filma koji je

toliko loš da je dobar, ali tako simpatično da nemate srca ni da izustite da je nešto loše.
Sva sreća, postava sporednih likova svojom harizmom odlično pokriva rupe u celom narativu. Poprilično je lako zavoleti (ili zamrzeti) većinu njih, tako da budite sigurni da nećete imati nikakav problem da se uživite u postavu i uživate u predstavi.

Kako je u pitanju horor naslov, očekujte i tonu kvalitetne, jezive atmosfere. Jeste da ćete najverovatnije morati da spuštate svetlinu ekrana, kako Resident Evil igre često umeju da pate od lošeg kontrasta uprkos sjajnom osvetljenju, ali nije u pitanju ništa što nije moguće sanirati uz malo dotezanja grafičkih podešavanja.

Verovatno najslađa stvar u vezi sa atmosferom, jeste što se horor ne gradi čestim momentima gde vas protivnik prepadne, već naprotiv jako suptilnim građenjem osećaja ranjivosti. Nebrojeno puta možete očekivati da vas nešto prepadne a ništa se neće dogoditi. Ali naravno onda kada spustite gard, trenutak je kada vas igra brutalno podseća da ste tu ipak da preživite a ne da razgledate lepote Španije.

Momenti koji mi se nisu dopali, najviše se tiču jednostavnosti koju nikada nisam tražio od Resident Evil serijala. Tako recimo inventar od vas ne iziskuje pametno slaganje predmeta u njega već se slaže sam od sebe, pritiskom dugmeta. Takođe, u skladište kod mesta gde čuvate igru moguće

je odložiti samo oružje, tako da ćete municiju za ono koje ne koristite bez veze nosati sa sobom i gubiti na prostoru.

Ima tu još sitnica koje kao da namenski otimaju onaj sirovi duh starih igara ne bi li se lakše dodvorili modernoj publici, ali kada pogledam sva unapređenja u odnosu na ono čega se sećam iz originala, celokupna igra definitivno deluje pristupačnije i znatno atraktivnije. Interakcija sa okolinom a naročito protivnicima, možda subjektivno

ali znatno podiže osećaj uzbuđenja. Akcija i sve u njenoj sferi, bez sumnje su sjajni.

Možda već znate, ali kada govorim o video igrama, ne volim mnogo da se upuštam u govoranciju o njenim konkretnim mehanikama i sitnicama za koje smatram da je najlepše otkriti ih dok sami igrate. Umesto toga, najradije govorim o osećaju koji igra pruža igraču. Budite uvereni da Resident Evil 4 rimejk u tom pogledu briljira.

Ovo je jedno izuzetno zabavno, lepo ispolirano i izbalansirano igračko iskustvo. Da možda par sitnica pružaju veću slobodu, da je protagonista lepše napisan a ceo scenario malo uverljiviji, ovo bi bila igra koju bih smeo da ocenim i najvišom ocenom. Ovako, ostaje jedan od najboljih naslova voljenog mi serijala. Pa i bez obzira na mane, ovde je zabavni faktor za čistu desetku.

Uz zdravu dozu istraživanja na srednjim podešavanjima težine, igra će vam se u potpunosti isplatiti za uloženi novac. Laganim tempom i uz skoro stoprocentno istraživanje i rešavanje sporednih aktivnosti, bilo mi je potrebno oko 20 časova kako bih igru prešao. Početkom aprila očekuje se izlazak i besplatnog DLC dodatka.

U pitanju je Mercenaries mod iz originalne igre koji pruža mogućnost da se suočite sa hordama protivnika u nastojanju da što duže preživite. Na samo njegovo igranje, siguran sam da ćete utrošiti bar desetak sati nakon prelaska glavne priče.

Resident Evil 4 rimejk nije savršena igra, ali je bez sumnje jedan od najboljih naslova serijala kao i jedna od najzabavnijih igara koje sam zaigrao poslednjih godina. Prava poslastica za sve ljubitelje originala ali istovremeno i neverovatno dragocen dar novim obožavaocima, ovo je jedna od najlakših preporuka koje ću dati ove godine. Zaigrajte je, otkrijte sve što sam vam prećutao i ne zaboravite da se zabavite!Da mi se ne bi dopala neka Resident Evil igra, Capcom bi morao svojski da se potrudi. Recimo da napravi da su zombiji Srbi koji urlaju nepovezane psovke, imaju najčudnija imena poput Ruka-Hvatanje, Ustanak ili Rasklapanje, igru zalije tonama bezumne akcije i prepoznatljivi šarm isisa silinom crne rupe... A da, to je bio Resident Evil 6, davno prežaljeni košmar.

Drugim rečima, da bi mi se dopala neka Resident Evil igra, mora biti bilo šta samo ne šestica.
Šalu na stranu, ne mogu da verujem da je prošlo skoro dvadeset godina od kada sam zaigrao Resident Evil 4, u svetu jedan od najcenjenijih, ako ne i najvoljeniji naslov serijala. Iako još tada nezadovoljan udaljavanjem od tradicionalne formule sporih zombija koji su ovde zamenjeni više ljudskim antagonistima, još uvek se dobro sećam tog osećaja golemog uživanja kada sam sa sušim zadovoljstvom prelazio igru.

No kako mi tematika nije bila preterano draga, igru nisam igrao taman toliko dugo da je skoro u potpunosti zaboravim. Tačno na vreme za igranje rimejka koji je pred nama i željom da ponovo osetim to ushićenje kojim me je igra pre dvadesetak godina obgrlila. Ukratko – dobio sam i više nego što sam tražio. Resident Evil 4 rimejk je fantastična igra!

No da krenem redom, ako je ikako moguće zauzdati emocije dok su utisci još uvek sveži. I pored toga što se suštinski ne sećam većine dešavanja iz originala, mogu vam sa sigurnošću reći da ovo

“OSEĆAJ DA STE UVEK NA IZMAKU SNAGA (I MUNICIJE) DOK KRČITE PUT KROZ NEPREDVIDIVE HORDE JEZIVIH PROTIVNIKA, UČINIĆE DA NE ŽELITE DA PRESTANETE SA IGRANJEM”

nije prekopirana igra sa doteranom grafikom, već njen naslednik kom je usađen novi život.

Sve do sada viđeno, u celosti je redefinisano. Odnosno igra ovaj put sebi daje mnogo više prostora i vremena da bi vas uvukla u sebe. Lokacije su redizajnirane tako da je sada mnogo lakše da vas savlada atmosfera dok koračate obimnijim i lepšim svetom od onog koji je original mogao da ponudi.

Danas je jako teško biti oduševljen grafikom neke igre. Ali bez obzira na visoko postavljene standarde, Resident Evil 4 rimejk uspeva i te kako da zadovolji apetite ovog, odlične grafike vazda gladnog igrača. Svet je pun detalja, efekti svetlosti su spektakularni a modeli svih karaktera verovatno najbolji koje je Resident Evil serijal ikada iznedrio.

Jedine zamerke koje imam na konto grafike, tiču se nekih animacija gde protagonista Leon deluje previše kruto. Da stvar bude gora, još više zameram na dizajnu njegovog lica. Nesrećnik baš ume da deluje beživotno... Ali s obzirom na njegov dosadni karakter i nedostatak ljudskih emocija (ljubitelji Leona, ne zamerite), ovakav model mu možda i odlično pristaje. No s obzirom da sam igrajući igru sebi u bradu dugo mrmljao kako je Leon baš loše napisan, nekako sam ceo taj aspekt protagoniste uspeo da odvojim od njega i da se još udobnije lično smestim u junačke cipele.

Iako ni dan danas nisam preterano velik ljubitelj onoga što je četvorka uradila za serijal po pitanju tematike odnosno motiva antagonista koji više nisu zombiji u klasičnom smislu, u igri sam uživao podjednako kao u bilo kom drugom odličnom Resident Evil naslovu. Nisam siguran kakvom se mračnom čarolijom igra služila da me tako omađija, ali ako bih morao da pogađam, rekao bih da je krivac onaj prepoznatljivi žanr horor preživljavanja, koji je ovde besprekorno izveden.

Osećaj da ste uvek na izmaku snaga (i municije) dok krčite put kroz nepredvidive horde jezivih protivnika, činio je samo da želim da napravim još neki korak dalje pre nego što isključim konzolu. Ovo je jedna vožnja koja od početka do kraja ne pušta, pa čini da još jače proklinjete sve obaveze koje vas drže podalje od ekrana. Kombinacija istraživanja, preživljavanja i želje da saznate šta se sledeće dešava, ovde čine jedan ubitačno efikasan koktel koji isijava suštinom gejminga. Resident Evil 4 rimejk je pakleno zabavan naslov.

Dobro, priča nije nikakvo remek delo... Leon polazi u misiju da spasi predsednikovu ćerku, zarobljenu u centru krajnje ruralnog dela Španije. Usput shvata da njegov zadatak nije nimalo jednostavan i da seže mnogo dublje od običnog spasavanja. Iza kulisa vreba daleko zlokobnija priča o sekti koja svoja verovanja odlično potkrepljuje mračnom naukom.

I dok ovako čitajući priča može da deluje zanimljivo, način na koji je izvedena, tipičan je za Resident Evil serijal, samo možda još blago naivnije... Likovi su napisani dosta otrcano pa nekada čak i smešno. Način na koji se ponašaju povremeno izlazi iz svih mogućih granica uverljivosti. A opet i pored svega navedenog, igra uspeva da „kompresuje“ sve svoje blesave aspekte u jednu neverovatno šarmantnu celinu. Nešto poput filma koji je toliko loš da je dobar, ali tako simpatično da nemate srca ni da izustite da je nešto loše.

Sva sreća, postava sporednih likova svojom harizmom odlično pokriva rupe u celom narativu. Poprilično je lako zavoleti (ili zamrzeti) većinu njih, tako da budite sigurni da nećete imati nikakav problem da se uživite u postavu i uživate u predstavi.

