play! zine

br. 168 | Maj 2023.

IGRA MESECA:

STAR WARS JEDI SURVIVOR

EA

BETA:

XDEFIANT

DOMAĆA SCENA:

INTERVJU SA DINOM TRNKOM

REVIEW:

HORIZON FORBIDDEN WEST: BURNING SHORES

HARDWARE:

DA LI ĆEMO DOBITI PRO KONZOLE NOVE GENERACIJE?

REVIEW:

DEAD ISLAND 2

play! zine

BROJ 168 – MAJ 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

DOBRODOŠLI

Problemi sa optimizacijom igara su i te kako zastupljeni na današnjem tržištu. Ako uzmemo u obzir njihov budžet, očekivali bismo da su AAA naslovi u nekoj meri imuni na ove boljke, ali to nažalost nije slučaj. Dobar primer je Star Wars Jedi: Survivor, koga smo uprkos ovim problemima imenovali za našu igru meseca. Survivor je i dalje odlična igra, verujte nam!

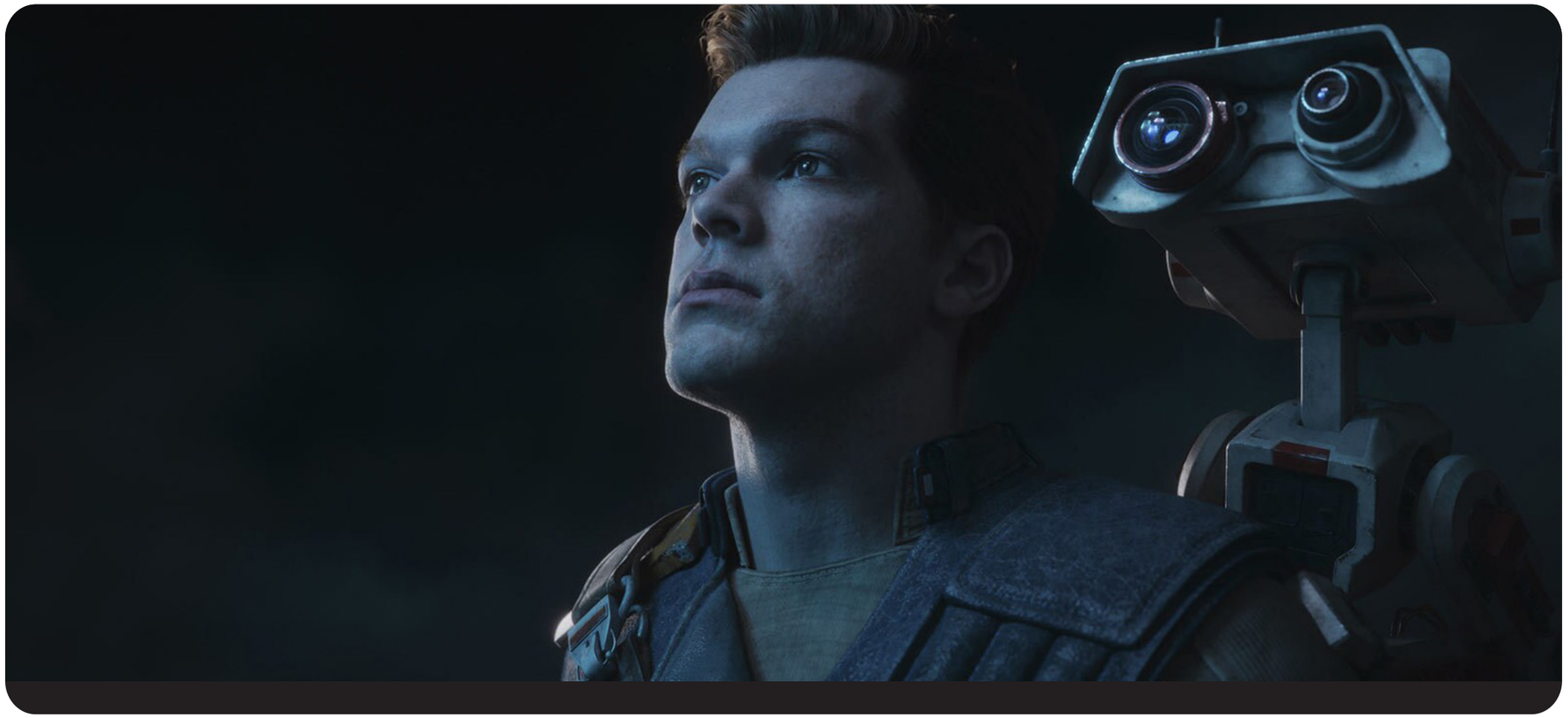
Pored opisa najnovije Kalove pustolovine, na stranicama 168. broja Play! časopisa ćete pročitati i naše utiske o XDefiant, potencijalnom Call of Duty konkurentu iz Ubisoftove kuhinje. Spremili smo vam recenziju dugoočekivanog Dead Island nastavka, kao i opis DLC-a za kultni Horizon Forbidden West iz 2022. godine. Ne propustite ni tekst o Goblin and Coins II, nostalgičnom platformeru iza koga stoji domaći indie developer Nikola Bulj.

Na temu game dev scene iz regiona, imali smo priliku da popričamo sa Dinom Trkom, samostalnim developerom iz Bosne i Hercegovine. Fokusirali smo se na njegovu predstojeću igru Lifespace Traveler, koja je pobedila na internacionalnom takmičenju Game Development World Championship 2022 u kategoriji za najbolju indie video igru po izboru publike. Jedva čekamo da isprobamo Lifespace Traveler ovog leta!

Za kraj smo vam spremili tekst koji će vam dati odgovor na jedno vrlo važno pitanje: ''Da li ćemo dobiti Pro konzole nove generacije?''

Kako se ovaj uvod ne bi pretvorio u trejlere za današnje filmove, ovde ćemo se zaustaviti. Uživajte!

Sadržaj



FLASH VESTI 6

NAJAVE MESECA: Top igre maja 24

KOLUMNA: Kako kupiti PC Game Pass u Srbiji 28

DOMAĆA SCENA : INTERVJU SA DINOM TRNKOM 30

BETA: XDefiant 38

Dead Island 2 40
Elderand 44
Goblin and Coins 2 46
Sherlock Holmes: The Awakened 50
The Last of Us: Part 1 54
The Entropy Centre 56
Horizon Forbidden West: Burning Shores 60
Road 96: Mile 0 64
GrimGrimoire OnceMore 66
Star Wars: Jedi Survivor 68
Advance Wars 1+2 74
Contraband Police 78
Strayed Lights 80

BESPLATNI KUTAK 84
U POKRETU 85

HARDWARE: Da li ćemo dobiti Pro konzole nove generacije? 86

68 IGRA MESECA: STAR WARS: JEDI SURVIVOR

54 THE LAST OF US PART I PC

46 GOBLIN AND COINS II

28 KAKO KUPITI PC GAME PASS U SRBIJI

OVERWATCH 2 I CALL OF DUTY GUBE IGRAČE

Novi izveštaji pokazuju da je kod video igara Overwatch 2 i Call of Duty: Warzone 2 došlo do smanjenja broja registrovanih igrača. Ovo su najnovija izdanja u ovim izvanrednim franšizama i oba ova naslova su bila visoko iščekivana od strane igrača. Međutim, novi podaci ipak pokazuju loš ishod za Activison Blizzard.

Za one koji ne znaju, Microsoft i dalje pokušava da kupi Activision Blizzard, međutim ova akvizicija je nedavno blokirana. Bez obzira na ovo, Warzone 2 i Overwatch 2 nisu prestali sa izbacivanjem novog sadržaja kako bi igrači bili zadovoljni i zainteresovani. Međutim, nove informacije o ovim igrama su stvorile brige za ovu zajednicu.

Najnoviji finansijski izveštaji iz Activison Blizzard govore kako je za ove dve igre došlo do pada broja igrača čak pre završetka njihove prve godine. Overwatch 2 je objavljen prošle godine u oktobru i došlo je do pada broja igrača od čak 18 miliona.

Ova igra je trenutno u svojoj 4. sezoni koja je dodala novog heroja Lifeweavera i novu Telanis mapu – prvu mapu napravljenu od strane zajednice.

A Call of Duty: Warzone 2 je ove nedelje otpočeo sa svojom trećom sezonom koja je donela nove modove i novu Gulag mapu. Ali, nažalost, izgleda da je i za ovom igrom prošao hajp, jer je došlo do gubitka od 13 miliona igrača. Warzone 2 je u početku dobijao 14 miliona igrača mesečno i dostigao je prosek od 111 miliona mesečnih igrača, ali sada se situacija menja.

PLAYSTATION 5 OBORIO ISTORIJSKI REKORD PRODAJE KONZOLA ZA SONY

Nakon nešto sporog početka zbog problema sa snabdevanjem komponentama, Sony je početkom godine najavio da PS5 konzole više ne bi trebalo da budu u nedostatku. Videli smo kako se ovo dešava, jer je prodaja konzola naglo porasla u poslednjih nekoliko meseci. Sada je otkriveno da je prošli mesec predstavljao najbolji februar za Playstation konzolu u istoriji platforme.

Kako je izvestio Matt Piscatella – i razradio Benji-Sales preko Twittera – „Prodaja Playstation 5 u februaru 2023. bila je najveća IKAD za bilo koju Playstation konzolu u mesecu februaru [u SAD]“, pojašnjavajući da „Čak i PS2 i PS4 nisu prodavani u februaru koliko je PS5 upravo prodat”.

Čini se da prodaje PS5 uređaja uopšte neće usporiti, a Sony predviđa najveći prvi kvartal za bilo koju konzolu u istoriji. Naravno, moraćemo da sačekamo da vidimo da li će ovo uspeti, ali na osnovu performansi prodaje PS5 konzole u poslednjih nekoliko meseci to uopšte nije nezamislivo.

Najnoviji zvanični podaci govore da je PS5 prodat u 32 miliona jedinica od svog lansiranja u novembru 2020. godine. Međutim, kao što je pomenuto, poslednjih nekoliko godina su bili problemi sa snabdevanjem koji su doveli do toga da Sony nije mogao da prati potražnju. Međutim, ako PS5 nastavi da se prodaje po novom trenutnom kursu, nebo je zaista granica.

OVOGODIŠNJA E3 KONVENCIJA JE ZVANIČNO OTKAZANA!

Electronic Entertainment Expo, poznatiji kao E3, obeležio je jednu čitavu generaciju gejming industrije, kao jedna od najposećenijih i najvoljenijih konvencija posvećenih video igrama. Međutim, prema najnovijim izveštajima, E3 2023 je zvanično otkazan jer su se mnogi studiji i developeri povukli sa događaja.

E3 je otkazan jer nije ”izazvao dovoljno interesovanja” u gejming zajednici, kako kod developera, tako i kod publike.

Mimo E3 2023, nije nam poznato kako će ova odluka utcati na buduće E3 događaje.

Već neko vreme su kružile glasine o mogućnosti da će ovogodišnji E3 biti otkazan jer su se mnogi poznati svetski gejming studiji povukli sa konvencije. Među ovim studijima je niko drugi do Ubisoft, koji je izjavio da ne želi da prisustvuje događaju. Razlog nam nije poznat, niti da li je ova odluka dugoročna.

Mnogi već spekulišu da bi E3 mogao biti otkazan zauvek, što bi bila zaista tužna vest za čitavu gejming industriju.

VELIKO PLAYSTATION PREDSTAVLJANJE IGARA DOLAZI PRE POČETKA SUMMER GAME FESTA

Sony Interactive Entertainment će navodno održati Playstation Showcase uoči planiranih gejming događaja ovog leta.

Ove vesti saznajemo od novinara Giant Bomb portala, Džefa Gruba, koji je redovno izveštavao o planiranim letnjim događajima pre njihove najave u prošlosti.

Prema Grubovim rečima, Playstation Showcase će biti održan negde pre Summer Game Fest događaja 8. juna, Xbox i Bethesda Showcase 11. juna i Ubisoft Forward 12. juna. Tačan datum trenutno nije poznat.

Izveštaj prati prošlonedeljnu potvrdu da je planirani povratak fizičkog E3 događaja otkazan zbog nedostatka podrške velikih izdavača.

Jako je tužno čuti da je E3 nakon toliko hajpa oko povratka u potpunosti otkazan i to zbog slabe podrške velikih izdavača. Prateći Sony i Nintendo, svi su odlučili da umesto E3 prisustva održe sopstvene specijalne događaje tokom leta, koji sada spadaju pod okrilje Summer Game Festa, organizovanog od strane Džefa Kitlija.

PS VITA SE VRAĆA? SONY NAVODNO RADI NA NOVOJ KONZOLI KOJA NIJE PS5 PRO

Već neko vreme kruže glasine da Sony radi na poboljšanoj Playstation 5 konzoli, i iako je to možda slučaj, jedan insajder iz industrije je sada otkrio da proizvođač konzola takođe radi na novom hardveru koji nije PS5 Pro. Ovo znači da će se PS Vita možda vratiti.

Kao deo nedavnog strima, insajder iz industrije Tom Henderson govorio je o brojnim temama, od Playstation 5 Pro, do otkazivanja E3. Možda je najzanimljivije otkriće u diskusiji vezano oko novog i predstojećeg Playstation hardvera, a Henderson je izjavio:
"Postoji još jedan deo Sony hardvera koji će biti objavljen pre Pro-a o kome ću verovatno pričati vrlo brzo".

Henderson je zatim dalje razradio preko Twittera rekavši: „Za one koji pitaju, novi Sony hardver na koji sam aludirao u jučerašnjem strimu još uvek nije objavljen". Sam Henderson je u prošlosti izveštavao o brojnom nadolazećem PS hardveru, uključujući PS5 Pro; Playstation 5 sa uklonjivim disk drajvom; Playstation slušalice i nova linija Playstation headseta – što znači da ovaj novi hardver nije ništa od navedenog.

Biće zanimljivo videti o kom hardveru se radi, ali s obzirom da je Henderson izjavio da će biti objavljen pre PS5 Pro o kome se dugo priča, nadamo se da če se to odigrati početkom leta, za kada je planiran Playstation Showcase.

JEDNA OD NAJZANIMLJIVIJIH PLAYSTATION IGARA OSTAJE BEZ PODRŠKE

Prvi put prikazan još 2013. godine, Dreams od developera Media Molecule je jedan od najzanimljivijih Playstation naslova u poslednje vreme. Komplet alata za kreiranje igara vođen zajednicom je imao veliku podršku nakon lansiranja početkom 2020. godine. Nažalost, igra će nažalost uskoro ostati bez podrške.

"Dok nastavljamo da procenjujemo i razvijamo naše prioritete za studio i Dreams, doneli smo tešku odluku da prekinemo podršku za Dreams posle 1. septembra 2023. godine kako bismo preusmerili fokus na uzbudljivi novi projekat. Dreams će i dalje biti dostupan za igru, ali više nećemo objavljivati apdejte ili eventove kao što su DreamsCom, All Hallows' Dreams ili Impy Awards".

Ovo su i te kako tužne vesti, ali biće zanimljivo videti na kom projektu MM sada radi.

COUNTER-STRIKE 2 ĆE KORISTITI NVIDIA REFLEX TEHNOLOGIJU

Svi smo bili iznenađeni kada je Counter Strike 2 naizgled otkriven kroz Nvidijine drajvere ranije ove godine. U to vreme, Valve nije zvanično najavio igru. Ako ste se pitali zašto je takav leak moglo doći od Nvidije, sada znamo zašto. Valve je sarađivao sa Nvidia na uvođenju Nvidia Reflex tehnologije u igru.

Nvidia Reflex omogućava korisnicima da smanje svoju latenciju u podržanim igrama, otvarajući put kontrolama i igrama koje bolje reaguju. Mnoge od najboljih multiplejer igaraveć podržavaju Reflex i kada Counter-Strike 2 bude lansiran kasnije ovog leta, takođe će se pridružiti toj listi.