Kako je u pitanju horor naslov, očekujte i tonu kvalitetne, jezive atmosfere. Jeste da ćete najverovatnije morati da spuštate svetlinu ekrana, kako Resident Evil igre često umeju da pate od lošeg kontrasta uprkos sjajnom osvetljenju, ali nije u pitanju ništa što nije moguće sanirati uz malo dotezanja grafičkih podešavanja.

Verovatno najslađa stvar u vezi sa atmosferom, jeste što se horor ne gradi čestim momentima gde vas protivnik prepadne, već naprotiv jako suptilnim građenjem osećaja ranjivosti. Nebrojeno puta možete očekivati da vas nešto prepadne a ništa se neće dogoditi. Ali naravno onda kada spustite gard, trenutak je kada vas igra brutalno podseća da ste tu ipak da preživite a ne da razgledate lepote Španije.

Momenti koji mi se nisu dopali, najviše se tiču jednostavnosti koju nikada nisam tražio od Resident Evil serijala. Tako recimo inventar od vas ne iziskuje pametno slaganje predmeta u njega već se slaže sam od sebe, pritiskom dugmeta. Takođe, u

“RURALNI PREDEO, ZAMAK, TAMNICE, PEĆINE... SVAKA LOKACIJA ODIŠE POSEBNIM DUHOM I PRUŽA OSEĆAJ KAO DA IGRATE VIŠE IGARA U JEDNOJ”

“RURALNI PREDEO, ZAMAK, TAMNICE, PEĆINE... SVAKA LOKACIJA ODIŠE POSEBNIM DUHOM I PRUŽA OSEĆAJ KAO DA IGRATE VIŠE IGARA U JEDNOJ”

skladište kod mesta gde čuvate igru moguće je odložiti samo oružje, tako da ćete municiju za ono koje ne koristite bez veze nosati sa sobom i gubiti na prostoru.

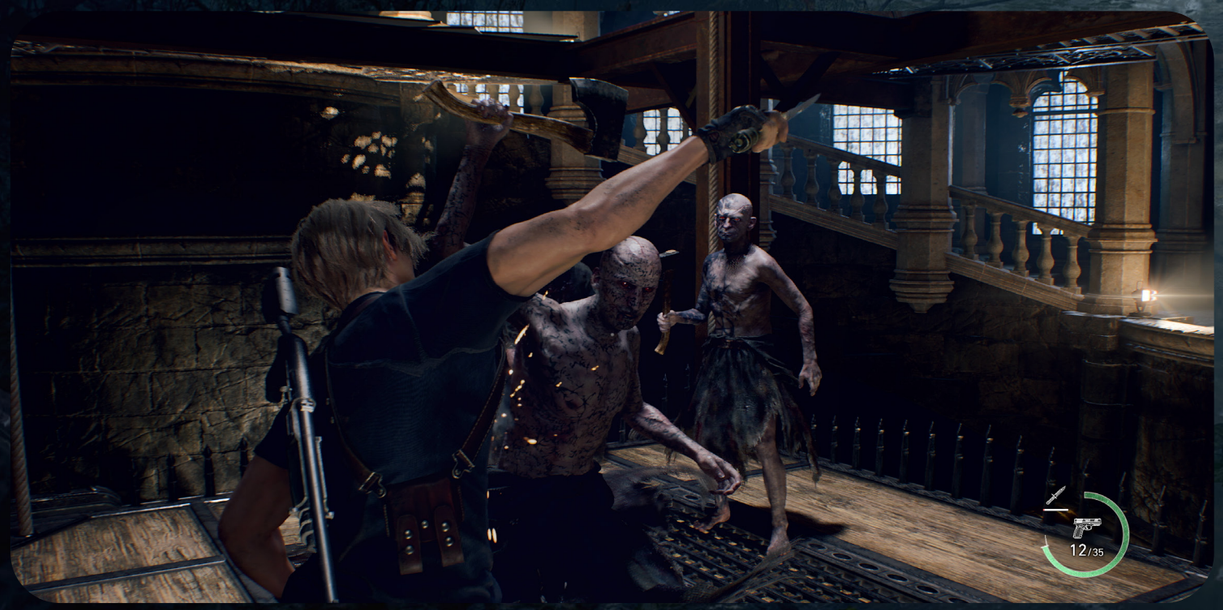
Ima tu još sitnica koje kao da namenski otimaju onaj sirovi duh starih igara ne bi li se lakše dodvorili modernoj publici, ali kada pogledam sva unapređenja u odnosu na ono čega se sećam iz originala, celokupna igra definitivno deluje pristupačnije i znatno atraktivnije. Interakcija sa okolinom a naročito protivnicima, možda subjektivno ali znatno podiže osećaj uzbuđenja. Akcija i sve u njenoj sferi, bez sumnje su sjajni.

Možda već znate, ali kada govorim o video igrama, ne volim mnogo da se upuštam u govoranciju o njenim konkretnim mehanikama i sitnicama za koje smatram da je najlepše otkriti ih dok sami igrate. Umesto toga, najradije govorim o osećaju koji igra pruža igraču. Budite uvereni da Resident Evil 4 rimejk u tom pogledu briljira.

Ovo je jedno izuzetno zabavno, lepo ispolirano i izbalansirano igračko iskustvo. Da možda par sitnica pružaju veću slobodu, da je protagonista lepše napisan a ceo scenario malo uverljiviji, ovo bi bila igra koju bih smeo da ocenim i najvišom ocenom. Ovako, ostaje jedan od najboljih naslova voljenog mi serijala. Pa i bez obzira na mane, ovde je zabavni faktor za čistu desetku.

Uz zdravu dozu istraživanja na srednjim podešavanjima težine, igra će vam se u potpunosti isplatiti za uloženi novac. Laganim tempom i uz skoro stoprocentno istraživanje i rešavanje sporednih aktivnosti, bilo mi je potrebno oko 20 časova kako bih igru prešao. Početkom aprila očekuje se izlazak i besplatnog DLC dodatka. U pitanju je Mercenaries mod iz originalne igre koji pruža mogućnost da se suočite sa hordama protivnika u nastojanju da što duže preživite. Na samo njegovo igranje, siguran sam da ćete utrošiti bar desetak sati nakon prelaska glavne priče.

Resident Evil 4 rimejk nije savršena igra, ali je bez sumnje jedan od najboljih naslova serijala kao i jedna od najzabavnijih igara koje sam zaigrao poslednjih godina. Prava poslastica za sve ljubitelje originala ali istovremeno i neverovatno dragocen dar novim obožavaocima, ovo je jedna od najlakših preporuka koje ću dati ove godine. Zaigrajte je, otkrijte sve što sam vam prećutao i ne zaboravite da se zabavite!



IGRU USTUPIO:
CD Media

PLATFORMA:
PC, PlayStation 4/5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Capcom

CENA:
69,99€

RAZVOJNI TIM:
Capcom

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **9.3**

- ✓ Akcija koja nikada ne dosadi
- ✓ Neverovatne lokacije i sjajna grafika
- ✓ Esencija žanra horor preživljavanja
- ✗ Priča očekivano „čizi“, često otrcana i neuverljiva
- ✗ Leon kao da je beživotniji nego inače

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64 bit

CPU: AMD Ryzen 5 3600 / Intel Core i7 8700

GPU: AMD Radeon RX 5700 / NVIDIA GeForce GTX 1070

RAM: 16 GB HDD: 67 GB

Autor: Stefan Mitov Radojičić

VEŠTICA MALA I PITOMA ALA

Bili smo iznenađeni kada je nova Bayonetta igra najavljena tako brzo nakon trećeg dela, ali ovako nešto nikako nismo očekivali – definitivno ne igru ovakvog kvaliteta. Vidi se na čemu je zapravo radio umetnički tim iz Platinum Games studija.

Kao što sam Origin deo naslova kaže, ovde ćemo imati priliku da saznamo sve o našoj lepotici Bajoneti, od njenog začetka pa do trenutka kada je postala veštica. Njena prva prava avantura počinje kad joj se u snovima javi misteriozni mladić koji joj kaže da će, ako želi da spasi svoju majku, morati da kroči u mračnu šumu Avalon, punu fej kreatura, i da prati belog vuka do izvora moći. Mlada Cereza će morati da savlada svoje strahove i pronađe snagu kako bi uspela u ovom zadatku. Međutim na ovom putovanju neće biti sama, pošto će joj društvo praviti novopronađeni demon Cheshire.

Obožavam kada neki studio specifično radi na Nintendo Switch igri. Ovo kažem jer u tom slučaju imaju punu slobodu da eksperimentišu sa kontrolama koje ova zabavna portabilna konzola pruža. Platinum Games je iskusan kada je ovako nešto u pitanju, pogotovu ako ste ranije igrali Astral Chain, njihovu igru iz 2019. godine koja je takođe Switch ekskluziva. Kada igra dođe do momenta da vam da punu kontrolu nad likovima, videćete da možete da ih možete kontrolišete istovremeno. Drugim rečima, Cerezom i njenim demonom ćete upravljati sa levim i desnim joy-con-om odvojeno. Sistem malo podseća na gorepomenuti Astral Chain, ali vam ovde daje više slobode i potpuno različit set opcija.

Naime, Cereza je mlada i neiskusna veštica pa samim tim neće imati mnogo ofanzivnih sposobnosti, a ujedno je i laka meta za protivnike. Umesto toga će se fokusirati na usporavanje protivnika ili pojačavanje njenog demona. Cheshire je zato tu da prebije neprijatelje, razvaljuje prepreke i generalno pomaže u svemu što Cereza ne može sama da uradi. Naravno, nećete morati stalno da ih kontrolišete odvojeno – Cereza će moći da prigrabi svog demona i vrati ga u oblik plišane lutke kako bi zajedno putovali i čak rešavali zagonetke.

O da, i te kako će biti zagonetaka, ali ni one neće biti previše teške. Pretežno će se svoditi na otkrivanje skrivenih lokacija, prolaženje jednog od dva člana družine kroz neku zonu, korišćenje novootključanih elementalnih moći, ili generalne zagonetke koje se vrte oko same okoline. Lokacije kroz koje ćete prolaziti imaju nekoliko Metroidvania elemenata, što znači da ćete ih ponovo posećivati, putem fast travel sistema ili peške, kako biste otvorili putanje ili skrivene delove mape kojima niste mogli ranije da pristupite. I pored toga, većina lokacija će biti prilično linearna, što i nije neka mana pošto ovako lako možete da se orijentišete i pronađete put za dalje. Ipak pripazite, jer čak i kada se vraćate možete naleteti na nasumične okršaje.

Sam sistem borbe nije spektakularan kao u prethodnim Bayonetta igrama, što može odbiti fanove glavnog serijala. Međutim, igra i pored toga pruža veoma dobru količinu izazova. Pokušavajući da zaštitite Cerezu dok koristite njenog demona nije nimalo lako, pogotovu kada krenu da se pojavljuju sve intrikantniji i komplikovaniji protivnici. Na sve ovo možemo dodati i posebne mini tamnice koje će biti posebno izazovne.

Za razliku od spektakla glavne trilogije, ovde se borba više svodi na dobro pozicioniranje, bacanje magija i kontrolu terena. Sistem magija je zapravo relativno zabavan, gde ćete morati da odigrate kratku ritmičku igru kako biste bacili neku čaroliju. Doduše ovu i još nekolicinu opcija možete lako isključiti ili modifikovati kako biste olakšali sebi život.

U vizuelnom smislu, ova igra je definicija bajkovitosti. Platinum Games je definitivno unajmio svoj najbolji umetnički i dizajnerski tim. Cela direkcija komplet odskače od ozbiljnog i realističnog, čega je svakako bilo u originalnoj trilogiji, i prelazi na bajkoviti stil koji izgleda kao da je izašao iz neke slikovnice.

Dizajn likova, izgled lokacija, pa čak i sinematici, bilo da su animirani ili prezentovani u obliku slika, izgledaju kao lepa knjiga. Bilo da je momenat strašan, lep, ili mističan, gledaćete u njega sa puno pažnje i interesovanja. Ne mogu dovoljno da vam naglasim koliko igra izgleda kao bajka. Da ne pominjemo da ima i taj uznemirujući ton koji smo videli u American McGee's Alice ili nekom Tim Barton filmu.

Zvučna podloga nimalo ne kaska za vizuelnom. Svaka lokacija će imati prelepu mističnu i bajkovitu temu koja je prati, a studio se nije stideo da ubaci i "pobedničke note" kao u Legend of Zelda igrama. Druga strana ovog fenomenalnog novčića je apsolutno spektakularna glasovna gluma koju možete ispratiti u originalnom japanskom ili na engleskom jeziku. Svaki lik i narator zvuče apsolutno savršeno, a čak ni glas mlade Cereze ne zaostaje i ne sapliće se sa time kako će kasnije zvučati kao Bayonetta.

Možda najveći nedostatak igre je neki lock on sistem, barem za demona kako biste se lakše fokusirali na protivnike. Ovako ćete samo mlatiti u gomili i čes-

"U VIZUELNOM SMISLU, OVA IGRA JE DEFINICIJA BAJKOVITOSTI"

to mašiti metu na koju ste ciljali. I definitivno će vam trebati vremena da se naviknete i prešaltate mozak na nove kontrole.

Ako ste fan glavnog Bayonetta serijala, ova igra apsolutno mora biti u vašoj kolekciji. Ako nikada niste probali neki Bayonetta naslov, a pritom volite lepe i kompetentno napravljene igre, onda vam toplo preporučujem Cereza and the Lost Demon. Čak i da se prvi put upuštate u ovaj serijal, ovo je više nego dobar početak. Na kraju krajeva, na Switch-u uvek možete isprobati demo igre kako biste videli da li vam odgovara.

“NEKE OD MEHANIKA U IGRI ĆE VAM POMUTITI MOZAK”

IGRU USTUPIO:
CD Media

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Platinum Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 9

- ✓ Odlična priča
- ✓ Prelep dizajn sveta
- ✓ Kontrola dva lika
- ✗ Igra ima pomalo spor početak
- ✗ Malo jača cena

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Živković

REVIEW

OSMORO VELIČANSTVENIH

Prva Octopath Traveler igra u mom srcu zauzima posebno mesto. Ne onako pozitivno kako biste mogli očekivati kada se ova fraza upotrebi, ali bez sumnje živopisno. U pitanju je igra čijom sam se prvobitnom najavom oduševio, ne bi li mi zatim jako dugo vremena izmicala dok sam je jurio na rasprodajama umesto ljudski da je kupim.

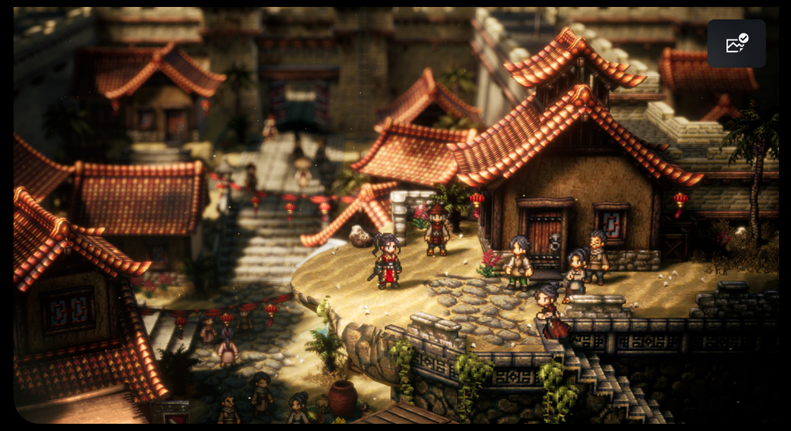
Čak ni u vidu recenzenta, nisam uspeo da dođem do prilike da igru odigram. Prvobitna Switch verzija je nekako zaobišla našu redakciju, dok mi je Windows izdanje proletelo ispod radara. A kada sam konačno došao do svoje kopije ovog nesvakidašnjeg JRPG-a, dobar deo čarolije kojom me je privlačila, kao da je nestao čekanjem.

No bez obzira na nesumnjivo lošu sreću kada je ovaj serijal u pitanju, moram da priznam da ga istinski obožavam. Okasnelo ali postepeno uključivanje u prvi deo kao i u nastavak koji je pred nama, iznova je rasplamsalo žar kojim sam igru nekada željno iščekivao a kojim ću je sada i vama srdačno preporučiti.

Kada posmatram mane ovog nastavka, na pamet mi pada samo jedna stvar. Stoga, krenuo bih da nabrajam vrline, a tu jednu zamerku bih ostavio za sam kraj ovog teksta.

Kao i njegov prethodnik, Octopath Traveler II je JRPG je u takozvanom „2.5D“ izvođenju. Ovo prvenstveno podrazumeva kombinovanje retro grafike sa modernim okruženjem. Konkretno ovde imamo situaciju gde su karakteri i objekti u okruženju predstavljeni u vidu jednostavnih „sprajtova“ krupnih piksela, gotovo na nivou osmobitne generacije konzola. Ali su zato osvetljenje i ostali specijalni efekti na nivou najmodernijih igara.

Na ovaj način, Octopath Traveler je uspeo da zgrabi donekle već poznat vizuelni stil, ali ga izbrusi u toj meri da kada danas pogledam neku igru ovog tipa, na pamet mi prvo pada upravo ovaj serijal. A ukoliko se pitate koliko primamljivo može izgledati igra koju krasi ovakva grafika, dovoljno je da bacite pogled na nekoliko slika iz igre i siguran sam da ćete biti prijatno iznenađeni.



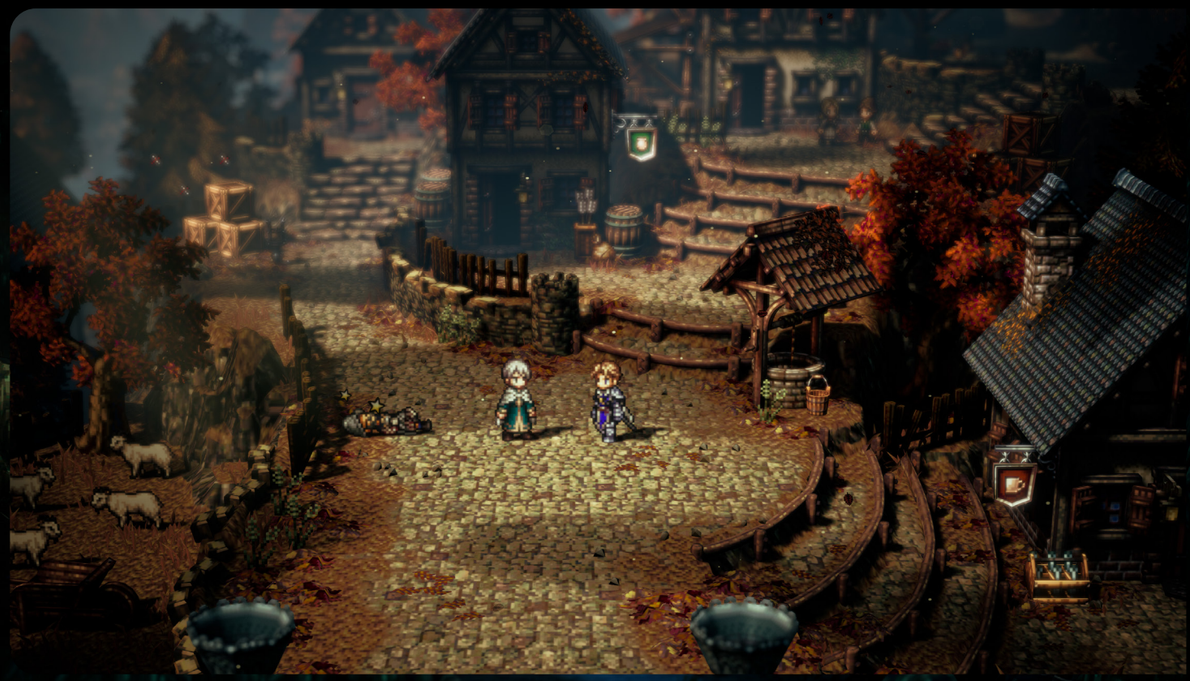
“OCTOPATH TRAVELER II JE JRPG U TAKOZVANOM „2.5D“ IZVOĐENJU”

Ali osim grafike, za mene najsnažniji emotivni adut ovog i prethodnog naslova jeste muzika. Dok je original krasilo oko devedeset numera, dvojka sada broji preko stotinu i trideset pesama koje će vas pratiti na vašoj avanturi.