Pošto je Counter-Strike 2 sada dodat na listu, devet od deset najboljih takmičarskih pucačina sada koristi Nvidijinu tehnologiju za smanjenje latencije. Ostali naslovi na listi uključuju Call of Duty: Warzone, Destiny 2, Apex Legends, Overwatch 2, Rainbow Six Siege, Valorant, Fortnite i Escape from Tarkov.
Kada je Reflex omogućen, lat
encija u Counter-Strike 2 može se smanjiti do 35 procenata. Podsećanja radi, potrebna vam je samo GTX 900 serija ili novija grafička kartica da biste koristili Nvidia Reflex, tako da je podrška prilično široka.

ELECTRONIC ARTS OVOG LETA OBJAVLJUJE MAGIJSKI FPS – IMMORTALS OF AVEUM

Immortals of Aveum, predstojeća magijska pucačina iz prvog lica iz EA i Ascendant Studios, navodno će biti objavljena u julu.

Otkrivena na dodeli nagrada The Game Awards, nismo zaista videli ništa novo od Immortals of Aveum od tizer trejlera, koji je upravo pokazao unapred renderovani sinematik. Trenutno ne znamo tačan datum izlaska, ali prema insajderu Billbil-kunu, igra će biti lansirana 20. jula.

Iako je ovo samo glasina, barem je ona malo pouzdanija nego inače. Ipak, kao i kod svake glasine, bolje je uzeti je sa rezervom, posebno imajući u vidu da nismo videli nikakav prikaz gejmpleja. Immortals of Aveum dolazi od novog Ascendant Studios studija, koga čine developeri koji su radili na Dead Space i Call of Duty, kao i na naslovima nagrađenim BAFTA i GOTY nagradama. Immortals of Aveum će biti dostupan za PS5, Xbox Series X/S i PC.

RESIDENT EVIL 4 REMAKE PREMAŠIO 4 MILIONA PRODATIH PRIMERAKA

Resident Evil 4 Remake je već postala jedna od najbrže prodavanih igara u franšizi, sa 3 miliona prodatih primeraka za samo dva dana. Sada je prošlo otprilike tri nedelje od objavljivanja igre, a Capcom je još jednom objavio podatke o prodaji.

U ovom trenutku, Resident Evil 4 Remake je prodat u četiri miliona primeraka u prve dve nedelje u prodaji. Poređenja radi, bilo je potrebno skoro tri nedelje da Resident Evil Village proda toliki broj primeraka, a trebalo je čitav mesec da Resident Evil 2 Remake postigne četiri miliona prodatih primeraka. Resident Evil 3 Remake je imao lošiji učinak u poređenju sa drugim nedavnim RE igrama, pa je bilo potrebno 90 dana da se proda u 2,7 miliona primeraka, čime zaostaje za ostalim rimejkovima i modernim RE trilogijskim naslovima, uključujući RE 7 i Village.

Gotovo sigurno ćemo dobiti DLC za novi RE 4. Reference na Separate Ways, sporednu kampanju koja je izašla sa nekim verzijama originalnog Resident Evil 4, pronađene su u datotekama za rimejk, što ukazuje da će dodatna kampanja biti objavljena kao DLC u nekom trenutku. To nije sve, jer će igra u nekom trenutku takođe dobiti podršku za Playstation VR2. Pored toga, nedavno je objavljen i Mercenaries mod.

PROCUREO RIMEJK ZA JET SET RADIO

Pojavili su se snimci koji pokazuju da će Jet Set Radio dobiti rimejk.

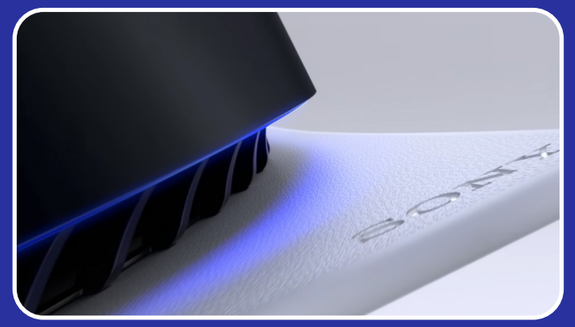
Twitter korisnik AVtoGAMEnoYAMI je objavio video za koji tvrdi da dolazi sa "internog sastanka SEGA Japan koji je održan 2021. godine".

Iako bi kratki snimci poput ovog mogli biti lažni, mnogi izvori su potvrdili da bi i te kako mogao biti legitiman.

Jet Set Radio je akciona avanturistička igra koja je prvobitno objavljena na Sega Dreamcast-u 2000. godine. Igrač preuzima kontrolu nad likom po imenu Beat koji formira bandu roleraša. Cilj igre je iscrtati što više zidova grafitima za što kraće vreme.

Jet Set Radio je deo Sega Heritage Collection serijala i sada sadrži prelepe HD vizuelne prikaze, intervjue sa developerima i neverovatne grafite koje su dizajnirali fanovi.

PS5 SLIM PRIMEĆEN U ONLAJN PRODAVNICAMA



Čini se da će Playstation konzola nove generacije uskoro biti nadograđena. Novi dokazi ukazuju da je dolazak novog PS5 modela neminovan, pošto se pojavio na jednom australijskom maloprodajnom sajtu. Zvuči kao da je Slim verzija konzole slučajno izašla pre vremena.

Opis stranice glasi „novi izgled, tanji Playstation 5", ali ne uključuje fotografije, karakteristike ili koliko će koštati alternativna verzija konzole.

Ovo vredi uzeti sa rezervom naravno, jer skoro prazna stranica na maloprodajnom sajtu svakako nije potvrda da Playstation ima PS5 Slim u izradi.

Sony ima baš velike planove za budućnost po pitanju hardvera. Uz ovu, sada procurelu Slim verziju, kruže glasine da se priprema PS5 Pro, a Sony ujedno radi i na konzoli koja nije vezana za Playstation 5. Biće ovo zanimljiva godina...

NEW VEGAS 2 SE POMINJE U NOVOM APDEJTU ZA FALLOUT 4

U novom apdejtu za Fallout 4, fanovi su preko SteamDB-a primetili jednu vrlo interesantnu frazu – New Vegas 2. Nedugo zatim, taj deo teksta je uklonjen, iako je i dalje vidljiv na SteamDB-u.

Ne bi nas iznenadilo da se Fallout 4 priprema za novi sadržaj, posebno sa next-gen ažuriranjem za Fallout 4 koje stiže kasnije ove godine. Ipak, ovaj konkretni detalj i njeno uklanjanje nisu sprečili fanove Fallout-a da spekulišu sve mogućnosti onoga što bi "New Vegas 2" mogao značiti.

Iako je najjednostavniji odgovor da Bethesda možda planira neke sadržaje sa New Vegas tematikom za Fallout 4, tačnije Creation Club dodatak, i dalje postoji mala šansa da se radi o nastavku ili remasteru za New Vegas. Možda Bethesda čak objavi DLC na temu New Vegas za Fallout 4.

ELDER SCROLLS 6 ĆE IMATI MULTIPLEJER?

Dok je The Elder Scrolls V: Skyrim tradicionalno singlplejer igra, fanovi su često želeli neki oblik saradnje ili igre za više igrača. Mod Skyrim Together je bio najuspešniji pokušaj da se ovo postigne, ali izgleda da Bethesda možda želi da implementira multiplejer elemente u The Elder Scrolls VI.

The Elder Scrolls 6 je najavljen zajedno sa Starfieldom još 2018. godine. Starfield tek izlazi ove godine, što znači da je sledeća Elder Scrolls igra verovatno još najmanje pet godina daleko. Bethesda trenutno zapošljava svoj razvojni tim za Elder Scrolls VI, a formulacija jednog popisa poslova sugeriše da Bethesda istražuje dodavanje multiplejera.

Nedavno je objavljen oglas (preko Tech4Gamers) za pomoćnog dizajnera nivoa u Bethesdinom studiju u Montrealu. Listing ne pominje posebno The Elder Scrolls VI, ali zahteva nekoga sa iskustvom u korišćenju Elder Scrolls Construction Seta, alata koje Bethesda koristi za kreiranje sadržaja za svoje igre. Ova pozicija takođe zahteva nekoga ko je upoznat sa open world multiplejer igrama.

The Elder Scrolls franšiza je već ušla u multiplejer vode sa The Elder Scrolls Online. Međutim, da je ova lista poslova za ESO, bila bi zasnovana u Zenimax Online studiju, a pošto je igra već dostupna, verovatno bi takođe bila označena kao lista poslova za ESO.

HALF-LIFE: ALYX SADA POTPUNO IGRIV BEZ VR UREĐAJA

Moderi rade na tome da se Half-Life: Alyx može igrati bez VR uređaja još od kada je igra prvi put lansirana 2020. godine. Od tada je napravljen veliki napredak na ovom polju i sada, NoVR mod vam omogućava da igrate celu igru bez VR-a.

NoVR mod za Half-Life: Alyx još nije završen, ali je upravo dobio najveći apdejt do sada, koji igračima omogućava pristup čitavoj igri. Možda ćete naići na neke bagove, ali se oni uglavnom mogu popraviti ponovnim učitavanjem.

Nažalost, save fajlovi sa VR headseta nisu kompatibilne sa modom, a ne možete koristiti ni NoVR čuvanje sa VR uređajem. Imajući to na umu, moraćete da počnete igru iznova ako ste je već jednom završili i ako počnete da igrate sa NoVR, a zatim odlučite da uzmete headset, takođe ćete morati da počnete iznova.

LORD OF THE RINGS: GOLLUM UŠAO U GOLD FAZU, NEMA VIŠE ODLAGANJA

Lord of the Rings: Gollum se pozlatio, što znači da nije daleko od objavljivanja. Da budemo precizni, igra konačno izlazi 25. maja.

LotR: Gollum priča priču o uvrnutom stvoru sa podeljenom ličnošću koji traga za ozloglašenim prstenom, takozvanim "prekrasnim".

Dok traga za svojim voljenim prstenom u opasnim krajolicima Srednje zemlje, Golum će morati da bude lukav kako bi izbegao neprijatelje. Ali, takođe će morati da se suoči sa Smeagolom, njegovom pravom ličnošću, pre nego što ga prsten izludeo 500 godina ranije. Na vama će biti da odlučite da li želite da Golum ima prednost kada je u pitanju donošenje važnih odluka ili da Smeagol preuzme kontrolu.

Putujući kroz igru, naići ćete na dobro poznate likove iz Tolkinovih knjiga, nekoliko novih lica i mnoštvo prepoznatljivih lokacija.

Prvobitno planirana za jesen 2022. godine, igra je pomerena za maj 2023. godine. LotR: Gollum će biti dostupan za PC, PS4, PS5, Xbox One i Xbox Series X/S. Switch verzija će biti objavljena kasnije.

SPIDER-MAN 2 IZLAZI U SEPTEMBRU?

Pre nekoliko nedelja smo izvestili da je glumac koji igra Venoma u predstojećoj Spider-Man 2 igri studija Insomniac otkrio da će dugoočekivani naslov stići ovog septembra. Nakon toga, insajder iz industrije je potvrdio ove tvrdnje, navodeći da će Marvel's Spider-Man 2 zaista biti lansiran u septembru.

Kada je Marvelov Spider-Man 2 prvi put otkriven, najavljeno je da će protagonistu igre, Venoma, igrati Tony Todd. Dok je Insomniac Games status predstojeće igre držao u tajnosti, Todd je zapravo podelio solidnu količinu informacija o igri, a čak je stupio u kontakt sa fanovima na socijalnim mrežama, gde je naveo da bi Spider-Man 2 trebalo da izađe u septembru.

U raspravi o nedavnoj najavi da se Suicide Squad igra odlaže do 2024. godine, pouzdani insajder iz industrije Džejson Šrajer je na Twitteru govorio o mnogim razlozima iza ove odluke, nonšalantno tvrdeći da bi "Spider-Man 2 u septembru takođe mogao biti faktor".
Spider-Man iz 2018. godine je objavljen u septembru i zato ima smisla da Insomniac Games želi da postigne sličan vremenski okvir – posebno pošto je prva igra (zajedno sa Majlsom Moralesom) na kraju prodata u preko 33 miliona primeraka.

SUPER MARIO BROS. SMAKAO WARCRAFT SA TRONA NAJUSPEŠNIJE FILMSKE ADAPTACIJE VIDEO IGARA

Warcrafte sidi sa trona, jer je Super Mario Bros. postao najveća filmska adaptacija po video igri ikada!

Posle odličnog otvaranja, Variety je izvestio da je film Super Mario Bros. zaradio 500 miliona dolara na globalnom nivou, i time postao najuspešnija filmska adaptacija video igre svih vremena. U vreme pisanja ovog teksta, film o Mariu je uzeo 531.821.843 dolara širom sveta, a više od polovine toga dolazi samo iz SAD-a. Da ne pominjemo činjenicu da je film pobedio Frozen 2 u prodaji karata za premijeru. Sve u svemu, ove brojke verovatno čine Šigerua Mijamotoa prilično srećnim.

Prethodni rekorder za najveću svetsku zaradu bio je Warcraft, adaptacija Blizzardovog čuvenog serijala, ali sa Mariovim uspehom Warcraft je pao na drugo mesto. Takođe je detektiva Pikačua spustio na treće mesto, a Rampage na četvrto.

Povrh toga, zaradio je preko 100 miliona dolara više i od Sonic the Hedgehog 2, nastavljajući rivalstvo SEGE i Nintenda sve do njihovih adaptacija filmova.

Nije posebno iznenađujuće što je film o Mariu prošao tako dobro, imajući u vidu da se radi o jednom od najpopularnijih likova svih vremena.

DOBIJAMO HARRY POTTER IGRU FOKUSIRANU SAMO NA KVIDIČ!

Warner Bros. Games je najavio Harry Potter: Quidditch Champions za PC i nepotvrđene konzole.

Za sada ne znamo previše detalja o igri, ali znamo da će biti "brza, takmičarska multiplejer igra sa najslavnijim magičnim sportom na svetu". Developeri su Quidditch Champions opisali kao "potpuno samostalno kvidič iskustvo u takmičarskom multiplejer okruženju".

Quidditch Champions je u razvoju već nekoliko godina u Unbroken Studios sa sedištem u Los Anđelesu, koji takođe trenutno radi na konzolnim verzijama za nedavno odloženi Suicide Squad: Kill the Justice League.

Warner je organizovao ograničene testove za Harry Potter: Quidditch Champions od 21. do 22. aprila, što znači da ćemo verovatno uskoro dobiti informacije o igri.

STEAM DECK DOBIJA ZNATNO MOĆNIJU KONKURENCIJU – ASUS ROG ALLY

Asus ROG Ally bi trebalo da stigne kasnije ove godine, nudeći moćniju konkurenciju Steam Deck-u, zajedno sa podrškom za Windows umesto za Linux, što će imati prednosti za kompatibilnost igara. Iako je Asus rekao da će ROG Ally biti moćniji od Steam Decka, tačne specifikacije još nisu objavljene. Međutim, novi leak ukazuje na prilagođeni Ryzen 7840U APU u jezgru sistema.

Manifest isporuke za konzolu koju deli VideoCardz otkriva neke detalje o predstojećoj prenosivoj konzoli. Konzola će navodno imati Ryzen 7 7840U APU sa Radeon 780M iGPU, isti APU koji se nalazi na dve druge prenosive konzole: GPD Win Max i AOKZEO A1 Pro. Međutim, Asus je pomenuo da je APU „prilagođen", sugerišući da je možda modifikovan da odgovara specifičnim zahtevima konzole. Prema najnovijim informacijama, ovaj čip nosi kodni naziv Z1.

Štaviše, ASUS je već potvrdio šifre proizvoda za konzolu. Koliko znamo, postoje dva koda: RC71L i RC71X. Razlika između L i X varijanti trenutno je nepoznata, ali je uobičajeno da proizvođači ručnih uređaja imaju više modela sa različitim opcijama memorije i skladištenja. Varijacije boja ili posebna izdanja takođe mogu objasniti razliku.