Lagao bih kada bih rekao da sam celokupan album originala preslušao manje od dvadesetinu puta i u svakom od njih podjednako uživao. Za mene, muzika prve igre je jedno nesvakidašnje remek-delo i vrlo moguće jedno od pet najboljih muzičkih ostvarenja u nekoj video igri kom sam imao zadovoljstvo da posvedočim. Basnoslovno kvalitetna, emotivna i snažna muzička kolekcija koju ću slušati i u godinama koje dolaze.

Sa druge strane (iste kasete, heh), Octopath Traveler II donosi podjednako kvalitetnu muzičku podlogu. Ali ako bih morao da ukažem na jasne razlike u odnosu na original, rekao bih da nastavak krase više opuštajuće melodije. Možda je „lagano“ prava reč koja najbolje opisuje ovu sjajnu kolekciju vrhunskih kompozicija, tako da će vam se za uvo sigurno malo teže nakačiti neke prepoznatljive teme, što muzici originala nije bio nikakav problem.

Maltene rame uz rame sa prva dva kvaliteta, stoji kompletan narativ. Možda nije u pitanju štivo koje bi se prelepo prenelo na filmsko platno, ali u službi



jedne video igre, ovo je kolekcija sjajnih priča. Kako na raspolaganju imate osam karaktera koji se u svetu pronalaze i udružuju snage, svaki od njih ima svoju posebnu priču koju pratite kroz njima posvećena poglavlja.

Najlepše od svega, svaka od ovih priča sa sobom nosi jedinstven duh i izuzetno se razlikuje od ostalih, kako po tempu i intenzitetu, tako i kompleksnosti. Ukratko, bez obzira koliko ste probirljivi kada su priče u japanskim RPG igrama u pitanju, gotovo da nema šanse da vam se bar jedna od predloženih osam neće izuzetno dopasti.

Lično bih jedino zamerio što igra na ovom polju ne ide korak dalje kako bi dala više tačaka podudaranja između ovih priča. Hoću reći, igra ne gradi snažniju sponu između svojih karaktera koji suštinski i nemaju mnogo razloga da udruže snage na potpuno različitim pustolovinama. Ali ovo istovremeno može ostati i prostor za napredak u potencijalnom nastavku serijala.

Ukoliko ste igrali Bravely Default, jednu od najboljih JRPG igara svih vremena (ko kaže da sam subjektivan?), Octopath Traveler će vas dočekati sa nekolicinom sličnih sistema. Nalik Bravely igrama, ovde u borbama koristite strategiju čekanja. Drugim rečima, za svaki potez u kom ne upotrebite „boost“ poen, jedan ćete dobiti za kasnije korišćenje.

Ovi poeni služe kao ojačanje napada pri narednom potezu. Koristeći sakupljene poene, možete napadati više puta u jednom krugu ili pojačavati dejstvo specijalnih napada. I dok Bravely Default ovu mehaniku proteže duž celog borbenog sistema, gde skupljene poene možete iskoristiti za bilo koju akciju, Octopath Traveler usko fokusira sistem na svega nekoliko akcija a sve u cilju slamanja protivničkog garda.

Naime, svaki protivnik ima nekolicinu slabosti kao i štit koji je aktivan sve dok uspešno ne eksploatišete neke od pomenutih slabih tačaka. Nakon što probijete štit, protivnik postaje daleko ranjiviji na vaše napade i gubi mogućnost da reaguje u narednom krugu. Kombinacija poteza u pravom trenutku, znače razliku između života i „game over“ ekrana.

Svaki od karaktera poseduje set unikatnih veština kao i dve sposobnosti koje može da koristi u istraživanju. Ove sposobnosti se razlikuju u zavisnosti od toga da li je trenutno dan ili noć, a variraju od džeparenja NPC karaktera, ispitivanja, regrutovanja i ostalih korisnih veština koje se međusobno dopunjuju. Bez obzira što neki od likova imaju jako slične mogućnosti, one na kraju ne deluju suvišno ili beskorisno jer od igrača zavisi da odluči kako i kojim karakterom je u datoj situaciji najbolje upotrebiti neku od njih.

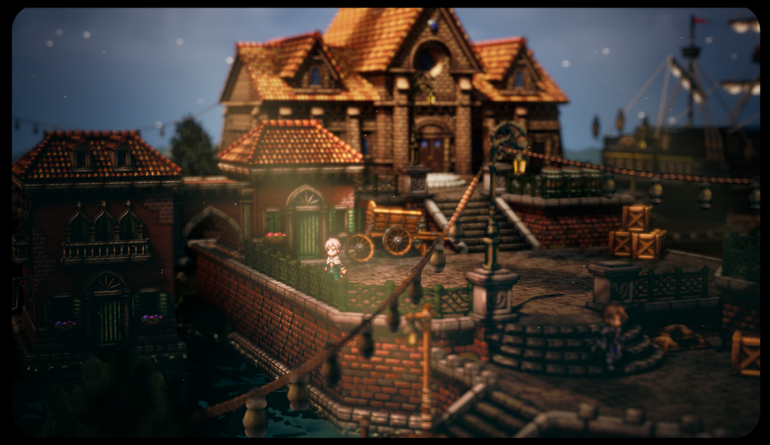
Napomenuo bih takođe da smena dana i noći ne zavisi od postepenog prolaska vremena ili čekanja da vreme prođe oko logorske vatre. Ovde je prisutan najdirektniji pristup promeni vremena – ikada. Pritiskom dugmeta, vreme se instant menja (još brže nego u Srbiji ovih prolećnih dana), a osim što padne mrak – i muzika se promeni. I dalje je prisutna ista tema, samo sada u drugačijem, prikladnijem izvođenju, što mi je lično jedan od najlepših momenata ove igre.

“DOK JE ORIGINAL KRASILO OKO DEVEDESET NUMERA, DVOJKA SADA BROJI PREKO STOTINU I TRIDESET PESAMA KOJE ĆE VAS PRATITI NA VAŠOJ AVANTURIIZVOĐENJU”

“IGRA BUJA OD KVALITETA I GOTOVO DA JE NEMOGUĆE DA BUDETE ZALJUBLJENIK U ŽANR A DA U OVOM NASLOVU NE UŽIVATE MAKSIMALNO”

Promena vremena prisutna je i na glavnom ekranu, nakon što igru tek pokrenete. Ali dok sam uz najiskreniji kez dugme pritiskao i srdačno uživao u celoj uvertiri misleći da je u pitanju samo simpatična fora za promenu uvoda, bio sam i više nego prijatno iznenađen kada sam shvatio da i u samoj igri postoji ista mehanika.

Kada se sve sagleda, igra buja od kvaliteta i gotovo da je nemoguće da budete zaljubljenik u žanr a da u ovom naslovu ne uživate maksimalno. Količina priče ispričana kroz sjajnu režiju i odličnu glasovnu glumu, ispraćena je kvalitetnim izazovima. Sistem borbe je samo naizgled jednostavan ali na kraju predstavlja sjajan alat za eksperimentisanje, koji vam neće dosaditi do samog kraja.
Ovim bih završio zasluženi hvalospev i osvrnuo se na meni jedinu pravu manu, pomenutu na početku recenzije. Bez obzira koliko je originalna igra odlična a ovaj nastavak podjednako dobar ili još bolji na nekim poljima, naposletku ostaje samo nadogradnja na original.



Priče su subjektivno kvalitetnije i mnogi elementi su poboljšani, ali element slatkog i nesvakidašnjeg iznenađenja kakvim je prednjačila prvobitna igra, ovde nažalost nije nešto na šta Octopath Traveler II može da se osloni. Kako bi doživeo visine originala, morao bi više da rizikuje i da na sto iznese nešto bar podjednako neočekivano a kvalitetno, kao što je to prva igra uradila pre pet godina.

Kao korak u pravom smeru, nadam se da će Octopath Traveler II biti samo odskočna daska za treći deo. U ovom obliku, nedostaje mu inovacija i noviteta da bi pružio osećaj pravog nastavka. A opet, ništa od ovoga ga ne sprečava da bude apsolutno sjajna igra.

Meriti mane i vrline i vagati kvalitet, jeste jedna sfera načina posmatranja na video igre. Ali uživanje u njima, u ovom konkretnom slučaju, nikakva lista zamerki neće moći da vam spreči, ukoliko ovoj barem pružite priliku.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11 64-bit

CPU: AMD Ryzen 3 1200 / Intel Core i5-6400

GPU: AMD Radeon RX 470 / Intel Arc A750 / NVIDIA GeForce GTX 1060

RAM: 8 GB HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO:
Iris Mega

PLATFORMA:
Nintendo Switch, PlayStation 4/5, PC

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Square Enix Acquire

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **9**

- ✓ Očekivano šarmantna grafika
- ✓ Muzika je besprekorno kvalitetna
- ✓ Izuzetno zanimljive priče i dobra akcija
- ✗ Igri nedostaje inovacija u odnosu na original
- ✗ Sistem mape je morao biti bolji

Autor: Milan Živković

REVIEW

TCHIA LI SI TCHIA?

Jedino što može da se meri sa osećajem ushićenosti, dok nestrpljivo čekate da se u prodaji pojavi omiljena igra, jeste osećaj potpune iznenađenosti naslovom za koji ste čuli tek juče a već ga igrate i uživate van svih granica očekivanja.