Ostale prikazane specifikacije uključuju 16 GB LPDDR5 memorije, 512 GB PCIe 4.0 memorije (M.2 2230) i podršku za Dolby Atmos. Potvrđene su i neke dodatne specifikacije ekrana kao što su osvetljenost od 500 nita i vreme odziva od 7 ms. Očekuje se da će ASUS ROG Ally konzola biti lansirana „uskoro".

OVO JE GRAFIČKI NAJREALISTIČNIJA IGRA DO SADA, DEVELOPERI POTVRDILI DA SE NE RADI O VIDEO SNIMKU

Fotorealizam u igrama je nešto o čemu mnogi od nas sanjaju od malena, još iz doba starih CRT monitora, a izgleda da je budućnost stigla sa jezivo realističnim naslovom zvanim Unrecord. Developer Drama je upravo objavio prvi zvanični gejmplej trejler za njihov predstojeći Unreal Engine 5 body-cam FPS, Unrecord.

Unrecord je taktička pucačina u kojoj igrači mogu očekivati impresivno narativno iskustvo. Igra će sadržati složene dijaloge, inovativnu mehaniku, teške moralne dileme i jedinstven sistem pucanja.

U ovoj igri, igrači će morati da istraže nekoliko krivičnih slučajeva i da se suoče sa raznolikom postavom likova. Zaplet i prezentacija igre biće centralni za celo iskustvo, a igrači mogu očekivati i brojne obrte u priči.

Najveća karakteristika Unrecord-a je njegov pogled na kameru. Igra će ponuditi sistem slobodnog ciljanja sa autentičnim ADS-ima i neograničenim pokretima ruku.

Ono što je neverovatno u čitavoj ovoj priči jeste da trejler nije sinematik nego da zapravo prikazuje gejmplej, što je dobar deo publike navelo da posumnjaju u legitimitet snimka. Međutim, predstavnik studija Drama, Aleksandar Spindler je u tvitu objavio takozvani noclip video u kojem se očigledno vidi da je igra unutar Unreal Engine programa. Pri kraju, developer preuzima kontrolu nad karakterom i kreće se kroz nivo što potvrđuje da će igra stvarno ovako izgledati.

Studio Drama je koristio napredne Unreal Engine 5 tehnologije kako bi kreirao hiperrealistična okruženja, poput fotogrametrije i konverzije pravih slika u 3D digitalne teksture. Tu je naravno i ray-tracing, uz ostale efekte koje smo videli sa prvim Unreal 5 demoom, za koji smo očekivali da će postati igriva realnost tek za nekoliko godina.

GTA 6 BI TREBALO DA PONOVO POSETI NAJVEĆU KRIMI PORODICU U VICE CITY

S obzirom da se Grand Theft Auto 6 vraća u Vice City, zanima nas kako će se porodica Forelli uklopiti u celu priču. Oni koji su igrali Vicy City su upoznati sa ovom porodicom.

Da li je zaista moguće da je ova porodica propala i nestala posle toliko godina vladanja i mućkanja? Nemoguće je poverovati da nisu imali neke rezervne planove i ideje.

Nakon smrti vođe Forelli porodice, njegovo mesto preuzima njegov brat Marco kojeg ubija glavni protagonista GTA: San Andreas, i nakon toga ova uloga pada na Franca Forellija.

Ako se da verovati glasinama, GTA 6 nas vodi u moderan Vice City gde je sasvim moguće da Forelli porodica ponovo vlada.

Da li mislite da ćemo u Vice City ponovo videti moć porodice Forelli i njene potomke?

CALL OF DUTY KONKURENT KOMPANIJE UBISOFT, XDEFIANT, PRIVUKAO PREKO MILION IGRAČA U BETI

Ispostavilo se da Ubisoftov sledeći šuter, XDefiant, radi prilično dobro, jer je više od milion igrača učestvovalo u zatvorenoj beta verziji.

Zatvorena beta verzija se završila 23. aprila, i može se reći da su utisci o XDefiant, pucačini koja je ranije trebala biti deo Tom Clancy serijala, vrlo pozitivni. Svoje utiske je podelilo preko milion igrača koji su učestvovali u beti.

Ovo samo upućuje na to da veliki broj igrača traži novu zanimljivu pucačinu s obzirom da je tržište postalo prilično monotono. XDefiant bi mogao ponuditi upravo to, ali je rano suditi o tome na osnovu zatvorene beta verzije. Play! je imao priliku da učestvuje u beta testu i moramo priznati da smo se prijatno iznenadili, ali Ubisoft se mora potruditi i ponuditi nešto stvarno novo kako bi se XDefiant probio na tržištu.

Slično igrama kao što su Overwatch 2 i Team Fortress 2, postoje različite frakcije kojima se možete pridružiti i koje imaju jedinstvene setove veština, sve inspirisane različitim Ubisoft igrama (iako su većina njih i dalje iz Tom Clancy igara). Frakcije poput Fantoma i Čistača inspirisane su naslovima kao što su Ghost Recon i The Division, ali tu je DedSec, frakcija hakera iz Watch Dogs-a.

XDefiant trenutno nema datum izlaska, ali je planiran za PS5, Xbox Series X/S i PC.

PLAYSTATION PRODUCTIONS IMA ANIMIRANI FILM ILI TV SERIJU U PRODUKCIJI

Asad Kizilbash, šef Playstation Productionsa, izjavio je da kompanija ima niz različitih projekata u razvoju, uključujući najmanje jedan animirani film ili TV seriju. Kizilbash nije ponudio detalje o tome koja će franšiza biti adaptirana u animirani projekat, tako da, iako još nemamo odgovor na to, već postoje glasine o tome šta bi ovaj projekat mogao biti.

Na široko pitanje šta Playstation Productions ima u produkciji, Kizilbash je rekao da postoji ukupno 10 projekata koji su u razvoju, raspoređeni u različitim medijima, uključujući "malo animacije".

Od tih 10 tizovanih projekata, za neke već znamo. Tu je Gran Turismo film koji dolazi u avgustu, kao i filmovi zasnovani na Days Gone, Gravity Rush i Ghost of Tsushima. Što se tiče TV serija, tu je Twisted Metal takođe predviđen za ovu godinu, kao i God of War u Amazonovoj izvedbi i Netflix serija zasnovana na Horizon Zero Dawn univerzumu. Druga The Last of Us sezona je takođe u pripremi.

Sony i Playstation Productions su poprilično zauzeti po pitanju adaptacije svojih igara u TV ili bioskopski format. Trenutno se ne zna šta bi ovaj animirani projekat mogao biti, ali svakako postoji sijaset gejming franšiza pod Sonijevim okriljem koje mogu biti prevedene u animirani film ili seriju, poput Ratchet & Clank, AstroBot ili Jax & Daxter. Ove franšize bi se najbolje uklopile u formi animacije.

ATOMIC HEART PREMAŠIO OČEKIVANJA IZDAVAČA

Jedna od najuspešnijih igara koje su do sada objavljene ove godine jeste Atomic Heart. Razvijen od strane studija Mundfish, ovaj singlplejer FPS je privukao veliku pažnju zahvaljujući svom alternativnom istorijskom okruženju i estetici inspirisanoj Bioshockom. Samo dva meseca nakon izlaska, igra je ostvarila sjajan uspeh, premašujući očekivanja izdavača Focus Entertainment.

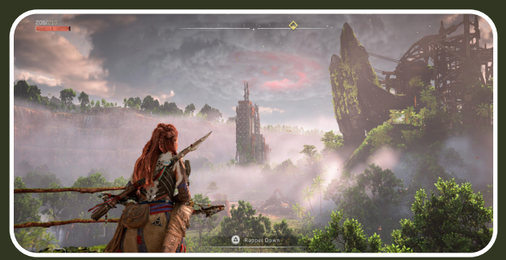
Kako je izvestio List23, Focus Entertainment je nedavno objavio svoje najnovije finansijske izveštaje za fiskalnu 2022. godinu, otkrivajući da je prihod izdavača porastao za značajnih 36% u poređenju sa fiskalnom 2021.

Ovo povećanje prihoda je nesumnjivo potpomognuto izdavanjem Atomic Heart 21. februara, koje je prema Focus Entertainment-u premašilo očekivanja (pored drugih izdanja; naime Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge, A Plague Tale: Requiem i Evil West) .

Iako nisu objavljeni zvanični podaci, znamo da je Atomic Heart privukao više od 5 miliona igrača tokom prve 3 nedelje nakon izlaska, što je zaista impresivna brojka.

Sa igrom koja je od prvog dana na Xbox Game Pass-u, teško je tačno odrediti koliko je ljudi zapravo kupilo igru. Ipak, može se reći da Atomic Heart ima svetlu budućnost pred sobom.

GUERILLA POTVRDIO DA RADI NA HORIZON FORBIDDEN WEST NASTAVKU



Jedna od najvećih novih Playstation franšiza koja je kreirana tokom prethodne generacije bio je Horizon Zero Dawn. S obzirom da je prva igra prodata u više od 20 miliona primeraka i da se njen nastavak iz 2022. godine odlično pokazao, bilo je logično pretpostaviti da je na putu još jedna igra u glavnom serijalu. Zahvaljujući novoj objavi samog Guerilla Gamesa, 3. Horizon igra je sada zvanično potvrđena.

Na svom blogu, uprava Guerilla Gamesa objavila je post sa detaljima o brojnim promenama koje se dešavaju u studiju – primarno u vezi sa promocijom Angie Smets od direktora studija i izvršnog producenta, do nove uloge šefa razvoja Strategija u Playstation Studios.

Uprkos promeni u rukovodstvu, čini se da će Guerilla Games nastaviti putem koji su zacrtali u poslednjoj polovini decenije. Svakako imamo visoka očekivanja i jedva čekamo da vidimo na koju avanturu će nas Aloj ovoga puta odvesti!

NINTENDO SE NAKON 4 GODINE ODSUSTVA VRAĆA NA GAMESCOM

Nintendo je potvrdio da će prisustvovati na Gamescom 2023 festivalu kasnije ove godine.

Nakon tvrdnje organizatora da će se "velika kompanija" vratiti na ovaj čuveni događaj, Koelnmesse i Nemačko udruženje industrije igara sada su potvrdili da će Nintendo izlagati nakon četiri godine odsustva. Pored toga, izjavili su da će narednih nedelja najaviti još učesnika konferencije.

Trenutno nam nije poznato šta nam Nintendo sprema, jer će najveći naslovi koje je kompanija trenutno najavila, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom i Pikmin 4, biti objavljeni do početka Gamescoma u avgustu. Moguće je da sprema veliku najavu, potencijalno u vidu next-gen konzole.

Kompanija je poslednji put prisustvovala festivalu 2019. godine, gde je prvenstveno predstavljala igre koje su objavljene kasnije te godine.

GAME PASS JE ČINIO GOTOVO TREĆINU ZARADE ZA XBOX U TREĆEM KVARTALU

Microsoft je nedavno objavio svoj kvartalni izveštaj o zaradi, otkrivajući najnoviju grupu statistika o tome kako Xbox radi. Kao što se i očekivalo, prodaja Xbox konzola je zaista opala, ali kompanija beleži kontinuirani uspeh u pretplatama na igre, sa prihodima blizu milijardu dolara za kvartal.

Microsoft nije objavio detalje na temu broja pretplatnika na Xbox Game Pass, ali je kompanija primetila da je Game Pass porastao za jednocifreni procenat u poslednjem kvartalu. Xbox-ov segment sadržaja i usluga je generisao 3,1 milijardu dolara tokom trećeg kvartala, što je pomoglo da se neutrališe pad prodaje konzola.

S obzirom na to da Microsoft već mnogo meseci nije imao visokobudžetnu first-party AAA ekskluzivu, pad prodaje konzola nije previše iznenađujući. Čini se da Game Pass u međuvremenu dobro "održava balans", pored opšte prodaje softvera na Xbox-u.

Prodaja konzola za Microsoft mogla bi snažno da poraste u drugoj polovini godine, pošto će Bethesda objaviti svoj sledeći veliki RPG, Starfield, ekskluzivno za PC i Xbox Series X/S konzole. Ako se pokaže da je igra hit, onda bi mogla da postane novi "prodavac sistema", prvi put posle Halo Infinite iz 2021. godine.

KRAJ PUTA! WINDOWS 10 VIŠE NEĆE DOBIJATI NOVE VERZIJE

Microsoft je objavio da nema planove za izdavanje novih verzija operativnog sistema Windows 10, s tim da je trenutna verzija 22H2 poslednja pre nego što OS ostane bez podrške podrške u oktobru 2025. godine. To znači da ove jeseni neće biti izdanja 23H2 verzije, ali će OS nastaviti da dobija mesečne apdejte fokusirane na bezbednost korisnika.

Windows 10 je na tržištu od 2015. godine, otkada je dobijao stalne "nove verzije" pored mesečnih bezbednosnih ažuriranja. Otkako je izašao Windows 11, dodaci za Windows 10 su postali prilično tanki, dok verzija 22H2 ne nudi nikakve nove funkcije, već samo ispravke.

Podrška za Windows 10 će se zvanično ugasiti 14. oktobra 2025. godine, za nešto više od dve godine. Nakon tog datuma, korisnici će biti podstaknuti (čitaj forsirani) "da se nadograde" na noviju verziju Windowsa, koja će do tog trenutka verovatno biti Windows 12.

U međuvremenu, Microsoft je takođe najavio da će sledeća verzija Windowsa izaći u drugoj polovini 2024. godine.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE
MAJ 2023.

REDFALL - 2. MAJ - PC, XBOX SERIES X/S

Redfall je open world co-op pucačina gde igrači imaju zadatak da oslobode primorski grad u Novoj Engleskoj od krvoločne vampirske horde koja je preuzela kontrolu. Redfall na prvu loptu zvuči kao jedna od onih Arkane Studios igara koja će vam oduzeti svo vreme dok je konačno ne završite. Nažalost, ispostavilo se da je igra sve osim toga.

U vreme pisanja ovog teksta, već smo imali prilike da isprobamo Redfall, i moramo reći da nismo nimalo oduševljeni. Iako je ovo prva Xbox ekskluziva još od Halo Infinite, mana ima na pretek. Nadamo se da će Arkane uskoro ispraviti bar neke od "najzjapećih" problema.

SYSTEM SHOCK REMAKE - 30. MAJ - PC

Za one koji ne znaju, originalni System Shock iz 1994. godine je jedna od najuticajnijih PC igara svih vremena. Radi se o naslovu koji je u uveo puzle, nesvakidašnji dizajn nivoa i vrlo kompleksne narativne elemente u FPS žanr. Developer Nightdive Studios inače pravi fantastične remastere starijih pucačina iz prvog lica, i jedva čekamo da vidimo šta će nam spremiti za ovo izdanje. System Shock Remake će za sada biti ekskluzivan za PC, ali se za budućnost planiraju izdanja za PlayStation i Xbox.

Podsećamo, System Shock Remake izlazi nakon izuzetno dugog perioda razvoja, praćenog velikim problemima. Nadamo se da će biti vredan čekanja.

DARKEST DUNGEON II - 8. MAJ - PC

Darkest Dungeon II je nastavak čuvenog poteznog RPG horora iz 2016. godine. Iskreno, imali smo utisak da je Darkest Dungeon II već objavljen, jer je u pitanju jedna od onih igara koja je "zauvek" bila dostupna u early access izdanju. Ovog meseca će konačno ugledati svetlost dana.

Original je vrlo brzo postao popularan zbog svoje tematike, estetike i roguelike sistema. Međutim, prema onome što smo do sada videli, Darkest Dungeon II se udaljio od klasičnog "dungeon crawler" gejmpleja, i čini se da mnogi nisu oduševljeni ovom odlukom developera. Svakako ćete čuti i naše mišljenje u bliskoj budućnosti!
Darkest Dungeon II je za sada ekskluzivan za PC.

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM - 12. MAJ - NINTENDO SWITCH

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom je dugoočekivana Nintendo Switch ekskluziva i nastavak jedne od najdugovječnijih franšiza u istoriji video igara. Legend of Zelda je, naravno, nezamenljivi serijal koji je sa nama još od davne 1986. godine. Zbog toga nas ni ne čudi što je igra dostigla ovaj nivo hajpa.

Pomama oko igre je posebno velika jer je Nintendo izuzetno tajnovit. Sve što je kompanija zvanično otkrila jeste da će nam igra prirediti "epsku avanturu u Hyrule kraljevstvu" u kojoj će se igrači "služiti Linkovim novim moćima u borbi sa silama zla".

THE OUTLAST TRIALS - 18. MAJ - PC

The Outlast Trials je psihološka survival horror igra iz prvog lica koju je razvio i objavio Red Barrels. Radnja je smeštena u doba hladnog rata gde igrači preuzimaju ulogu "zamoraca" u misterioznom eksperimentu.

U prethodnim igrama u Outlast serijalu, igrači su mogli samo da beže i da se kriju. U Outlast Trials međutim, igrači će imati alate koje će moći da koriste za "borbu" protiv svojih neprijatelja. Ipak, imajte na umu da nećete moći da ih se u potpunosti otarasite – ovi alati će samo usporiti neprijatelje, tako da ćete i dalje morati da se krijete.

Predstavljajući multiplejer po prvi put u serijalu, do četiri igrača će sarađivati u svakom od runova, sve u potrazi za zajedničkim ciljem. Iako igrači i dalje mogu sami da zarone u Trials, svaka pomoć vaših saigrača je dobrodošla. Neke mape su čak namenjene za dva ili više igrača, a kada vaš HP padne na 0, vaši saigrači će moći da vam pomognu da se vratite u igru.

LEGO 2K DRIVE - 19. MAJ - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

LEGO 2K Drive je trkačka igra u kojoj se igrači bore za impozantni Sky Trophy u izmišljenoj Briklandiji. U svojoj srži funkcioniše kao i svaka druga trkačka igra, s tim što su automobili i okruženje, uključujući trkačke staze i terene, izgrađeni od LEGO kockica.

Igrači će moći da istražuju Briklandiju uzduž i popreko, u open-world stilu. Kastomizacija je na izuzetno visokom nivou, tako da će igrači moći da pretvore svoje automobile u skoro sve što mogu zamisliti. Postoji više modova igre, uključujući Story i Cup Series, kao i mini-igre.

AMNESIA: THE BUNKER - 23. MAJ - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Amnesia: The Bunker je najnovija igra iz čuvenog Amnesia serijala koja nam stiže iz kuhinje Frictional Games studija. Radnja je smeštena u podzemnom bunkeru gde će igrači tumarati mračim hodnicima u potrazi za istinom o svojoj prošlosti.

Lik kojim će igrači upravljati, francuski vojnik iz Prvog svetskog rata po imenu Henri Kleman, mora da pobegne iz bunkera po svaku cenu, jer iza svakog njegovog ugla vrebaju zastrašujuća čudovišta.

The Bunker za sada zvuči gotovo identično kao i prethodne Amnesia igre, kako po pitanju atmosfere, tako i po pitanju gejmpleja, ali smo sigurni da nam je Frictional Games spremio i nekoliko iznenađenja.

THE LORD OF THE RINGS GOLLUM - 25. MAJ - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

The Lord of the Rings Gollum je akciono-avanturistička šunjalica koju je razvio Daedalic Entertainment. Igra baca fokus na Goluma, koga je neponovljivi Endi Serkis ovekovečio na ekranu kao jednog od najpoznatijih likova u istoriji kinematografije. Zbog toga je još interesantnije videti da li će igra biti u stanju da dostigne uspeh koji su knjige i filmovi stekli do danas.

Ova igra će nam dati uvid u Golumovu prošlost i istoriju, vraćajući se njegovim koracima neposredno pre dešavanja u trilogiji.

Nažalost, The Lord of the Rings Gollum je često kritikovan kao igra koja kasni za ovu generaciju na osnovu svojih ranijih verzija, i izgleda da joj brojna kašnjenja u razvoju neće pomoći u rešavanju nekih ključnih problema.

Autor: Milan Janković

3 MESECA ZA 110 DINARA

KAKO KUPITI PC GAME PASS U SRBIJI

Xbox/PC Game Pass je trenutno jedan od najprimamljivijih servisa za pretplatu po pitanju video igara. Sa odličnim odnosom cene i ponude igara koja se menja i raste čak dva puta mesečno, Game Pass je postao poznat kao "Netflix za video igre".

Ovaj servis je oduševio na desetine miliona pretplatnika širom sveta, a nedavno je stigao i u Srbiju i region. Dugo smo čekali na servis ovog tipa koji bi bio direktno dostupan na našim prostorima, tako da više ne moramo da se petljamo sa promenom lokacije i ostalim smicalicama.

Microsoft stavlja sve veći fokus na PC Game Pass, o čemu svedoči njegov veliki rast tokom poslednjih nekoliko godina, gde primarno mislimo na njegovu dostupnost. Donedavno je 46 zemalja imalo pristup PC Game Pass-u, a taj broj je sada porastao na 86. Ranije ove godine, Xbox je počeo da uvodi PC Game Pass u nove zemlje u formi preview-a. Probni period je završen u aprilu, sa Game Pass-om koji je sada zvanično dostupan u dodatnih 40 zemalja, što uveliko proširuje "domet" ove sjajne usluge.

Ovo znači da Game Pass za PC možete kupiti i kod nas potpuno direktno, bez ikakvih dodatnih zavrzlama. Za početak imamo promo period – prvog meseca cena pretplate iznosi 110 dinara, a naredna dva su potpuna besplatna.

Nakon završetka promo perioda usluga će se naplaćivati 800 dinara mesečno, što je iskreno odlična cena za pristup kolekciji sa stotinama igara i raznim drugim benefitima. Naravno, pretplatu možete otkazati i obnoviti u bilo kom momentu.

Da biste kupili PC Game Pass potrebno je da otvorite Xbox aplikaciju na vašem računaru i već ako niste, unesete tačne informacije na vašem profilu vezane za adresu stanovanja. Potom ćete odabrati polje za kupovinu, gde je potrebno uneti podatke sa kartice. Napomena, kartica mora biti iz banaka iz Srbije, odnosno vezana za ovaj region. To bi bilo to, sada možete igrati na stotine igara! Sigurno ćete naći nešto što vam se dopada.

Kao što sam već spomenuo, PC Game Pass kolekcija konstanto raste, gde su pritom sve Xbox ekskluzive dostupne od prvog dana. Moram da napomenem i da je ovaj servis izuzetno isplativ, jer umesto da kupite igru za 70 dolara, možete je igrati za 800 dinara mesečne pretplate, ali uz gomilu drugih naslova. Iz ponude bismo izdvojili Microsoft Flight Simulator, Grounded, Sea of Thieves, Atomic Heart, Hi-Fi Rush, kao i Electronic Arts igre.

Naravno, predlažem da uzmete u obzir i buduća izdanja, jer su pred nama velike Xbox ekskluzive poput Starfield i Senua's Saga: Hellblade II.

INTERVJU SA DINOM TRNKOM

VELIKA LJUBAV PREMA VIDEO IGRAMA KAO ODSKOČNA DASKA ZA SAMOSTALNI GAME DEV

Danas smo imali priliku da razgovaramo sa Dinom Trnkom, samostalnim developerom iz Bosne i Hercegovine. U ovom intervjuu ćete saznati više o Dinu, ali i igri Lifespace Traveler na kojoj je radio potpuno sam. Lifespace Traveler je dospeo u žižu globalne gejming scene kada je u aprilu ove godine osvojio prvo mesto na Game Development World Championship 2022 u kategoriji za najbolju indie video igru po izboru publike. Radi se o velikom međunarodnom takmičenju, tako da je konkurencija sigurno bila ogromna!

Play!Zine: Ćao Dino! Reci nam nešto o sebi i opiši nam tvoje prvo gejming iskustvo.

Dino: Zdravo! Još od ranog detinjstva sam veliki zaljubljenik u video igre. Moja prva igra bila je Prince Of Persia, koju sam igrao na rođakovom PC-u, pošto tada nisam imao vlastiti. Još se sećam tog uzbuđenja koje bih osećao svaki put kada bih igrao video igre. Prvu konzolu, 8-bitni Nintendo Entertainment System, takozvani "Terminator", dobio sam kada sam imao 8 godina. Na njemu sam igrao Super Mario Bros, Tank, Duck Hunt i ostale klasike iz tog doba.

Play!Zine: Kako i kada si počeo da se baviš game devom? Da li je Lifespace Traveler tvoj prvi projekat?

Dino: Kao neko ko je veliki deo života proveo igrajući video igre, uvek sam želeo napraviti vlastitu. Međutim, smatrao sam da je to meni kao samostalnom developeru nemoguće za izvesti. Činilo mi se kao da je to toliko puno posla da ne postoji ni teoretska šansa da samo jedna osoba kreira celu video igru.

Ali, moje mišljenje se promenilo kada sam odigrao Undertale, koji je napravila samo jedna osoba, Toby Fox. Ono što me je privuklo da uopšte kupim igru bila je rečenica na Steamu koja kaže: "Undertale: The RPG game where you don't have to destroy anyone". Ta igra je za mene bila osveženje jer se razlikovala od svega što sam do tada igrao. Prešao sam je sa užitkom, diveći se hrabrosti developera i svim nestandardnim idejama koje je ubacio u igru.

Undertale je postao svetski poznata igra, kako zbog same priče, likova i stila, tako i zbog odlične muzike koju je takođe kreirao Toby Fox. Nakon toga sam bio ne samo inspirisan, nego je preda mnom bio i čvrst dokaz da je ono što želim postići moguće ako uložim dovoljno truda. Tako sam u aprilu 2019. godine počeo da učim game dev i radim na Lifespace Traveleru i evo, četiri godine kasnije se pripremam za release svoje prve video igre.

Play!Zine: Kako bi našim čitaocima opisao Lifespace Traveler? Reci nam nešto o gejmpleju i priči.

Dino: Lifespace Traveler je arkadna hack and slash igra koja je jednostavna za naučiti ali teška za savladati. Pošto i sam prvenstveno najviše igram i poznajem single-player akcione igre iz trećeg lica, takvu igru sam i želeo da napravim. Gejmplej najviše podseća na Dark Souls, pošto se fokusira na blisku borbu mačem protiv neprijatelja čije je pokrete potrebno pažljivo pratiti i analizirati da bi ih savladali. Takođe je tu neizbežni stamina management, upečatljive borbe protiv bosseva i nestandardni storytelling kroz opcionu interakciju sa NPC-evima. Pored Dark Soulsa, mehanike borbe su inspirisane još i akcionim igrama poput NieR: Automata, Metal Gear Solid, Furi i Final Fantasy: Type-0.

Priča igre je smeštena u distopijsku budućnost, gde je veštačka inteligencija dosegla tako napredan nivo da je ljudskoj vrsti postalo nemoguće kontrolisati taj proces. Došlo je do eksponencijalne "eksplozije" superinteligencije koja je prevazišla svu ljudsku inteligenciju, odnosno došlo je do pojave Tehnološke Singularnosti koja je zavladala svetom.

Čovečanstvo je podeljeno u različite dimenzije egzistencije, koje se nazivaju Lifespace-ovi. Osobe mogu videti fragmente ljudi iz drugih Lifespace-ova, ali ne mogu komunicirati sa njima. Singularnost je po određenim principima izvršila dodeljivanje čovečanstva različitim Lifespace-ovima. Putovanje iz jednog u drugi Lifespace je omogućeno samo maloj privilegovanoj grupi. Tu u priču ulazi igrač, koji ima cilj da se bori protiv Singularnosti putujući kroz Lifespace-ove i pritom vrati slobodu ljudskoj vrsti. Kada sam razmišljao o tematici video igre, nije bilo nikakvih naznaka ChatGPT-a niti je veštačka inteligencija imala ovoliku popularnost koju ima danas, ali mogu reći da mi se cela situacija u 2023. godini prilično dobro uklopila u tematiku igre, pa sam čak ubacio i malu referencu na to u jedan od dijaloga. :)

Play!Zine: Kako si došao na ideju igre? Zašto si se opredelio baš za cyberpunk tematiku?

Dino: Zapravo nisam mnogo planirao unapred. Pošto sam veliki fan Souls-like igara i proveo sam godine igrajući ih nebrojano mnogo puta,

hteo sam napraviti igru sa sličnim mehanikama, odnosno igru koja je fokusirana na preciznu borbu mačem koja nemilosrdno testira reflekse igrača i zahteva detaljnu analizu svakog protivnika ili prepreke.

Za cyberpunk tematiku sam se odlučio jer je to moj omiljeni fiktivni žanr, budući da sam veliki fan filmova naučne fantastike poput Blade Runnera, Terminatora, Matrixa, Robocopa, Petog elementa i slično. Jednostavno ima nešto u toj mračnoj distopijskoj atmosferi što mi se jako sviđa, i želeo sam da se okušam u stvaranju tog osećaja. Gledajući filmove, ali i dok bih šetao gradom, često sam analizirao pojave koje bih mogao replicirati u igri, poput guste magle, neonskih svetala, neurednih i mračnih uličica punih dima, otpada, klima uređaja i ostalih detalja koji za mene mogu izgledati opasno i odbojno, ali i pružiti neki čudan osećaj prijatnosti i spokoja. Mogu reći, od trenutka kada sam počeo praviti Lifespace Traveler, krenuo sam da posmatram svet kroz prizmu "šta bi sve moglo biti dobro kao sadržaj u mojoj igri?"

Play!Zine: Tržište souls-like naslova je protekle decenije postalo prilično zasićeno. Šta Lifespace Traveler izdvaja od drugih souls-like igara?

Dino: Jedan od elemenata koji izdvaja Lifespace Traveler od drugih souls-like igara je upravo taj odlazak u cyberpunk tematiku, jer su Souls igre prvenstveno locirane u dark fantasy okruženju. Pored toga, moja igra kombinuje Souls mehanike sa linearnim gejmplejom, koji ima elemente jedne od mojih omiljenih igara, Metal Gear Solid. Jedna od najbitnijih stvari koje sam pokušao da repliciram iz MGS je da svaka zona igre bude unikatna na neki način, odnosno da fokus igre ne bude samo borba protiv neprijatelja, nego i razne vrste zamki i različitih izazova. Tu su i bullet hell elementi, pucanje laserskim pištoljem, horde malenih električnih robota koji vas mogu preplaviti slično kao pacovi iz igre "A Plague Tale: Innocence", dronovi, laserske zamke, najezde raketa i još mnogo raznih detalja iz distopijske budućnosti.

Play!Zine: Da li Lifespace Traveler zadržava reputaciju "teške igre" po kojoj je souls-like žanr poznat? Kako se bullet hell elementi uklapaju u ovu priču?

Dino: Definitivno. Cilj mi je bio da napravim zabavnu i zahtevnu igru koja će i meni kao okorelom souls-like igraču biti izazov, tako da nisam štedeo na težini. Moji prijatelji koji su je testirali to mogu potvrditi. :) No, tu se ne radi o nefer dizajnu protivnika, nego o stvaranju potrebe da se savladaju mehanike i priroda raznih prepreka u igri. Nakon što analizirate situaciju i naučite kako se protivnici ponašaju, igra postaje mnogo lakša. Bullet hell elementi su inspirisani igrama NieR: Automata i Furi, koje spadaju među moje omiljene igre. Želeo sam da repliciram taj haotični osećaj bespomoćnosti kada se uhvatite u koštac sa strahovito velikim brojem projektila, kao i osećaj neizmerne sreće i zadovoljstva kada napokon shvatite pravilo po kojem sve funkcioniše i iskoristite to znanje da pobedite.

Play!Zine: Reci nam nešto o razvojnom procesu igre.