Za ovu igru, saznao bukvalno i jesam par dana pre nego što sam je i zaigrao. Ono što me je dočekalo, bilo je jedno toplo i opušteno, atmosferično iskustvo sa kakvim se danas iskreno retko srećem. A kao kontrast sjajnoj ali krajnje napetoj Resident Evil četvorci koju sam uporedo igrao, ova igra je bila kao hladna obloga nakon dobrog treninga.

Tchia je igra inspirisana Novom Kaledonijom, ostrvskim arhipelagom nadomak Australije, njegovom kulturom, običajima i lepotom. Prezentovana u „crtanolikom“ stilu, igra momentalno baca sve karte na sto kada je u pitanju njena vizuelna prezentacija, pa ćete je ili odmah nabaviti, ili ćete je preskočiti. Ne preskačite je.

Priča prati (T)Čiu, devojčicu iz naslova igre u potpuno neočekivanoj pustolovini. Nakon što joj izvesna grupa ljudi kidnapuje oca, Čia uzima na sebe zadatak da ga spasi. Ovo će je odvesti na put preko celog arhipelaga gde će naučiti više o kulturi Nove Kaledonije ali i upoznati mnoštvo novih prijatelja.

Zapravo nije Čia ona koja uči o ovom svetu koliko sam igrač, jer igra nije samo inspirisana arhipelagom, već daje sve od sebe da vam predstavi sve ono što je karakteristično za ovu egzotičnu lokaciju. Naravno, svemu doprinosi i činjenica da su tvorci igre poreklom odatle... Međutim, Tchia ne kopira do detalja sve motive Nove Kaledonije, već više interpretira ovo mesto na svoj način. Ovo ostavlja prostora i za dobrom količinom stvari kojima sigurno nećete posvedočiti čak i da lično posetite ovo mesto.

Tako recimo Čia ima sposobnost da preuzme kontrolu životinja ili predmeta na koje naiđe. Ovo joj pruža ne samo mogućnost da stvari sagleda iz drugačije perspektive, već i da reši brojne zagonetke i premosti sve izazove koji joj se nađu na putu. A to sve odlično ide uz duh ovog naslova, jer bez obzira što ste na misiji da spasite oca, poenta igre jeste da se opustite, u nju uživite i svojim tempom uživate u istraživanju.

Svet ne samo da je prelep, nudeći brojne kontraste u zavisnosti od lokacije, već je i njegova prezentacija za svaku pohvalu. Smena dana i noći, jedna je od najlepših koje sam ikada video. A hipnotišući pejzaži i vidici kojima se poigrava svetlost praskozorja, prizor je koji sam sigurno duže promatrao nego što je trebalo.

Tchia sjajno uspeva i da dočara uzbuđenje istraživanja i novih saznanja. Recimo, pristup mapi ne znači da ćete u svakom trenutku biti svesni toga gde se nalazite, već mapa po starom principu, pre vremena GPS i

preciznih lokatora, pruža samo uvid u svet oko vas. Na vama je da prepoznavanjem elemenata karakterističnih za okruženje, shvatite gde se nalazite i tako se orijentišete. Sjajan detalj.

Dok mnoge aktivnosti sa sobom nose i prikladne nagrade, ostatak i ne donosi mnogo konkretnih razloga za igranjem. Tako neki zadaci nagrađuju ojačavanjem sposobnosti, dok drugi za cilj kao da imaju samo da se zabavite igrajući ih. Ukoliko niste neko ko sasvim ume da se upusti i opusti igranjem besciljnih izazova, ovo ćete sigurno doživeti kao veliku manu.

Tchia pruža lep osećaj pod prstima. Kontrole su jednostavne, osećaj kretanja kroz svet iako često trom, veoma je zadovoljavajuć. Elementi pozajmljeni iz drugih igara kao recimo „nazovi padobran“, kojim možete preletati svet kao u nekim od Zelda naslova ili sviranje gitare kao u The Last of Us, odlično se uklapaju u ceo doživljaj. Ukoliko ste neko ko jednostavno voli dobru atmosferu, mnogo aktivnosti, lepu količinu sadržaja po pitanju zagonetki i mnogo, baš mnogo istraživanja, Tchia je bez sumnje naslov za vas. Osim ako baš nikako ne podnosite šarenoliku grafiku u stilu crtanog filma, ne volite kada vas igra istovremeno poziva na lagani tempo dok vas otac čeka da ga spasite ili akcija praćkom ne donosi uzbuđenje za kakvim tragate.
Tchia svakako nije igra za svakoga i to joj je sigurno i najveća mana. Ali količina ljupkog šarma kojim vas poziva i evidentna gomila srdačnog truda koji je razvojni tim uložio u njeno stvaranje, čini ovo naslovom koji s lakoćom mogu da preporučim bilo kome.

Ako tragate za interaktivnim opuštanjem nakon napornog dana (ili naporne igre), novac koji je potrebno da utrošite na kupovinu ovog naslova, mala je cena za ono što ćete dobiti zauzvrat.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5-9600 / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD Radeon RX 5700
RAM: 16 GB
HDD: 15 GB

IGRU USTUPIO: **Cosmocover**

PLATFORMA: PlayStation 4/5, PC
IZDAVAČ: Awaceb, Kepler Interactive
CENA: 29,99€
RAZVOJNI TIM: Awaceb
TESTIRANO NA: PS5

OCENA 8

- ✓ Prelep svet za istraživanje
- ✓ Živopisno prenet duh Nove Kaledonije
- ✓ Osećaj upravljanja životinjama je jako zabavan
- ✗ Sporiji tempo neće svakome odgovarati
- ✗ Dosta aktivnosti nemaju pravu svrhu
- ✗ Priča o spasavanju ne ide pod ruku uz lagano istraživanje

WO LONG, SO LONG...

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Nakon odličnih Nioh igara koje su redefinisale soulslike borbu na neki veoma originalan, a čak i bolji način od From Software-a, Koei Tecmo je rešio da preseli inspiraciju ove formule u kineski period Tri Kraljevstva, isprepletan poznatim istorijskim ličnostima i ratnicima. Ipak, u Wo Long će pojedini ući sa rezervom, primarno zbog straha da je ovo samo još jedna maska za Nioh igre. Međutim, Wo Long je veoma daleko od tih igara, potpuno preuzimajući primat borilačkih veština sa jako zanimljivim pristupom borbi koja će vas ovde nagrađivati za agresivnost.

Wo Long prati veoma konvoluiranu priču Tri Kraljevstva i upoznaje igrača sa brojnim istorijskim ličnostima iz ovog perioda, kao što su Cao Cao i Liu Bei. Problem ovde leži u apsurdnom toku priče koji ima ozbiljnih problema sa povezanošću i tempom kojim je ona ispričana. Naime, borite se protiv takozvanih Žutih turbana koji su rešili da pokore Kinu svojom demonskom korupcijom. Kroz mistične događaje koje ni sam ne bih znao da vam objasnim, vaš lik, član lokalne vojske, spašava slepog dečaka pri napadu Turbana, koji biva zarobljen od strane misterioznog monaha. Saznajete da je dečak otelotvorenje mističnog zmaja i krećete na put kako biste ga spasli. Ovi događaji jesu bazirani na istorijskim ličnostima, kao i periodu pada dinastije Han, sa primesom lokalne mitologije, baš kao i u Nioh igrama. Za razliku od Nioh, Wo Long će

“DIZAJN OKLOPA, LIKOVA I PROTIVNIKA JE ZA SVAKU POHVALU”

vam konstantno ubacivati nove likove kako bi ih zanemario već u sledećoj misiji, gde ćete se osećati kao da je svaki nivo jedna filer epizoda dok ne dođete do prekretnice glavne priče između činova. Ako me pitate ko mi je omiljeni lik, ne bih znao da se setim većine likova koji su se pojavili, s obzirom na to koliko su nerazvijeni i nebitni, i da sam istovremeno zasipan informacijama koje ni ne mogu da pohvatam koliko su zamršene i bez konteksta. Na svu sreću, priča svakako nikada nije ni bila fokus Koei Tecmo igara, već borbeni sistem koji je apsolutno maestralno realizovan.

Ako ste fan žanra soulslike igara, zamislite da je ova igra nešto između Nioh i Sekiro borilačkih sistema, začinjenih kineskim borilačkim veštinama i mitologijom poznatijom kao “wuxia”. Nemate stamina bar, već imate vrlo zanimljiv sistem “stava”, to jest skalu koja počinje na sredini i koju možete puniti na levu ili desnu stranu. Kroz obične udarce, skala će se puniti nalevo, povećavajući vam štetu koju nanosite i otvarajući vam opcije da je konzumirate kako biste iskoristili jake završne udarce, specijalne udarce ili magije. Sve ovo će vas vraćati nadesno, gde ako dođete do krajnje tačke, vaš stav će biti probijen, pa ćete postati ošamućeni i otvoreni za veoma jake kaznene udarce, nešto slično letalnim udarcima iz Sekira i posture sistema. Međutim, obični napadi se mogu izvoditi beskonačno i graditi vašu skalu, dok će sve ostalo konzumirati skalu, gde vrlo lako i sami sebe možete dovesti do krajnjeg minusa ako niste pažljivi.

Uz to, ovde postoji i deflektovanje udaraca, gde za razliku od Sekiro igara možete preusmeriti napad protivnika u smeru u kojem želite, otvarajući prostora za neke sulude borbene kombinacije pri borbi sa više protivnika. Uz to, specijalni napadi protivnika koji se mogu samo deflektovati će vam otvoriti prostora za ogromnu štetu protivničkom stavu, ali i velikom riziku u slučaju da omašite tajming. Ono što kod borbe dolazi do izražaja su odlične animacije i agresivni stil igranja koji će stvarno brojne duele učiniti da izgledaju filmski i koreografisano, i to je upravo ono što Wo Long čini prezabavnim.