Dino: Razvoj igre je počeo u aprilu 2019. godine, dakle radim na njoj tačno četiri godine. Pošto je ovo moja prva video igra, proces rada na njoj je podrazumevao učenje mnogih aspekata game developmenta, poput programiranja game mehanika, dizajniranja nivoa,

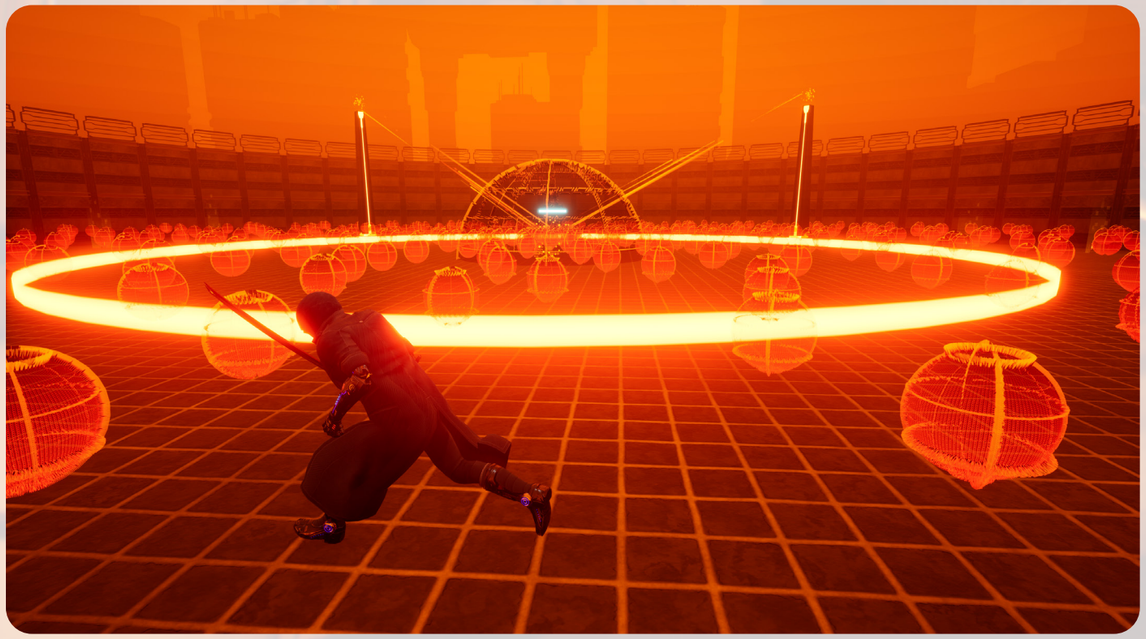
pisanja priče i dijaloga, pravljenja vizuelnih i zvučnih efekata, komponovanja muzike, programiranja veštačke inteligencije, dizajna UI komponenti i menija, testiranja, marketinga i promocije, te pripreme i distribucije na Steam platformi. Što se tiče animacija i modela samih likova i okruženja, njih sam kupovao sa Unreal Marketplace-a jer bi 3D modeliranje i animiranje dodalo previše posla na sve što sam već morao uraditi, no trudio sam se da sve što sam kupio prilagodim okruženju i svetu koji kreiram, tako da bih rekao da sve ima smisla.

Ono što mi je predstavljalo olakšicu jeste činjenica da sam bar tri godine radio u tišini, jer je tada jako mali krug ljudi znao da radim na igri. To mi je pomoglo da radim bez pritiska. Nisam imao nikakav zacrtani rok, niti sam imao bilo kakav spoljni pritisak ili pitanja o igri, tako da sam radio po svom rasporedu i nahođenju, najčešće u kasnim satima pre spavanja. Mnogo sam morao da naučim, ali je moj pristup uvek bio head-first, odnosno nisam puno vremena trošio na teoriju, nego sam svaki problem što pre pokušavao praktično rešiti, te sam tako učio radeći i ispravljajući sopstvene greške. Dosta mi je pomoglo što sam svakom problemu pristupao perfekcionistički, odnosno nisam prelazio na sledeći zadatak dok apsolutno ne završim ono na čemu trenutno radim. To mi je omogućilo da se ne moram vraćati na stvari koje sam završio, pa sam jednostavno mogao da ih iskoristim kao gotove komponente u nastavku rada. Često bih u potpunosti i zaboravio kako sam došao do toga da nešto "radi", no to više nije bilo ni bitno. Jedino sto je bitno jeste da radi kako treba. :)

Play!Zine: Koji segment razvoja je bio najteži za tebe?

Dino: Najteži deo je bio ostati dosledan, uporan i ne odustati bez obzira na strahoviti opseg posla koji me je čekao, pošto mi se na početku činilo da nikada neću završiti projekat. Što sam više radio, otkrivao sam više i više novih stvari koje treba da napravim, i to je delovalo prilično zastrašujuće. Tako da bih rekao da je prva godina rada na igri bila kritična, jer su tu bile najveće šanse da odustanem od svega.

Sebe sam disciplinovao u radu tako što sam od prvog dana vodio game dev dnevnik u koji sam zapisivao sve što sam uradio svakog dana. Osim toga sam vodio i dev kalendar, i svaki dan u kojem sam proveo imalo vremena radeći na igri beležio sam zelenom bojom, a svaki dan u kojem nisam radio markirao sam crvenom bojom. Tako da sam sebi "nabavio" grižu savesti ako se kalendar počne previše crveniti, pa sam morao biti dosledan i raditi redovno, makar to bilo samo 15 minuta dnevno. Motivacija je super stvar, ali ona ne završava projekte. Motivacija je korisna samo za početak, ali disciplina i doslednost donose konačne rezultate.



Play!Zine: Pronašli smo tvoj YouTube kanal i jako nam se dopadaju tvoje obrade. Da li si ti komponovao muziku za Lifespace Traveler?

Dino: Hvala mnogo! Jako sam srećan što su vam se dopale moje obrade! :) Na tom YouTube kanalu ima svega, od obrada heavy metal solaža do muzike iz animea, i naravno iz video igara.

Da, komponovao sam i producirao celi soundtrack za Lifespace Traveler. Kako imam tu muzičku pozadinu, jer sam svirao u nekoliko bendova i održavao YouTube kanal, kupovina tuđe muzike nije bila opcija. Morao sam napraviti sopstvenu muziku za igru. Veliki sam zaljubljenik u muziku iz video igara, i smatram da muzika može drastično uticati na atmosferu i kvalitet igre. I dan danas slušam muziku iz igara poput The Witcher 3, NieR: Automata, Metal Gear Solid, Doom, Quake 2, Syphon Filter... Na primer, igru Furi sam kupio isključivo jer sam slučajno naleteo na njenu izvanrednu synthwave muziku na YouTube-u. Na kraju sam postao veliki fan igre i njene bullet hell mehanike.

Play!Zine: Lifespace Traveler je pobedio na Game Development World Championship 2022 takmičenju u kategoriji za najbolju indie video igru po izboru publike. Sve čestitke! Opiši nam to celokupno iskustvo.

Dino: Hvala! Još uvek mi sve to izgleda nerealno. I dalje se nisam navikao na pobedu, ali osećam se odlično! Na takmičenje sam se prijavio nakon što su me organizatori kontaktirali putem emaila jer su primetili moj Steam page. Nisam imao neka očekivanja, no nisam imao ništa ni da izgubim, pa sam prijavio igru u cilju promocije pred release.

No kako je vreme prolazilo, tako sam počeo da primećujem sve veću podršku javnosti i shvatio sam da bih se mogao nadati nekom plasmanu. Ipak, ništa me nije moglo pripremiti na momenat kada sam na YouTube streamu video svoje ime tokom proglašenja pobednika. Neverovatan je osećaj bio primiti toliko čestitki od porodice, prijatelja, kolega i svih dragih osoba koji su sretni i ponosni zbog ove pobede. Dobio sam i veliko priznanje i čestitke od game zajednice iz čitavog regiona. Sve to mi

daje neverovatnu snagu i motivaciju da nastavim da se bavim ovime i da pravim još bolje i uspešnije igre u kojima će drugi uživati.

Play!Zine: Kada možemo da očekujemo Lifespace Traveler? Za koje platforme će biti dostupan?

Dino: Prijavio sam Lifespace Traveler na Steam Next Fest koji počinje 19. juna, i planiram je pustiti u prodaju na Steam odmah posle festivala, dakle krajem juna ove godine. Nakon toga planiram preći na ostale platforme, počevši sa Epic Store-om koji je nedavno otvorio self-publishing portal po uzoru na Steam. Zatim ću pokušati da plasiram igru na konzole, odnosno Nintendo Switch, PlayStation i Xbox.

Play!Zine: Da li ubuduće planiraš da razvijaš svoje igre u okviru tima? Da li već postoje ideje za neke buduće projekte?

Dino: Imam mnogo ideja i okvirnu viziju šta bih hteo raditi u budućnosti, ali sve to je trenutno u drugom planu jer želim da se u potpunosti posvetim Lifespace Traveleru dok ne zaokružim sve što sam planirao. Ne volim paralelno raditi više projekata, tako da ne želim previše da razmišljam o budućnosti jer ova igra trenutno zahteva moj potpuni fokus.

Naravno da bih voleo raditi u timu ukoliko to bude moguće u budućnosti jer je solo dev vrlo zahtevan i oduzima mnogo vremena, no to je nešto o čemu ću više razmišljati kasnije.

Play!Zine: Reci nam nešto o game dev sceni u Bosni i Hercegovini.

Dino: Game dev scena u BiH postoji, i lično poznajem nekoliko veoma talentovanih game developera koji imaju veliki potencijal i rade odličan posao. Takođe tu je nekoliko domaćih game kompanija koje su napravile jako kvalitetne naslove. Ipak, game dev scene u Srbiji i Hrvatskoj su dosta razvijenije, i voleo bih da u BiH podignemo game development i generalno svest o gaming kulturi na viši nivo. Voleo bih, na primer, da u BiH doživim game konferenciju koja bi bila na nivou Games.cona ili Reboot InfoGamera, koje sam posetio i bio impresioniran njihovom organizacijom i sadržajem. Bosna i Hercegovina ima mnogo talentovanih i vrednih ljudi sposobnih za velike stvari, samo nam fali taj osećaj zajednice, jer se tu više radi o individualnim podvizima.

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

Dino: O da! Uvek nešto igram, a često prelazim igre i više puta, jer želim da iskusim sve što

nude. Moja omiljena igra je (naravno) originalni Dark Souls. Kada bih birao izvan ovog žanra, to bi bio Planescape: Torment, jer je to igra sa daleko najboljom pričom i karakterima koju sam ikada igrao, i jedina igra zbog koje nisam spavao noćima jer jednostavno nisam mogao da je ugasim. Trenutno igram Super Mario Odyssey na Nintendo Switchu sa ciljem da sakupim sve mesece, jer sam teški completionist. :)

Play!Zine: Hvala ti na fenomenalnom intervjuu! Jedva čekamo da isprobamo Lifespace Traveler!

Lifespace Traveler izlazi krajem juna za PC. Podržite Dina i dodajte Lifespace Traveler na vašu Steam wish listu!

XDEFIANT

A UBISOFT ORIGINAL

CALL OF DUTY UBICA? PAA... MOŽDA

Autor: Milan Janković

BETA

Žanr kompetitivnih pucačina najlakše možemo opisati kao bure puno vode koje se konstantno puni u nadi da se neće preliti. Mnogi developeri godinama, ne, decenijama, pokušavaju da uzmu "svoj deo kolača" u najlukrativnijem žanru kada su video igre u pitanju, i čini se da tome nema kraja.

Call of Duty je po tom pitanju ubedljivo na vrhu, sa mnogim drugim naslovima koji pokušavaju da ga svrgnu, ili barem malo poljuljaju sa trona. Ubisoft je tako predstavio svoje potencijalno rešenje – XDefiant.

Prvobitno planirana kao The Division spin-off, igra je imala svoju prvu zatvorenu betu u kojoj je učestvovalo preko milion igrača. Na raspolaganju je bilo više modova, što je prilično izdašno za jednu zatvorenu betu. Modovi su podeljeni u dve grupe – Arena modovi i Linearni/Progression modovi. Prvo, Arena grupa modova nudi Domination i Occupy modove, koji su većini ljubitelja FPS-a poznati iz drugih igara, s tim što XDefiant to podiže na nešto drugačiji nivo sa klasnim sistemom karaktera. Linearni deo čini Escort mod koji je popularizovao Overwatch a pre toga Team Fortress, i u njemu igrači moraju odvesti robota sa bombama do neprijateljske baze ili sprečiti da se to njima desi. Drugi mod je Zone Control gde je potrebno tokom meča zauzimati i braniti više baza na mapi čime se stiču poeni. Zone Control je takođe poznat, a meni se dopao u Battlefield igrama, kao i ovde. Ovo su sve već viđeni modovi sa svojim varijacijama, ali Ubisoft obećava da će na izlasku ponuda biti bogatija. Nadamo se da ćemo dobiti i nešto jedinstveno. Mape imaju dosta jedinstven dizajn i dobar deo njih ima prepoznatljiv šmek iz drugih Ubi svetova, ali postoje i neke originalne, što je dobra stvar.

Kao što se moglo zaključiti u tekstu iznad, XDefiant nudi klasni sistem karaktera, inspirisan drugim popularnim Ubisoft franšizama. Tu su Gerila ratnici (Libertad) koji asociraju na Far Cry, haker iz Watch Dogs (DedSec) i klasa špijuna iz Splinter Cell (Echelon), sa sve prepoznatljivim obeležjima. Pored navedenih, na raspolaganju su bile još dve klase – Phantomi (Ghost Recon) i Cleanersi iz The Division. Odličan aspekt ovog sistema i ono što izdvaja XDefiant od drugih igara žanra jeste da između klasa postoji velika razlika po pitanju sposobnosti koje nude. Recimo, Echelon klasa ima sposobnost da postane nevidljiva na nekoliko sekundi (takođe i sa minimape), dok Cleanersi imaju sposobnost bacanja drona-bacača plamena. Svaka klasa ima i ultimate sposobnost koja može biti ključna tokom mečeva.

"KLASE SU INSPIRISANE BROJNIM UBISOFT FRANŠIZAMA, POPUT FAR CRY I SPLINTER CELL"

Dalje, set oružja se može menjati i prilagođavati kroz loadout sistem, gde ga možete modifikovati i unapređivati. Ovo je sve bilo otključano tokom zatvorene bete, a kada XDefiant izađe verovatno će se otključavati kroz progresiju.

Iako je doneta odluka da se odalji od The Division brenda, njegov uticaj na XDefiant se ne može poreći. Sve dosta podseća na prve dve igre iz serijala, ali sa blago izmenjenim assetima. Naravno, tome doprinosi i činjenica da ih sve pokreće isti Snowdrop grafički endžin. To naravno ne znači da je ovo loše, već da igru čini prilično naprednom u grafičkom smislu, što će se iskazati tek kada izađe puna verzija.

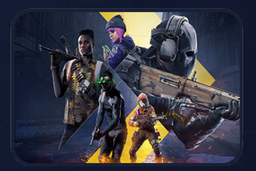
Mehanika napucavanja funkcioniše dosta solidno i meni je lepo legla. Brz gejmplej sa bliskim okršajima u uskim koridorima donosi dosta zabave, tako da nema perioda kada nećete ulaziti u konflikt sa neprijateljem. Dizajn mapa i sposobnosti svih klasa dozvoljavaju razvoj brojnih taktika i iznenadnih poteza koji vrlo lako mogu promeniti ishod meča, što će se verovatno dopasti većina fanova.

Naravno, bagovi su bili opšte prisutni, ali to je i očekivano s obzirom da se radi o zatvorenoj beta verziji.

Nesumnjivo je da će XDefiant naći svoju publiku, pre svega The Division fanove i one koji vole brze pucačine sa dobrom ponudom modova, ali da li će uspeti da se probije do vrha? To će pokazati samo vreme i volja developera da se posvete daljem dodavanju sadržaja i radu na tome da XDefiant bude priča za sebe, a ne nešto već viđeno, prežvakano i prepakovano u igru drugačijeg naziva.

U trenutnom stanju, XDefiant nudi osveženja u žanru i novitete u odnosu na naslove koji su već dosadili, a ujedno nam daje priliku da igramo sa Splinter Cell klasom, što je za mene isto jako veliki plus. Sve u svemu, developer ipak mora da se popne na lestvici ako želi da se probije na surovom tržištu koje nezaustavljivo raste iz dana u dan.

XDefiant je privukao ogroman broj igrača, kao i dosta veliku publiku na Twitchu, pa se nadamo da će Ubisoft iskoristiti taj vetar u leđa kako bi finalni proizvod predstavio u što boljem svetlu – kao ubedljivu konkurenciju za Call of Duty franšizu.



IGRU USTUPIO:
Ubisoft

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

IZDAVAČ:
Ubisoft

Planirani datum izlaska:
2023.

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft

TESTIRANO NA:
PC

Autor: Milan Živković

REVIEW

Da mi je neko rekao da je prva najava za Dead Island 2 izašla u vidu trejlera pre 9 godina, nazvao bih ga lažovom. U mojoj glavi, čekanje na ovaj nastavak meri se decenijama!

Sva sreća, čekanje iako dugo, nije bilo baš toliko razvučeno... Devet godina i nije tako strašno ako uzmemo u obzir činjenicu da je igra mogla nikada i da se ne pojavi u prodaji. A proizvod koji smo dobili nakon skoro decenije i nakon relativno kultnog prvog dela, nije nešto u čemu sam očekivao da ću ovoliko uživati.

Elem, Dead Island 2 je kao i njegov prethodnik, pucačina iz prvog lica smeštena u svet gde je zombi epidemija deo svakodnevnice. Za razliku od prvog dela gde se cela najezda nemrtvih dogodila niotkuda, ovde se čini da je stanovništvo već naviknuto na prisustvo smrtonosnih napasti. Ali to ne znači da su stvari mirne. Nakon što američka vlada odluči da Los Anđeles stavi pod totalni karantin, ljudi očajnički pokušavaju da pobegnu iz ovog, nekad velelepnog grada.

Igrač uskače u ulogu protagoniste preživelog u avionskoj nesreći. Na raspolaganju imate nekolicinu živopisnih likova, svaki sa određenim vrlinama i slabijim stranama. Ali osim što ih još razlikuje i izgled kao i glasovni glumac, ovo i nije tako važna opcija s obzirom da nema uticaja na samu priču.

Različitost likova dobija na značaju kada je u pitanju multiplejer komponenta gde je moguće zajedno sa drugim igračima prelaziti igru, ali s obzirom da to nije bilo moguće u vreme pisanja ovog teksta jer igra još nije izašla, ne mogu da kažem mnogo na tu temu osim da zvuči zabavno.

Originalni Dead Island, iako 12 godina stara igra, i dalje izgleda poprilično solidno. Nastavak zato izgleda osetno bolje – što je i logično. Ovo se sva sreća ne ogleda samo u sirovom prikazu slike, boljem osvetljenju, rezoluciji i sočnim specijalnim efektima. Igra ovaj put deluje mnogo življe zahvaljujući kvalitetnije urađenoj interakciji.

S obzirom da je ovo krvava igra okršaja protiv hordi hodajućih leševa, obradovaće vas činjenica da je najlepše urađena interakcija upravo ona između vašeg oružja i protivnika. Alatki za obračunavanje je u izobilju, a efekat koji ostavljaju na neupokojenima, eksplozivan je baš kako treba.

Leteće tu i glave i udovi, a o ostalim sastavnim delovima ljudskog tela da ne govorim. Svaki udarac ostavlja jasnu štetu, da li u vidu posekotine, odvaljene vilice, izgorele kože

ili nekog sličnog maštovitog i podjednako gadnog rezultata zombi makljaže. Ako je bezumna, krvava i gotovo groteskna akcija ono što najviše volite u vezi zombi igara, nećete biti razočarani.

Sa druge strane, iako igra izgleda dosta dobro, neki efekti neočekivano nedostaju. Tako recimo ogledala ne reflektuju protagonistu, pa čak ni okruženje kako treba, što sugeriše i nedostatak „ray tracing“ tehnologije koja sigurno ne bi škodila svojim prisustvom. Pomalo utisak kvari i naprasno i nasumično učitavanje ali i nestajanje zombija, pa ponekad i objekata. Dovoljno je da se osvrnete oko sebe i nešto može nestati u stilu Cyberpunk automobila, samo ne baš toliko drastično.

Pojavljivanje predmeta često je i namerno, jer oblasti koje ste već pretražili ponovo same od sebe bivaju preplavljene resursima ali i protivnicima. Ovo jeste način na koji igra može konstantno da vam pruža dešavanja ali svakako malo negativno utiče na „imerziju“. No drugi detalji kao recimo opaske koje protagonista govori u zavisnosti od toga šta posmatrate, tu su da nadoknade delić atmosfere.

Ali kada govorim o ovoj igri, nekako je mnogo lakše osvrnuti se na njene pozitivne strane, a ovde je to upravo zabavni faktor. Igra prosto odiše nekim retro duhom koji sa sobom donosi izuzetno igrivo iskustvo. Utisak je nešto nalik kao kada bi Postal 2 vaskrsao u modernu igru sa zombijima. Jeziva a opet neočekivano ležerna atmosfera laganog istraživanja okruženja, propraćena šutiranjem, kasapljenjem i vatrenom stihijom.

Istraživanje u igrama ume da bude poprilično dosadno. Da biste se posvetili usporenom razgledanju, igra mora da vam da neki dobar razlog za to. Dead Island 2 ne samo da nagrađuje istraživanje sadržajem odnosno oružjem i „veselim“ unapređenjima, već su Beverli Hils, Bel Er i ostale oblasti Los Anđelesa dočarane toliko dobro, da je prosto milina zavirivati u svaki ćošak raskošnih domova. Dugo nisam ovoliko uživao u laganoj šetnji među zombijima...

U većinu kuća je moguće kročiti i podrobno ih istražiti ali je dosta i onih koje su trajno zatvorene. Na sreću, ovo ne razbija iluziju da se zaista nalazite u prostranom Los Anđelesu, jer je dizajn takav da prosto ne možete zameriti kada negde naiđete na ćorsokak. Da ne pominjem zaista sjajan dijapazon različitih lokacija od kojih neke izgledaju zaista spektakularno. Naposletku nisam više bio siguran da li je „ray tracing“ prisutan ili ne, ali nekako više nije ni bilo važno.

“NAKON DEVET GODINA ČEKANJA, DEAD ISLAND 2 USPEVA DA NADMAŠI VEĆINU OČEKIVANJA”

“MAKLJAŽA SA ZOMBIJIMA JE ZABAVNIJA (I KRVAVIJA) NEGO IKAD”

Kada sve sagledam hladne glave, Dead Island 2 je jedno veoma jednostavno iskustvo. Nije u pitanju igra koja pršti od neverovatnih detalja niti poseduje priču o kojoj ćete razmišljati godinama nakon prelaska (ali jeste na momente zanimljiva!). Ako bilo šta, ovo je jedan izuzetno zabavan naslov uz koji možete odmoriti mozak i napariti oči eksplozivnom akcijom. Da li je to dobro ili loše? Recimo samo da na svetu ima mnogo jednostavnijih igara i simulacija koje se visoko kotiraju. A kako je najosnovnija svrha video igara da nas zabave, Dead Island 2 nasuprot svim nedostacima, poseduje ovaj najvažniji kvalitet.

Možda ste voleli prvi deo, možda ga nikada niste ni zaigrali, ali znate da volite igre sa zombijima bez obzira da li su im priče jednostavne ili se oko njih trude kao da jurišaju na Oskara. U tom slučaju, dugo nije izašla igra koju bih vam ovako lako preporučio (Resident Evil 4 rimejk, ne gledaj me, ti si nešto sasvim drugo!). Nabavite Dead Island 2 i siguran sam da ćete uživati.

Jedino još savetujem i umereno igranje. Igra ume da bude zaraznija od zombi virusa (heh), pa je važno biti na oprezu. Izađite povremeno na vazduh, proleće je stiglo!

DEAD ISLAND 2

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: AMD Ryzen 5 5600X / Intel Core i9-9900K

GPU: AMD Radeon RX 6600 XT / Nvidia RTX 2070 Super

RAM: 16 GB HDD: 70 GB

IGRU USTUPIO: **Iris Mega**

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

IZDAVAČ: Deep Silver

CENA: 69.99€

RAZVOJNI TIM: Dambuster Studios

TESTIRANO NA: PS5

OCENA **8.4**

- ✓ Zarazna akcija i istraživanje
- ✓ Odlično dočaran opustošeni L.A.
- ✓ Jezivo opuštajuća atmosfera
- ✗ Povremeni grafički nedostaci bodu oči
- ✗ Ljubitelji dubljih priča, ne nadajte se mnogo
- ✗ Ukoliko vas ne uhvati zabavni faktor, ubiće vas repeticija

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

METROIDVANIA SIGURICA

Autor: Milan Živković

REVIEW

Skoro ste imali priliku da pročitate recenziju mog dragog kolege i imenjaka, na temu iste igre – Elderand. I dok se on bavio pisanjem o PC verziji igre a ja upravo o Switch izdanju, postoji još jedna razlika koju ćete odmah uočiti čitajući ovaj tekst. Ja sam malo tvrdokorniji i stroži ji zaljubljenik u metroidvania podžanr. Pa dok izuzetno cenim i poštujem mišljenje dragog mi kolege, dozvolite da i ja prozborim koju na temu igre pred (i za) nama.

Elderand je 2D platforma sa metroidvania elementima. Drugim rečima – igra koja pripada podžanru koji se vazda razvija. Ove igre često šire svoje vidike i uvode inovacije, a opet se nikada previše ne udaljavaju od osnovnih postavki žanra. Nekako u tome i leži šarm ovih igara, gde tvorci igara širom sveta večito pronalaze nove načine da osveže staru formulu, a opet budu što originalniji. Pa gde tu tačno spada Elderand?

Neke od najsnažnijih karakteristika ovog naslova, nesumnjivo se kriju u veoma dopadljivom vizuelnom stilu i izuzetno lepo utegnutim kontrolama. Ljubitelji izbrušenih piksela i atmosferičnih svetova u retro fazonu, ovde bez sumnje imaju sijaset razloga za radovati se. Brojne lokacije od kojih svaka ističe svoj prepoznatljiv tematski doživljaj, milina su za istraživati.

Istovremeno, komande imaju fantastičan odziv što samo kretanje i akciju olakšava u toj meri da su jako precizne akcije izuzetno lake za izvesti. A kada karakter kog upravljate sluša vaše instrukcije tako verno, svaka borba i provlačenje kroz opasnosti koje zahtevaju istančano manevrisanje, pružaju neverovatno „imerzivan“ osećaj. Prosto je neverovatno kako malo kvalitetnije kontrole mogu da učine da se saživite i sa 2D karakterom od 64 piksela.

Kvaliteti ovog naslova ne prestaju ovde, ali kako neki pokuša da se istakne, tako kao da izazove nuspojavu koja umanji njegov pozitivan efekat.

Tako recimo na raspolaganju imate zavidan broj oružja, što otvara vrata različitim stilovima igranja. Ali istovremeno, svega jedno do dva oružja u datom trenutku, biće vam zaista od koristi. Sve ostalo pruža osećaj kao da vas sabotira ukoliko ga upotrebite.

Protivnici su raznovrsni i svaki zahteva da eksperimentišete kako biste ga porazili, ali kada jednom skapirate njihovu suštinu, gotovo nijedan neće predstavljati problem i lako je eksploatisati njihov set poteza. A tu su i za sam gejmplej

“NEKE OD NAJSNAŽNIJIH KARAKTERISTIKA OVOG NASLOVA, NESUMNJIVO SE KRIJU U VEOMA DOPADLJIVOM VIZUELNOM STILU I IZUZETNO LEPO UTEGNUTIM KONTROLAMA”

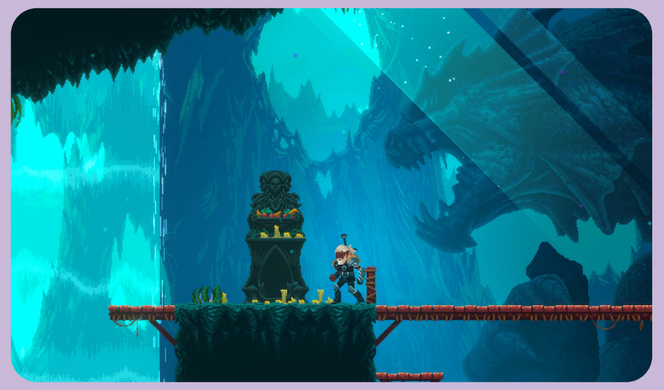
manje važne stvari koje imaju isti „problem“, kao na primer mogućnost da kreirate izgled lika na početku što je stvarno plus – ali samo nekolicinom krajnje čudnih opcija koje poentu kreiranja automatski dovode u pitanje.

Tu su i neki grafički efekti koji pojačavaju vizuelni utisak ali degradiraju mogućnost da ispratite šta se dešava na ekranu. A priča koju je lako pratiti što uvek pozdravljam, istovremeno kao rezultat svoje jednostavnosti gubi na zanimljivosti.

Pa i pored svih automatskih nedostataka koji vrlinama ističu slabije strane, Elderand se odlično drži svojim adutima. Atmosfera sveta i generalan osećaj istraživanja, prvoklasni su. A klasični metroidvania momenti gde novim sposobnostima možete bolje istražiti prethodno posećene lokacije, izvedeni su u najboljem mogućem maniru.

A kada na kraju sve sagledam, kao da ću ovu igru najviše pamtiti po zanimljivo dizajniranim protivnicima i atmosferom za čije je građenje dobrim delom zaslužna i lepo odmerena muzika.
U svakom drugom pogledu, ovo je jedan solidan metroidvania naslov koji nažalost ne donosi gotovo ništa novo na scenu, pa i obiluje momentima koji degradiraju njegov sjaj. Ali kada izrazi svoje jake strane, predstavlja i više nego zabavan paketić desetočasovne zabave koji nije teško preporučiti svakome ko voli ovakve igre.

Istina, uskoro nam nailaze neki metroidvania naslovi koji zbilja obećavaju, ali za jednu ovako kompaktnu igru i po ceni koja se za nju traži, nećete pogrešiti ukoliko je nabavite već danas.



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: 2GB HDD: 1GB

IGRU USTUPIO:
Graffiti Games

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

IZDAVAČ:
Graffiti Games, Mantra

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Graffiti Games, Mantra

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **7**

- ✓ Odličan vizuelni stil
- ✓ Izuzetno utegnute kontrole
- ✓ Zanimljivo istraživanje
- ✗ Igra se ni po čemu naročito ne ističe
- ✗ Prisutni su samo osnovni metroidvania elementi

Autor: Božidar Radovanović

REVIEW

EKSHUMACIJA DREVNIH PLATFORMERA

Neke od najtežih video igara u istoriji vuku korene iz žanra platformera (nemojte me držati za reč, možda samo projektujem svoje detinjstvo). Neke od ovih sjajnih igara (ili sado-mazo sesija, zavisi koju terminologiju preferirate) dolaze iz ere 90-ih, a to su Aladdin, Jungle Book i Lion King.
Mimo često simpatičnog vizuelnog stila, njihova čar je uvek ležala u tom nezamenljivom osećaju koji dobijate kada pređete neku tešku deonicu. Ovaj osećaj je oživeo domaći developer Nikola Bulj sa svojim najnovijim naslovom Goblin and Coins II.