Na raspolaganju imate i brojne veštine i magije, pa čak i sistem kompanjona koje možete povesti u bitku i izdavati im komande. Međutim, našao sam sebe u situaciji gde ih koristim samo kao štit ili magnet za aggro protivnika. Ipak, Wo Long ima jedan problem koji nisam očekivao, a to je da u kasnijim segmentima stvarno ume postati prelak, s obzirom da imate mnogo više oproštaja za tajminge pri deflekciji udaraca, gde ćete uz malo fokusa vrlo lako izbegavati i najgore napade. Izuzetak je par boss protivnika, mada kada naučite njihove šablone nakon prvog pokušaja, neće vam dugo trebati da projurite i kroz njih.

Magije umeju biti korisne samo u veoma specifičnim situacijama, dok novi sistem unapređivanja veština pati od jezivo nezgrapnog i ružnjikavog korisničkog interfejsa, ali sam pak našao sebe da i dalje koristim najviše obične udarce i specijalne poteze koji dolaze sa oruž-

jem. U ovom smislu, loot je poboljšan, jer svako oružje može doći sa drugačijim nasumično (ili ne) generisanim potezima, te varijable za svako oružje i kako se ono može koristiti drastično rastu. Nažalost, ovo se ne može reći za ostatak loot-a, koji dosta podseća na ono što se može videti u ARPG-ovima, sa pregršt nebitnih generisanih procentualnih bonusa koje nećete ni previše osetiti, osim ako ne volite taj "min-max" stil igre. Dizajn oklopa, likova i protivnika je za svaku pohvalu, međutim oružja nažalost pate od generičnosti, pa će vam ceo inventar biti prepun identičnih oružja sa samo drugačije generisanim statovima.

Sama struktura igre je veoma slična onoj u Nioh - prolazite kroz misije, to jest instancirane nivoe koji definitivno imaju više vertikalnosti i mogu se preplitati sami u sebe veoma često, što je svakako korak napred u odnosu na prethodne igre. Glasovna gluma je takođe sjajna, pogotovu na kineskom jeziku ako volite da se unesete u atmosferu, što toplo preporučujem. Međutim, miks zvuka je veoma čudan i nekonzistentan, te će glasovi likova često biti pretihi ukoliko je haos na ekranu.

Nažalost, iako se konzole mogu pohvaliti pristojnim performansom, gde i PS5 ume na momente posustati sa frejmrejtom, PC igrači su najgore prošli sa jezivo lošim portom prepunim bagova, mikrozamrzavanja i veoma neoptimizovanih kontrola za miš i tastaturu.

Na kraju, ne mogu reći da je Wo Long otišao korak napred u odnosu na Nioh 2, iako se može pohvaliti originalnošću i nekim odlično zamišljenim sistemima koji stvarno doprinose borbi na dosad neviđen način. Sputavan raštrkanim i zbunjujućim scenarijom, nešto uprošćenim sistemom magija i atributa i lošijom optimizacijom, Wo Long može biti nešto više u budućnosti kroz zakrpe, ali za sada predstavlja samo jedno veoma zabavno borbeno iskustvo koje će zadovoljiti veliku većinu fanova žanra. Sve u svemu, Koei Tecmo sa ovom igrom ponovo pokazuje da je definitivni veteran gejming industrije.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-8700 / AMD Ryzen 5 3600XT
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD Radeon RX 5700XT 8GB
RAM: 16GB
HDD: 50GB

IGRU USTUPIO:
CD Media

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

IZDAVAČ:
KOEI TECMO GAMES

CENA:
69,99€

RAZVOJNI TIM:
KOEI TECMO GAMES

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **7.5**

- ✓ Odlična i zabavna borba
- ✓ Dobar dizajn protivnika i nivoa
- ✓ Različitost generisanih poteza za oružja
- ✗ Nerazumljivo sastavljena priča
- ✗ Magije i atributi igraju malu i uprošćenu ulogu
- ✗ Loša optimizacija, pogotovu za PC

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

Autor: Milan Janković

GATEKEEPER: ECLIPSE

Gatekeeper: Eclipse je besplatna sci-fi mešavina hit naslova Vampire Survivor i Risk of Rain 2, koja sadrži sve elemente koje pomenute dve igre čine zabavnima, kao što su raznovrsni modovi, itemi, sposobnosti, apgrejdi, neprijatelji i boss karakteri. Sličnosti se tu ne završavaju, jer je Gatekeeper: Eclipse takođe izuzetno težak, tako da je savršen za igrače koji vole dobar izazov.

Igrači imaju zadatak da pronađu Srce Univerzuma, izuzetno važan artefakt koji održava kosmičku ravnotežu. Gejmplej se zasniva na čišćenju beskrajne horde mehaničkih čudovišta, kombinujući vaše veštine sa stotinama pronađenih artefakata.

U glavnom modu igre, igrači moraju da odbrane kapije koje su raštrkane po nivoima i spreče neprijatelje da dođu do istih, tako da je Gatekeeper: Eclipse takođe u suštini neka vrsta tower defense ili hero defense naslova. Postoji drugi režim igranja koji je sličniji Risk of Rain 2, koji ima neprekidne faze koje vremenom postaju sve teže i teže.

Gatekeeper: Eclipse preporučujem svim ljubiteljima Vampire Survivor-a i sličnih igara. Jedva čekam potpuno izdanje igre, gde će developeri, nadam se, poraditi na balansu i poboljšati performanse.

RAZVOJNI TIM:
Gravity Lagoon

LINK ZA PREUZIMANJE:
https://store.steampowered.com/app/2197700/Gatekeeper_Eclipse/

Autor: Milan Janković

PLATFORMA:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
DevolverDigital

CENA:
Besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS

TESTIRANO NA:
iPhone 13

OCENA **DA**

DEVOLVER TUMBLE TIME

Devolver Tumble Time je simpatična puzzle igra zasnovana na fizici sa mehanikom koja funkcioniše po principu match three. Igrači "prevrću" različite likove u "mašini za pranje veša" dok pokušavaju da spoje tri ili više istih kako bi ih uklonili i napredovali kroz nivoe. Ako ste ikada igrali igre kao što su Candy Crush Saga ili Bejeweled, ovaj stil gejmpleja vam je sigurno poznat.

Devolver Tumble Time pruža pristojno sveukupno iskustvo, iako bi se definitivno moglo poboljšati. U igri postoje reklame, što obično nije toliko loše, ali ovde su tempirane na takav način da se pojavljuju na sredini nivoa, što nikada nije dobra ideja. Pored iritantnih reklama, igra postaje znatno teža u kasnijim fazama.

Devolver Tumble Time je zabavan i jedinstven naslov u match three niši, ali kao i sa mnogim mobilnim igrama ovih dana, voleli bismo da vidimo više gejmpleja i manje reklama.

Autor: Miloš Hetlerović

REVIEW

SteelSeries

Arctis Nova 1

UDOBNE SLUŠALICE ZA SVAKOGA

SteelSeries je već neko vreme svoje Arctis slušalice pozicionirao kao izuzetno udobne gejming modele koji daju vrlo solidan zvuk. Međutim sada su izbacili redizajn cele serije, pod zajedničkim nazivom Arctis Nova, sa kojim zapravo žele da sve ove najbitnije karakteristike podigne na još viši nivo. Interesantno je primetiti da sada svi modeli, uključujući i budžetski Nova 1 koji smo testirali, dele sve najbitnije karakteristike.

Arctis Nova 1

SteelSeries Arctis modeli su bili poznati pre svega po svojoj udobnosti, međutim ona nije bila jednako raspoređena kod svih modela pa su jeftiniji modeli dobijali običan headband, dok su skuplji imali odlično rešenje sa skijaškom trakom. Sada se od te prakse odustalo i svi modeli praktično dele isti dizajn koji je dodatno unapređen – sada svi imaju sistem koji je nazvan ComfortMAX i koji se sastoji iz headbanda ispod koga se nalazi fleksibilna traka slična onoj na skijaškim naočarima. Pritom ta traka sada može i da se podešava u nekoliko nivoa, tako da se dobija odlično podešavanje i za ljude koji imaju manju ili veću glavu. Sve to kada se upari sa relativno malom težinom slušalica koja u slučaju modela Nova 1 iznosi samo 236 grama i naušnicama od memorijske pene koje su presvučene finom tkaninom, ostavlja utisak udobnosti kome malo drugih slušalica može zapravo da parira, pogotovo u dužim gejming sesijama. Dobra stvar je i što se svi Arctis Nova modeli mogu položiti na sto, što olakšava skladištenje ili transport, to jest kada slušalice hoćete negde da ponesete sa sobom. Još jedna dobra stvar je što se sve kontrole jačine zvuka, mikrofona, povezivanja i drugog sada nalaze na samim slušalicama, pa su vam uvek vrlo lako i brzo dostupne. Nova 1 se na uređaje povezuje preko standardnog 3.5mm audio džeka, što mu omogućava širok spektar platformi na kojima je sertifikovan za korišćenje – od PC računara, preko mobilnih telefona, pa do PlayStation, Xbox i Nintendo konzola, praktično je sve pokriveno. Naravno, pod sve mislimo na uređaje koji imaju 3.5mm izlaz, što je sada nekako sve više u drugom planu. Ono što je super stvar jeste što su ovo relativno jeftinije slušalice sa kojima nema mnogo razmišljanja – gde god da ih priključite rade, a pored toga na raspolaganju imate i ceo set Arctis Nova funkcionalnosti.

Bitna stvar za komunikaciju u današnjim igrama je naravno i kvalitet mikrofona koji je ovde dodatno poboljšan korišćenjem ClearCast Gen 2 noise cancelling tehnologije na svim modelima, koja može da smanji okolne šumove do čak 25 dB, nezavisno od toga na kojoj platformi ih koristite. Sam mikrofon se potpuno uvlači u slušalicu, a kada ne želite više da pričate dovoljno je samo da ga spakujete.

Poseban napredak u svim domenima zvuka ipak predstavlja novi Sonar softver kojim možete da podešavate praktično svaki parametar zvuka do nivoa profesionalnih uređaja, i to možete raditi na svim uređajima iz Arctis Nova serije. Ukoliko ne želite sami da podešavate sve detalje možete iskoristiti neki od ponuđenih preseta zavisno od tipa igre, ili pak neki od preseta koje su kreirali čak i sami developeri. Jedan takav slučaj je za Destiny 2, gde su podešavanja napravljena od strane ljudi koji su radili na igri.