Goblin and Coins II je u svojoj srži 2D platformer koji će vas odvesti stopama našeg glavnog junaka, bezimenog Goblina koji se otisnuo na dugo putovanje kako bi pronašao svoje ukradene dukate i otplatio dugove. Moglo bi se reći da se u današnjem dobu mnogi definitivno mogu poistovetiti sa njegovim problemom.

Osim što me je svojim nostalgičnim šarmom vratio u vreme gorepomenutih igara, GnC2 je uveo i neke dodatne mehanike, ali taman toliko da ne odluta od klasične formule jednog 2D platformera. Ove mehanike su definitivni plus, a neke od njih su unapređenja koja možete kupiti (samo u ingame prodavnici, nema mikrotransakcija!), kao što su dodatni životi, dupli skok i smanjujući prašak.

Neka od pomenutih unapređenja se uvezuju i u backtracking aspekt igre (a la metroidvania), i omogućavaju vam da dođete do dukata koje ranije niste mogli da pokupite. Odabir nivoa se vrši preko velike mape sveta, tako da se možete vratiti na bilo koji nivo kada god poželite. Predeli su veoma raznovrsni, tako da će vas vaše putovanje odvesti do sunčanih plaža, olistalih šuma, zaleđenih pećina i mnogih drugih predela.

Mimo ovih mehanika, GnC2 se igra na vrlo sličan način kao i bilo koji platformer. Vaš glavni alat je skok, koji ćete koristiti u borbi protiv neprijatelja u pauzi od preskakanja nemogućih ambisa. Sa svakim primljenim udarcem ili padom u provaliju gubite jedan život, a potom i continue. Ukoliko ne želite da prihvatite surovu realnost "game over" ekrana, uvek možete da se oprobate u Podzemlju.
Podzemlje je daleko izazovnija oblast koju ćete imati priliku da posetite kada izgubite poslednji continue. Međutim, Podzemlje nije teško "samo da bi bilo teško", već će vas lepo nagraditi ako uspete da se vratite na površinu.

"GOBLIN AND COINS II JE NOSTALGIČNO PUTOVANJE U ERU STARIH PLATFORMERA"

Ne znam da li je ova igra zapravo teška ili sam samo zarđao (ili prosto nikada nisam bio dobar u platformerima), ali zaboga koliko je prokleto teška. Nemojte pogrešno da me shvatite, ovo je samo opažanje – ovaj aspekt igre nikako ne smatram manom. Na tu temu, mislim da su kontrole solidne, i da je glavna pouka priče prosto "get good". Verovatno sam "poskočio u stvarnom životu" svaki put kada sam pokušao da savladam neku natprosečno zjapeću provaliju, pošto je naučno dokazano da će na taj način vaš karakter u igri zapravo skočiti više i dalje. I gle čuda, svaki put sam uspeo da se dočekam na narednoj platformi, onako "knap".

Naravno, to ne menja činjenicu da sam zaginuo nebrojano puta, i da sam svoj poslednji continue potrošio kada sam došao na genijalnu ideju da skočim na krabu koja me je dokrajčila svojim štipajućim kleštima. Ako ste nekada igrali platformere, onda verovatno znate da nikada ne smete skakati na "štipavce", ili generalno bodljikave neprijatelje. Pošto nisam želeo da odustanem i krenem igru ispočetka (iako sam prešao svega nekoliko nivoa), odlučio sam da prkosim smrti i da pokušam da izađem iz Podzemlja. Koliko može biti opasnije od sveta na površini? Desetostruko.

Ako postoji reč koja je jača od "bezbroj", onda bih nju iskoristio kako bih opisao broj puta koliko sam izgubio svoj neživot u Podzemlju. Na greškama se uči doduše, tako da sam na kraju uspeo da se izborim sa svim bezdanima, preprekama i sablasnim neprijateljima, pronađem svetlo na kraju tunela i nastavim svoju avanturu.

Kada saberem sve utiske, rekao bih da mi se Podzemlje jako dopalo. Mislim da je veoma interesantan i neistražen koncept u igrama u globalu, i da je sjajan dodatak za GnC2. Sa ovim konceptom se nisam previše susretao u prošlosti, a u trenutku pisanja ove recenzije mi na pamet padaju samo Herc's Adventures i Haunting Starring Polterguy.

Vizuelno, Goblin and Coins II krasi pikselizovana grafika koja je vrlo jednostavna, ali mislim da se odlično uklapa u stil cele igre, i pritom evocira atmosferu mnogih starijih platformera. Pomenuo sam da je svet velik i šaren, što je za mene veliki plus.

Zvučni efekti u igri, kako kaže developer lično, "dolaze bukvalno iz njegovih usta". Tako će zvuci, na primer ispaljenog metka kod piratskih neprijatelja, zvučati kao "tuf". Ovo me je na prvu loptu pomalo iznenadilo, ali mi je brzo priraslo srcu. Na temu zvukova i jezika, moram da naglasim da je cela igra lokalizovana na srpski, a tu i tamo će se provući neke reference na naše prostore.

Iako sam uživao u izazovima koji pruža, ipak mi se nije dopao stepen težine u početnim GnC2

“CELA IGRA JE LOKALIZOVANA NA SRPSKI JEZIK”

nivoima. Gotovo suprotnu zamerku imam za boss karaktere, koji su u poređenju sa platformingom delovali gotovo bezopasno. Tu i tamo se provuklo nekoliko bagova u verziji koju sam igrao, ali nisu imali neki značajan uticaj na gejmplej.

Smatram da je jako hrabro što je Nikola predstavio 2D platformer u 2023. godini, pogotovo ako uzmemo u obzir trenutno stanje industrije, kao i raspon pažnje današnjih “gejmera”. Ali ako ste ljubitelji platformera “stare škole”, nećete pogrešiti sa ovim naslovom. Iako ćete ponekad verovatno izgubiti živce, verujem da ćete se usput valjano zabaviti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, 8, 10, 11
CPU: Dual Core
GPU: DX11 1GB VRAM
RAM: 2 GB
HDD: 40 MB

IGRU USTUPIO:
Nikola Bulj

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Nikola Bulj

CENA:
4.99€

RAZVOJNI TIM:
Nikola Bulj

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7**

- ✓ Podzemlje
- ✓ Backtracking segmenti i speedrun potencijal
- ✓ Platformer “stare škole”
- ✗ Stepen težine u početnim nivoima
- ✗ Boss karakteri su pomalo zapostavljeni
- ✗ AI pojedinih neprijatelja

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

SHERLOCK HOLMES THE AWAKENED

IL’ JE KTULU IL’ MI JE NEKO SIPAO DROGU U PIĆE

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Ukrajinski studio Frogwares je ljubiteljima video igara dobro poznat po svom serijalu Šerlok Holms igara koje prave već više od dve decenije. Sherlock Holmes: The Awakened, igra o kojoj trenutno čitate, je njihov jubilarni deseti Šerlok naslov. U pitanju je rimejk istoimene igre iz 2007. godine. Budući da je rimejk u pravom smislu, igra je napravljena iz temelja u novom ruhu uz pomoć Unreal Engine 4, i predstavlja nastavak novog starta franšize, koji je krenuo 2021. godine sa Sherlock Holmes Chapter One. Baš kao i u Chapter One, i ovde pratimo mladog Šerloka, kome se sada pridružuje mlađani doktor Votson, kao saputnik i cimer u Londonu (skupe su kirije bile i u 19. veku!).

Vaš autor je originalnu igru igrao davno, te sam, iskren da budem, dosta toga iz originala zaboravio, pa neće biti lako praviti poređenja. Ipak, ono što mogu da kažem je da je u pitanju veoma kvalitetan rimejk gledano iz čisto tehničkog ugla. Igra je u potpunosti osavremenjena modernom grafikom, bogato dizajniranim lokacijama, i savremenim gejmplejom.

Kao što rekosmo, priča igre prati mladog Šerloka i doktora Votsona koji kroz slučaj naizgled jednostavnog nestanka sluge upadaju u interkontinentalnu mrežu duboke zavere i okultnih radnji. Kao što verovatno znate, što je uostalom i glavni „selling point“ ove igre, Sherlock Holmes: The Awakened spaja svet čuvenog detektiva sa kosmičkim užasom Ktulua iz pera kultnog Lavkrafta. Iako je u pitanju rimejk već postojeće igre, verzija iz 2023. godine značajno razrađuje originalnu, 15 godina staru priču, dodajući nove likove, detalje, lokacije i elemente, dopunjujući i peglajući narativ. Bez da spojlujemo priču, ovo je jedan od onih slučajeva koji će inače veoma staloženog i logički nastrojenog Holmsa doterati do ivice ludila, jer će se susresti sa stvarima koje se kose sa svim principima i osnovama ove naše realnosti.

“SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED SPAJA SVET ČUVENOG DETEKTIVA SA KOSMIČKIM UŽASOM KTULUA IZ PERA KULTNOG LAVKRAFTA”

Kvalitet priče je dobar u tom smislu da je element „misterije“ slučaja zaista savršeno urađen, i navlačiće vas da terate dalje i otkrivate nove detalje kako biste razaznali šta se kog đavola to dešava ovde. Svaka nova lokacija, svaki novi lik predstavljen u priči i svaki novi element slučaja samo će dodatno razbuditi vašu želju da kopate dalje. Veliki broj raznolikih lokacija, kvalitetno napisani likovi, i britki dijalozi snažno doprinose tome. Nije bilo trenutka da sam se smorio ili izgubio interesovanje i želju da razmotam klupko do kraja.

Ono gde priča, po meni, ima mana, jesu motivacije nekih likova i njihove uloge u narativu. Nečije role su vrlo jasne, kao i njihov interes, dok kod drugih deluje kao da su tu čisto reda radi. Ovde se možda vidi taj problem težine spajanja dva takva sveta kao što su Šerlok i Ktulu mitologija. Kako spojiti svet Šerloka koji traži gotovo matematički preciznu logiku u svemu sa svetom nečega tako stranog i nesagledivog za jedan običan ljudski um, kao što je to opus kosmičkog užasa Lavkraftovih dela? Sve u svemu, ako vam je putovanje važnije od cilja, prijatno ćete uživati u priči igre.

A sad – gejmplej. Ah, taj gejmplej u modernim Šerlok igrama... Od 2016. godine i izlaska Sherlock Holmes: The Devil’s Daughter, Frogwares je napravio, može se reći, radikalni zaokret u gejmplej dizajnu, koji je polarizovao zajednicu. Umesto klasičnih detektivskih avantura sa dosta mozgalica i zagonetki, igra je postala dosta sinematičnije i svedenije iskustvo, gde je „flow“ narativa važniji od težine zagonetki.

Tako da, kao i u prethodnim igrama, ovde nećete previše mozgati. Istraživaćete scene zločina i potom ih rekonstruisati, sakupljati dokaze i iskaze i onda ih spajati u odgovore na pitanja, suočavati svedoke i osumnjičene sa činjenicama, i analizirati informacije kojima raspolažete kako biste odlučili o sledećim koracima. Sve ovo savršeno ispunjava fantaziju igranja najčuvenijeg detektiva na svetu, uz jedan problem – jednostavno je sve previše lako i nema posledica za greške. Ovo je mač sa dve oštrice. Sa jedne strane – tako je „po

“UMESTO KLASIČNIH DETEKTIVSKIH AVANTURA SA DOSTA MOZGALICA I ZAGONETKI, IGRA JE POSTALA DOSTA SINEMATIČNIJE I SVEDENIJE ISKUSTVO, GDE JE „FLOW“ NARATIVA VAŽNIJI OD TEŽINE ZAGONETKI”

dizajnu“, jer igra ne želi da se negde zaglavite i da se na taj način ubije tempo ali i fantazija o Šerlokovoj genijalnosti. Sa druge strane, igra prosto nema nikakav izazov u tom smislu.
Meni ovo iskreno ne smeta jer sam se navikao na ovaj model i znam kakvo iskustvo da očekujem od igre i dobijem upravo ono što i želim. Ako pak želite da lomite glavu oko rešenja zagonetki, to nećete naći ovde.

Vizuelno, igra briljira i zaista izvlači maksimum iz sada već relativno zastarelog UE4, koji je ipak i dalje u upotrebi. Lokacije su prepune detalja, vodilo se računa o svemu, i milina je istraživati kroz svako novo poglavlje. Posebno bih istakao refleksije vode, kiše i blata, koje izgledaju prelepo iako igra ne poseduje ray tracing efekte. Ono što bi definitivno moglo biti malo bolje jesu facijalne animacije, koje na momente izgledaju kruto i beživotno. Ništa previše strašno, ali definitivno ispod modernih standarda.

Glasovna gluma je apsolutno sjajna, i to je nešto o čemu je ovaj studio uvek vodio računa. U kombinaciji sa odlično napisanim dijalozima celom iskustvu daje jedan dramatični, gotovo filmski karakter i ima velikog udela u celokupnom pozitivnom iskustvu. Muzika je svedena i neupadljiva, i tu je čisto da da pozadinski ton ambijentu. Lako se zaboravi i nije nešto što ćete posle tražiti da slušate na jutjubu, ali „vrši posao“, što bi se reklo.

Sherlock Holmes: The Awakened je jedan uspešan rimejk koji hoda dobro utabanom stazom. U tom smislu je veoma kvalitetna igra ukoliko ste ljubitelj prethodnih par naslova ovog studija. Intrigantna priča, raznoliki likovi i lokacije, te sveukupni kvalitet produkcije zaslužuju visoku ocenu, i mislimo da ćete apsolutno uživati u igri ako znate kakav tip igre se krije iza nje.

“GLASOVNA GLUMA JE APSOLUTNO SJAJNA, I TO JE NEŠTO O ČEMU JE OVAJ STUDIO UVEK VODIO RAČUNA”

IGRU USTUPIO:
Wire Tap Media

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i7-6700 / AMD Ryzen 5 2600

GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB / AMD Radeon RX 590 8 GB

RAM: 12 GB HDD: 30 GB

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

IZDAVAČ:
Frogwares

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Frogwares

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7.7**

- ✓ Sjajan dizajn lokacija
- ✓ Vrhunska glasovna gluma
- ✓ Kvalitetan i ispeglan rimejk
- ✗ Detektivska igra bez detektivskog posla
- ✗ Motivi su mogli biti bolje razrađeni

Autor: Miloš Živković

REVIEW

ČEKANJU JE DOŠAO KRAJ A PATNJAMA POČETAK

Ono što je davne 2013. godine delovalo kao nemoguća misija se evo, čitavih 10 godina kasnije, uz pomoć studija Iron Galaxy konačno ostvarilo. Ljubitelji PC gejminga imaju priliku da zaigraju jedan od svetskih klasika na svom računaru i prožive ovu celu, renomiranu avanturu. Eli i Džoelom konačno možemo da upravljamo voljenim nam mišem i tastaturom.

Sama činjenica da su developeri iz Naughty Dog-a odlučili da rade rimejk, mnogim ljubiteljima ove igre terala je vodicu na usta, a najava da se radi PC port verovatno ih je dovela i do ekstaze. Međutim, iako ova priča počinje idilično, daleko od toga da ima srećan epilog. O čemu se radi, pročitaćete u nastavku.

Što se tiče vizuelnog aspekta igre, unapređenja su zaista velika. Podešavanja grafike koje nudi ovo izdanje igre su pozamašna i opširna. Gotovo da ne pamtimo da smo negde videli toliki izbor. A igra na gotovo svakom polju stoji rame uz rame sa nekoliko godina starijim "Part II".

No, prvi veliki problem rimejka jeste optimizacija koja je urađena očajno. Da biste igru videli u punom sjaju, pored žene ćete morati da imate još jedno "biće" koje bljuje vatru u vašoj kući, a to je aždaja od računara (šalim se drage dame, nemojte me spaliti).

Ako posedujete jaču mašinu, uživaćete u svim vizuelnim raskošima koje ova igra pruža. Međutim, i u tom slučaju ovo "uživanje" neće biti kompletno, jer je igra preplavljena bagovima. Njihova količina bi se slikovito mogla opisati kroz situaciju kada u igri Days Gone naletite na hordu zombija, pa od nemoći počnete da bežite. Samo što bežanja ovde nema...