"SLUŠALICE KORISTE 3.5MM AUDIO KONEKTOR"

"NAJPRISTUPAČNIJI MODEL SE MOŽE POHVALITI IZUZETNOM UDOBNOŠĆU"

Zaključak

SteelSeries Arctis Nova serija slušalica zaista donosi impozantna unapređenja u odnosu na prethodne modele, pre svega po pitanju udobnosti i lakoće korišćenja, ali i na polju zvuka koji je i do sada već bio na zavidnom nivou. Lepo je primetiti da sva unapređenja ima i Nova 1 model, pa bi on prosto mogao da bude preporuka za one koji ne žele mnogo komplikacije oko povezivanja već žele gejmerske slušalice koje jednostavno rade. U tom smislu i cena od nekih 70 evra nije previsoka za ovaj kvalitet izrade i ostale funkcionalnosti koje dobijate, pre svega na nivou udobnosti gde im ne mogu parirati ni neki solidno skuplji modeli.

Model	SteelSeries Arctis Nova 1
Tip	Stereo slušalice
Dodatno	Izuzetna udobnost – ComfortMAX sistem, Sonar audio softver, Clear Cast 2 mikrofon

Autor: Miloš Hetlerović

REVIEW

Fractal Design

Pop Air

KADA SE RAČUNAR LEPO PREZENTUJE

Gejming računari su na neki način postali segment rezervisan pre svega za gejming entuzijaste. Za prosečne igrače tu su, što mobilni telefoni, što igračke konzole, koje objektivno za mnogo manje novca donose znatno jači hardver u poređenju za PC računarom, dok većina timova koji razvijaju igre zapravo to rade sa ciljem da ih izdaju i na konzolama. Čak i nekadašnji argument, "kupiću PC jer na njemu mogu nešto i da radim" često pada u vodu, jer za cenu ozbiljnog gejming računara možete često uzeti i konzolu i neki laptop za posao. U takvom okruženju PC računari postaju oaza za one koji žele ili maksimalne performanse ili da se na neki način istaknu, a u tom smislu je jako bitno ne samo kako računar radi, već da tako može da radi i duži vremenski period, to jest da je obezbeđeno adekvatno hlađenje, ali i mnogo bitnije da može lepo da izgleda. Tu na scenu nastupa Fractal Design sa kućištem koje će vam pomoći da računar lepo izgleda, ali i da lepo prezentuje ostale komponente koje se nalaze u njemu.

Pop Air

Fractal Design je ovo kućište namenio za relativno prosečno korišćenje ali za one koji žele malo da se iskažu i prosto pokažu svoje komponente. U tom smislu prilikom poručivanja postoje dve osnovne varijacije, crna i bela, kao i mogućnost da ga uzmete sa providnom stranicom ili sa klasičnom metalnom, kao i izbor da li će unutrašnji ventilatori biti RGB osvetljeni ili ne. Meni ta poslednja opcija crnog kućišta bez providne stranice i bez osvetljenja deluje nekako ne baš u skladu sa osnovnom idejom, ali možda se neko odluči za nju jer hoće neprimetan računar, a odgovaraju mu neke druge karakteristike. Međutim za one koji zapravo žele da eksperimentišu sa izgledom, ne samo da postoje RGB ventilatori od 120mm, dva napred i jedan pozadi, već možete izabrati i boju takozvanog Core segmenta kućišta, odnosno metala na koji naleže matična ploča i delovi koji drže diskove, kao i stopala kućišta. U ponudi su narandžasta, zelena, svetlo plava ili cijan boja, pa vaš računar zaista može biti vizuelno izuzetno dopadljiv.

Ostatkom eksterijera sa prednje strane dominira sačasti panel koji u sebi ima i filter za prašinu koji se lako uklanja i čisti, a istovremeno obezbeđuje odličan protok vazduha. Sa gornje strane se nalazi diskretni panel koji sadrži dugmiće za paljenje i resetovanje računara, 3.5mm audio konektore i dva standardna USB-A porta, kao i jedan noviji USB-C port. Dalje iza njega se takođe nalazi poluotvorena gornja stranica koja ima magnetno zakačenu mrežicu za prašinu, a sve u cilju boljeg protoka vazduha i hlađenja, kao i opcije montiranja hladnjaka za vodeno hlađenje. Bitna stavka je da su svi kablovi i praktično svi dodatni uređaji poput diskova u potpunosti sklonjeni od pogleda, što iza ploče u slučaju kablova, što ispod metalnog dela koji je napravljen za to, a gde se nalazi i napajanje. U provlačenju i sakrivanju kablova dosta pomažu i integrisane vezice koje su na "čičak", pa ih možete koristiti bez obzira koliko puta menjate raspored u vašem kućištu. U praksi to znači da će, kada sve lepo povežete, od vašeg računara spoljnom svetu biti prikazana samo matična ploča, procesor, RAM memorija, grafička kartica i eventualno ukoliko imate još neku karticu u matičnoj ploči.

Upravo zato je na Pop Air kućištu posebna pažnja posvećena i menadžmentu hard diskova, bez obzira da li su klasični mehanički od 3.5" ili SSD od 2.5". Sa zadnje strane ploče se nalaze mesta za dva SSD 2.5" uređaja, a možete dokupiti dodatak za još dva. Opet u nastavku dela koji se odnosi na napajanje se nalaze dva kombinovana kaveza za diskove (moguće je dokupiti još jedan), i oni su vrlo prilagodljivi jer po automatizmu svaki podržava jedan 2.5" i jedan 3.5" disk, a tu je i adapter za dva 2.5" uređaja. Praktično možete odmah staviti šest 2.5" uređaja odmah, a dokupiti adaptere za još tri, verovatno mnogo više nego što će vam ikada trebati. Zanimljivo je i da kućište ima malu "fioku" sa prednje strane koja zapravo sakriva dva 5.25" slota, a ako njih koristite ne možete dodati još jedan kavez za diskove. Dosta je upitno ko danas i dalje koristi 5.25" uređaje kao što je na primer DVD rezač, ali je dobro da postoji opcija. Ako ništa uvek tu možete ubaciti obične diskove.

Zaključak

Fractal Design Pop Air je kućište koje nudi dosta interesantnih i praktičnih rešenja, i kao takvo je već dovoljno dobro da uđe u ozbiljno razmatranje čak i u situaciji da hoćete običnu crnu varijantu. Međutim njegova glavna prednost jeste zapravo ta specifičnost koju vam daje u smislu vizuelnog identiteta, što ukoliko samo stavite providnu stranicu i RGB ventilatore, a pogotovu ako se još poigrate sa bojama unutrašnjeg lima, tu zaista možete dobiti vrlo zanimljive rezultate. Pop Air koji smo mi dobili je standardna verzija koja nije previše skupa, dok postoji i veća, XL, ali i manja u vidu Pop Mini Air varijante. Možda ćete morati malo da sačekate za specijalnu verziju sa različitim bojama, ali imajući u vidu da su komponente koje idu u ovakav računar dosta skupe, verovatno ima smisla dati nešto više novca da ih lepo prezentujete, ukoliko to želite naravno.

"IZGLED I IZBOR BOJA SU JEDNE OD GLAVNIH PREDNOSTI"

Autor: Miloš Hetlerović

REVIEW

Galaxy S23 Ultra

MALI I VELIKI FLAGSHIP

Samsung Galaxy S telefoni su bili sinonim za nešto na samom vrhu ponude Android telefona praktično od kada su nastali. Neki konkurenti su uspevali manje ili više da im se približe, ali Samsung sve vreme drži jaku poziciju u tom domenu. S druge strane su pokušavali da "razdvoje" svoje proizvode tako što su uveli Note seriju, ali su na kraju shvatili da nema potrebe da budu sopstvena konkurencija, pa su tako nedavno sve unifikovali u Galaxy S uz mogućnost da prema dimenzijama odredite da li želite običnu verziju, plus ili Ultra. Svi telefoni dele praktično istu osnovu ali se razlikuju po nekim karakteristikama. Međutim treba imati u vidu da su i najmanji modeli zapravo pravi flagship – to jest najmoćniji uređaji u Android svetu, nema kompromisa oko toga. Kroz ovaj tekst ćemo pokušati da ih uporedimo kako bi korisnici lakše napravili izbor ovih modela, koji bi verovatno najviše odgovarao njihovim potrebama, a i budžetu.

"S23 ULTRA JE DOSTA VELIKI TELEFON, DOK JE S23 MANJI OD FLAGSHIP PROSEKA"

Dimenzije i ekran

Glavna razlika između S23 i S23 Ultra jeste u veličini ekrana, a samim tim i celog telefona – iako su danas ekrani praktično došli skoro do ivice i zauzimaju ceo prednji deo uređaja, uz rupu za selfie kameru, sama činjenica da S23 ima dijagonalu od 6.1" a Ultra model od 6.8" znači da je Ultra skoro 2 cm viši i skoro 1 cm širi, što je poprilična razlika kada ih držite u ruci. Zanimljivo je da se debljina razlikuje samo za 1mm što je zanemarljivo, ali s druge strane Ultra je težak celih 234 grama u poređenju sa 168g kod običnog, pa se i to i te kako oseti prilikom rukovanja. Jedna stvar koju treba naglasiti jeste da je na Ultra modelu ekran blago zakrivljen ka ivicama, doduše dosta svedenije nego kod ranijih modela, a da tog zakrivljenja nema kod S23 – nekome će ovo biti dobro a nekome loše, zavisno od preferencija. Oba telefona imaju najmoderniji Samsung AMOLED 2X ekran sa 120Hz osvežavanjem i HDR10+ podrškom, s tim da je kod Ultra verzije rezolucija 1440 x 3088, dok je kod običnog 1080 x 2340 piksela, ali se objektivno gledano s obzirom na manji ekran ne primeti razlika u oštrini. Oba su opremljena najnovijim Gorilla Glass Victus 2 zaštitnim staklom, i dele isti dizajnerski jezik i sa zadnje strane, s tim da S23 ima dva manje modula za kameru. Možete birati od nekoliko različitih, uglavnom pastelnih, boja kod oba modela. Tu su i napredne funkcije kao što je Always-On ekran, ultrazvučni senzor otiska prsta ispod ekrana koji zaista radi neverovatnom brzinom i preciznošću, dok se kod Ultra modela u donjem delu nalazi i skrivena Stylus olovka koja može biti izuzetno korisna za hvatanje beleški, opaljivanje selfija i slično. Oba telefona imaju odlične stereo zvučnike koji sada imaju i vrlo solidan bas, što je super ukoliko želite nešto da poslušate. Konačno, oba telefona su izuzetno orijentisana i prema biznis korisnicima – imaju podršku za Samsung DeX virtuelni desktop, pa je dovoljno da ih povežete i bežično na bilo koji televizor koji podržava Miracast tehnologiju, nabavite Bluetooth miša i tastaturu, i tako praktično dobijate desktop iskustvo u rangu jačeg Chromebook računara. Čak vam je dovoljna i samo tastatura s obzirom da ekran telefona možete koristiti kao touchpad na laptopu.

"SVE RADI NEVEROVATNO BRZO I GLATKO"

Performanse

Da bi sve to radilo kako treba pobrinuo se Snapdragon 8 Gen 2 čipset koji u S23 dolazi sa 8GB RAM memorije, dok su opcije u S23 Ultra 8GB ili 12GB za one sa većim kapacitetom skladištenja. Samsung je ranije Snapdragon koristio za modele u Americi i Aziji, dok smo mi u Evropi nekako uvek dobijali njihove Exynos procesore koji su bili za nijansu slabiji, ali je sada to uravnoteženo i ista priča važi za sve delove sveta, što oberučke pozdravljamo. U pogledu performansi to znači da možete instalirati praktično bilo koju Android igru. Mi smo na primer probali Diablo Immortal i Real Racing 3 od Electronic Artsa i odaje se utisak da je vizuelni kvalitet tu negde na nivou konzola prošle ili pretprošle generacije, a sve radi savršeno glatko. Čak ukoliko recimo povežete telefon preko HDMI porta na televizor i uključite DeX, praktično dobijate Diablo Immortal iskustvo vrlo slično onom na PC računaru, što je izuzetno interesantno. Nažalost to nije moguće uraditi preko wireless konekcije jer je Miracast standard za televizore prosto predviđen za sliku koja ima određenu dozu kašnjenja, pa praktično nije moguće igrati igre. Došli smo do tog nivoa performansi mobilnih uređaja koji je bio nezamisliv do pre samo neku godinu, a da ne pričamo o počecima smartphone tehnologija.

U pogledu performansi, interesantno je i to što je Samsung za skladištenje upotrebio najnoviju UFS 4.0 tehnologiju koja je skoro duplo brža u prenosu u odnosu na prethodnu UFS 3.1, pa se sa brzinama prenosa takmiči sa modernim SSD uređajima u računarima. Ovo je jako značajno ukoliko imate potrebu da prebacujete velike količine podataka na računar, na primer video materijale koje ste snimili telefonom. Ovde ide i jedno upozorenje – Samsung Galaxy S23 sa 128GB interne memorije ima podržan UFS 3.1, ne i novi standard, pa će u tom smislu biti sporiji, dok to ne važi za modele sa 256 i više GB memorije. Napominjemo i da nije moguće proširivati memoriju za skladištenje podataka sa memorijskim karticama, pa treba dobro proceniti potrebe prilikom odabira modela.

Modeli se takođe razlikuju u pogledu baterije. Pošto je S23 manjih dimenzija ima bateriju od 3900 mAh, dok Ultra model ima 5000 mAh, ali s obzirom na nešto intenzivniju potrošnju većeg ekrana, dužina trajanja baterije nije toliko veća. U svakom slučaju, i jedan i drugi telefon će lako pregurati ceo dan, s tim da je Ultra bolji ukoliko želite da snimate baš mnogo foto i video materijala jer će to lako izdržati. Ultra takođe podržava brzo punjenje preko kabla do 45W, dok običan podržava samo 25W, što u praksi znači da će se potpuno prazan telefon za 30 minuta napuniti do 50% kapaciteta baterije, dok je taj procenat u slučaju Ultra modela 65%. Oba podržavaju i bežično punjenje do 15W, kao i bežično punjenje drugih uređaja snagom od 4.5W. Interesantno je da, u skladu sa novim ekološkim idejama, ni uz jedan od ovih jako skupih telefona u kutiji ne dobijate punjač, već samo USB-C na USB-C kabl. Ovo nam se nikako ne sviđa, ali tako je kako je.

Kamere

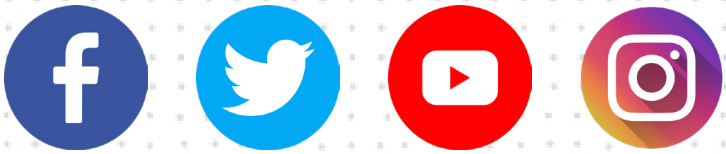
Sistem kamera je ono što danas najviše odvaja flagship telefone od ostale konkurencije jer se kod njih uvek pojavljuju najnovije tehnologije. Ukratko, na S23 taj sistem kamera je odličan, dok na S23 Ultra možemo slobodno reći da je fantastičan.

Na S23, glavna kamera ima rezoluciju od 50MP koja se onda sklapa u sliku od 12MP kako bi se dobilo što je moguće više detalja. Osim toga tu je i ultrawide kamera, kao i telefoto kamera koja nudi optički zum od "samo" 3X, mada se on digitalnim metodama može povećati na 30X. Tu je i snimanje videa u rezoluciji do 8K u 30fps sa jako dobrom optičkom stabilizacijom slike, pa se ti klipovi bez problema odmah mogu koristiti za društvene mreže u odličnom kvalitetu. Selfie kamera se nalazi u okviru punch hole izreza u gornjem delu ekrana, kojoj je rezolucija zapravo smanjena u odnosu na prošlogodišnje modele sa 40MP na 12MP. Neko bi pomislio da je to zapravo loše, ali suštinski nije. Naime, Samsung je zaključio da većina ljudi ionako ne koristi veću rezoluciju od 12MP za selfie kameru, pa je sve te silne megapiksele zapravo iskombinovao u jednu sliku manje rezolucije, i dalje dovoljne za sve primene, a mnogo većih detalja. I zaista, selfie kamera je značajno bolja u odnosu na prošlogodišnji model, što zbog samog boljeg senzora, što zbog boljeg kasnijeg procesiranja slike – tonovi kože zaista izgledaju jako dobro, što je i najbitnije kod ovog tipa kamere.

S23 Ultra donosi sistem od čak pet kamera, pri čemu su i glavna i telefoto kamera dodatno unapređene u odnosu na S23. Selfie kamera je ista, ali je glavna dobila značajna unapređenja, pa je njoj sada rezolucija povećana sa 108MP na celih 200MP. I opet se tu vraćamo na situaciju da niko zapravo neće slikati fotografije u tim rezolucijama. Zbog toga S23 Ultra ima dva moda – jedan je spajanje 16 piksela u jedan za najbolje detalje, gde je krajnja rezolucija slike 12MP, a drugi spajanje 4 piksela u jedan gde dobijate kompromis između visoke rezolucije slike i oštrine detalja. Lično smatram da je 12MP i više nego dovoljno za praktično sve primene, tako da bih uvek pre birao ovaj mod, jer su slike koje daje zaista izuzetnog kvaliteta bez obzira na količinu svetla. Tu je i novi noćni mod na oba modela koji daje dobre rezultate čak i u uslovima skoro potpunog mraka, a sa druge strane bolje pravi balans između gradskih svetala, tako da noćne fotografije izgledaju zaista fenomenalno.

Ultrawide kamera je ista, dok je telefoto kamera dobila još jedan senzor od 10X, pa je uz primenu digitalnog zuma moguće doći do neverovatnih 100X uvećanja. Softver je pritom zaista sjajan u ovom slučaju, pa i te ludački zumirane fotografije procesira tako da mogu biti upotrebljive. Konačno, opet imamo snimanje video materijala u 8K 30fps, ali sa još boljom stabilizacijom slike, tako da slobodno možemo reći da su video klipovi koje snimite ovim telefonom vrlo blizu nekih steadycam gimbala koje smo imali priliku da vidimo u akciji. Zaista neverovatna stvar za kreiranje svih vrsta video sadržaja!

Zaključak

S23 i S23 Ultra ponovo predstavljaju sam vrh ponude Android telefona, međutim imajte u vidu da inflacija ni njih nije zaobišla – pričamo o uređajima koji za najosnovniji model koštaju 1000 i 1500 evra, a cena ide do neverovatnih 2000 i više evra za Ultra model sa 1TB prostora za skladištenje. Međutim to sve treba gledati u nekoj perspektivi – S23 jeste flagship telefon i namenjen je pre svega onima koji žele vrhunske performanse u malom paketu, dok je S23 Plus zapravo isto to ali u dimenzijama ekrana koje su standardne za današnje top modele drugih proizvođača. Konačno, S23 Ultra ima smisla kupiti ukoliko želite da se bavite ozbiljnom multimedijom i snimanjem, pa ako ga gledamo u tom kontekstu može biti i razumna investicija u razvoj nekog YouTube, Instagram, TikTok ili sličnog kanala na društvenim mrežama, pre svega jer je kvalitet fotografija i videa koji pruža u samom vrhu ne samo u odnosu na druge telefone, već i na neku polu-profesionalnu foto i video opremu. Naravno oni koji ne žele da investiraju u taj nivo performansi i kvaliteta kamera sada već uživaju u mid-range telefonima koji su vrlo upotrebljivi, ali se za sam vrh uvek mora platiti premium cena sa nadom da će ove tehnologije tokom godina biti spuštene u telefone koji su u globalu dostupniji.

play!
zine