Više puta nam se desilo da smo "bežeći" gasili igru u nadi da će naredno pokretanje biti ono "pravo" bez mnogo problema. A ono bi usledilo ubrzo posle, jer vas u igru prosto nepobitno vuče ta legendarna priča i naracija, kao i svi oni epski momenti koje smo se nadali da možemo ponovo doživeti na poboljšanoj grafici.

Od izlaska igre objavljen je solidan broj zakrpa, ali većih poboljšanja nažalost nije bilo. Svakako podržavamo nastavak "krpljenja" igre jer ovakvo remek-delo zaslužuje pošten tretman, ali naravno i PC igrači, koji su ipak dug period čekali na priliku da uplove u ovu avanturu na svojoj omiljenoj platformi. Igra i dalje ima fantastičnu priču i atmosferu, ali problem sa bagovima i optimizacijom umnogome utiče na celokupan doživljaj, što je velika šteta.

Što se tiče nekih tehničkih detalja, kontrole su u redu, ali ponekad malo i razbacane. Tasteri za određene akcije su postavljeni na neintuitivnim mestima i ponekad je teško uraditi ono što naumite. Ali hvala Bogu, ovo je PC i očekivano postoji opcija za promenu komandi, tako da se to može lako srediti.

Ono što definitivno fali i što je minus kada igrate na mišu i tastaturi, jeste što nemate opciju analognog kretanja, to jest što ne možete da odredite brzinu kretanja vašeg karaktera kao uz analognu palicu. Drugim rečima, ako ne čučite, uvek ćete se kretati konstantnom brzinom, što nikako ne odgovara situacijama kada želite da se provučete neopaženo pored zombija.

Ostaje nam nada da će se igra eventualno "ispeglati" na prihvatljiv nivo, i da će igrači koji je nisu ranije odigrali moći da dožive "Part I" na pravi način. Do tada, ovo izdanje nažalost nije igra koja zaslužuje visoku ocenu. Ali kako je ovde u najvećoj meri umanjuje upravo nešto što bi se moglo rešiti dodatnim ažuriranjem, držite je na oku. Prvi znaci dobre optimizacije na računarima istovremeno će značiti i veliku preporuku za PC izdanje ovog kultnog naslova.

"IGRA I DALJE IMA FANTASTIČNU PRIČU I ATMOSFERU, ALI PROBLEM SA BAGOVIMA I OPTIMIZACIJOM UMNOGOME UTIČE NA CELOKUPAN DOŽIVLJAJ, ŠTO JE VELIKA ŠTETA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: AMD Ryzen 5 3600X / Intel Core i7-8700

GPU: AMD Radeon RX 6600 XT (8 GB) / NVIDIA GeForce RTX 3060 (8 GB)

RAM: 16 GB HDD: 100 GB

IGRU USTUPIO: **PLAYSTATION**

PLATFORMA: PC, PlayStation 5

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment

CENA: 59.99€

RAZVOJNI TIM: Naughty Dog

TESTIRANO NA: PC

OCENA **5.6**

- ✓ Gejmerski klasik u novom i lepšem ruhu
- ✓ Remasterovani modeli i predeli izgledaju prelepo
- ✗ Igra je preplavljena bagovima koji se uz zakrpe i dalje pojavljuju
- ✗ Shader build traje čitavu večnost

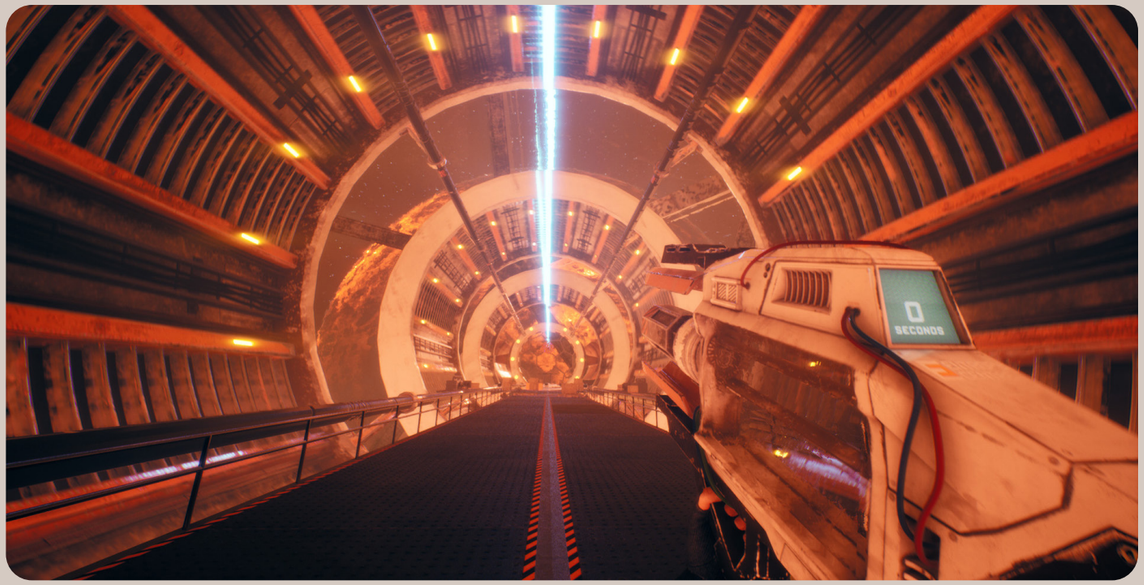
KOCKA DO KOCKE KOCKICA

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Čovekova mogućnost da posmatra i razume problem, te da mu priđe iz svih uglova i na kraju ga uspešno reši, jeste jedan od ključnih elemenata koji nas čini ljudima i razdvaja od ostatka životinjskog carstva. Naše veštine rešavanja problema su suštinski deo našeg evolutivnog puta. Verovatno zato nam je i urođeno da imamo taj osećaj ispunjenosti i zadovoljstva kada konačno savladamo neki naizgled nerešivi zadatak. Kako bi to euforično rekao starogrčki matematičar Arhimed – EUREKA! I upravo taj fiks ispunjenosti i euforije kada rešimo problem je razlog zašto ljudi vole da igraju puzzle igre.

Igra o kojoj ovde čitate, The Entropy Centre, je 3D puzzle-platformer snažno inspirisan Portal igrama. U ulozi smo devojke Arije koja se budi usred nekakvog postrojenja, nemajući pojma niti ko je ona, niti šta se desilo i šta se dešava oko nje. Ubrzo će nam se pridružiti AI puška zvana Astra i objasniće nam da se nalazimo u titularnom „Entropija Centru“. U sledećem pasusu su manji spojleri, ali takvi koji ćete saznati vrlo brzo na početku igre, tako da neće uticati na vaše iskustvo tokom igranja.



“PRIČA I GRAĐENJE SVETA IGRE SU POVRŠNI I NEZANIMLJIVI”

Ovaj „Entropija Centar“ je postrojenje na Mesecu čija je svrha da generiše „entropiju“. U svetu ove igre, naučnici su uspeli da otkriju kako da se vraćaju nazad kroz vreme, ali to je izuzetno zahtevan proces koji zahteva velike količine entropije. I, da bi se generisala ta energija, otvoren je „The Entropy Centre“ na Mesecu. Zašto na Mesecu, pitate se? Pa, zato što je cela svrha ovog putovanja nazad u vreme da se spreči beskonačno veliki broj kataklizmičnih događaja na Zemlji – udari asteroida, zemljotresi, vulkani, nuklearni ratovi, pandemije, i slično.

Pitate se kako naučnici u „Entropija Centru“ proizvode entropiju? Tako što rešavaju raznorazne platformerske zagonetke. Tako je, dobro ste pročitali. Međutim, kao što rekosmo, dogodilo se nešto misteriozno u centru, i mi smo ostali sami, te ćemo morati da rešimo veliki broj sve progresivnije težih zagonetki kako bismo generisali dovoljno entropije da premotamo vreme unazad i spasimo zemlju od trenutne kataklizme. Usput ćemo pokušati da rešimo misteriju šta se desilo sa postrojenjem, gde su svi nestali i zašto je centar napušten.

Iako priča možda deluje intrigantno ovako na papiru, zapravo je poprilično slaba i nezanimljiva, pre svega jer nije ubedljiva. Ideja ima potencijala ali je realizovana jako loše i puna je rupa, mnoge stvari jednostavno nemaju smisla i deluju da su ugurane na silu. Ni jednog trenutka nisam osetio žar da nastavim da igram da bih otkrio misteriju, a tip igrača sam koji jako ceni dobre priče.

Veliki problem tu je iskreno veoma loš world-building. Sama stanica je dosta nelogična i više izgleda kao neki betonski bunker iz Džejms Bond filmova 80-ih, a ne moderno svemirsko postrojenje na Mesecu. Mejlovi i poruke koje nalazimo kroz igru pokušavaju da daju malo imerzije ali su zapravo napisani jako loše, površno i besmisleno. Ideja je bila da se prikaže život zaposlenih u centru, ali je to odrađeno jako traljavo. Dovoljno je uporediti sa remek-delima kao što su Prey i Dishonored da bi se razumelo kako se na pravi način kroz audio i pisane izvore dočarava svet igre i produbljuje imerzija. Tako da, ako ste se nadali nekoj interesantnoj i nezaboravnoj svemirskoj misteriji, nećete je naći ovde.

Sa druge strane, ono što ćete naći ovde jeste jedna neverovatno dobra puzzle igra. Igra je struktuirana kroz poglavlja (nećemo reći koliko radi spojlera) i svako poglavlje ima određeni broj zagonetki. Kada kažemo zagonetki, mislimo baš kao i u Portal igrama – za-

gonetke su ovde prostorije/nivoi gde kroz progresivno sve kompleksnije mehanike morate da kombinujete alate koje imate na raspolaganju kako biste uspeli da dođete do sledećeg nivoa. Kada kažemo dođete, to mislimo bukvalno – vrata ka sledećem nivou se nalaze negde na trenutnom nivou, nedostupna su vam, i morate smisliti kako da dođete do njih. To je osnovni cilj svakog nivoa.

Osnovna alatka vam je pomenuta puška kojom možete da premotavate vreme unazad za pojedinačne objekte kojima manipulišete. Teško je ovo objasniti rečima, ali u principu – igra za svaki objekat koji pomerate zapamti putanju kretanja tog objekta i onda možete da ga vraćate unazad sa daljine tom puškom. Ovo omogućava da manipulišete predmetima u tačno potrebnim sekvencama da biste rešili zagonetku. Progresivno ćete dobijati nove tipove rekvizita za rešavanje nivoa, koji će zagonetkama davati novi ugao i težinu.

Ako volite izazov i intenzivno mozganje oko toga kako da pređete neki nivo, ovo je igra u kojoj ćete apsolutno uživati. Za pojedine nivoe sam imao trenutke da uveče dignem ruke usled mentalnog zamora, i onda se ujutru probudim, upalim igru i klikne mi rešenje koje nisam isprva video. Verovatno ste i shvatili do sada, ali ovo je ubedljivo najkvalitetniji aspekt ove igre i, iskreno, jedini razlog zašto vam je preporučujem. Vidi se da je tim, koji je veoma mali, uložio vreme i energiju da napravi jako kvalitetne i izazovne nivoe.

A sada da se vratimo opet na razočarenja, i da pričamo malo o grafici. Nisam nekakav grafički snob, ali ova igra jednostavno izgleda loše, poput nasumičnog „asset flip“ naslova na Steamu sa 3D elementima koji izgledaju kao da su iz PS2 ere. Igra često izgleda lošije nego originalni Portal koji je izašao 2007. godine. Razumeo bih da je ovo neka stilska odluka, i na momente se čak čini kao da igra pokušava da gura neki retro šmek, ali suštinski jednostavno izgleda jeftino i zastarelo, a ne retro. Imamo gomilu sjajnih primera bumer šutera, piksel art platformera i retro horora inspirisanih PlayStation 1 grafikom koji izgledaju odlično jer je to stilski odrađeno kako treba.

Celokupan dizajn stanice ostavlja sumorni, jednolični i neinspirativni utisak. Ni u jednom trenutku nisam osetio zanos otkrivanja sledećeg nivoa ili imao neki „vau“ momenat onim što vidim. Ali sam zato često osećao zamor usled isprane jednoličnosti stanice. Ne bi me začudilo da su svi zaposleni u centru nestali jer su rešili da izvrše kolektivno samoubistvo usled depresije koja proizlazi životom u ovakvoj sredini.

“AKO VOLITE IZAZOV I INTENZIVNO MOZGANJE OKO TOGA KAKO DA PREĐETE NEKI NIVO, OVO JE IGRA U KOJOJ ĆETE APSOLUTNO UŽIVATI.”

Što se zvuka tiče, on je na zadovoljavajućem nivou. Audio dizajn je dobar i jasno komunicira šta se i gde dešava u nivoima, što je kod ovakvih tipova puzzle igara jako bitno. Muzika nije loša, ali je praktično neprimetna i potpuno zaboravljiva. Glasovna gluma je odlična, i Arija (glavni lik) i Astra (AI puška) zvuče odlično za taj tip komunikacije gde je akcenat na laganom humoru. Nažalost, kao što smo već rekli, ne možemo isto reći i za pisanje, koje je svuda loše pa i kod dijaloga koje vode Arija i Astra.

I to je otprilike sve što bih imao da kažem o ovoj igri. Da budem potpuno iskren, da zagonetke nisu tako fantastično dizajnirane, dao bih šesticu. Ali vidi se da je studio uložio veliki trud da kreira kvalitetne zagonetke i čitav sistem oko njih, te da nije ostalo vremena i resursa za ostale stvari, kao što su pisanje i grafika. Zbog toga The Entropy Centre ipak od mene dobija sedmicu. Ako ste tip osobe koja jednostavno voli dobre zagonetke i priča i grafika vas ne interesuju, ova igra je prava stvar za vas.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i5-7500 / AMD Ryzen 5 1600

GPU: NVIDIA GTX 1070 / AMD Radeon RX 590

RAM: 8 GB HDD: 12 GB

IGRU USTUPIO:
Playstack

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

IZDAVAČ:
Playstack

CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
Stubby Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Vrhunski i inovativan dizajn zagonetki
- ✓ Kvalitetna glasovna gluma i audio elementi
- ✗ Isprana i zastarela grafika
- ✗ Los world-building
- ✗ Nezanimljiva i plitka priča

Autor: Milan Živković

REVIEW

DESERT POSLE GOZBE

Horizon Forbidden West, jedan je od najgrandioznijih naslova nove generacije i deo franšize za koju ćemo nesumnjivo videti još nastavaka. I dok će treći deo verovatno svetlost dana ugledati tek na narednoj generaciji konzola, idealan dodatak za sve one željne još sadržaja, stiže u vidu DLC-a pod nazivom Burning Shores.

Ukoliko ste voleli osnovnu igru, Burning Shores je nešto što nikako ne smete da propustite. I da, u najširem smislu on praktično predstavlja produžetak svega onoga što smo videli, ali ja bih ga više poistovetio sa trešnjom na vrhu torte. Kao dezert nakon odličnog obroka, Burning Shores kompletira celo Forbidden West iskustvo baš onako kako dolikuje.

Osnovna igra, prema mom skromnom mišljenju jedna je od najlepših igara ikada proizvedenih. No ovaj DLC nekako uspeva da grafiku podigne na još viši nivo. Posvedočio sam jednom od najlepše oslikanih svetova u nekoj video igri, ispunjen vegetacijom, krajolicima, pejzažima, mehaničkim životinjama i nekim od najbolje modeliranih ljudskih karaktera ikada.

DLC je smešten na lokaciju današnjeg Los Anđelesa, koja je površinski velika koliko i trećina prethodne mape. A s obzirom na maestralno dobar dizajn i pregršt detalja, ovo je bez sumnje mesto koje je uživancija za istraživati. Pa čak i meni koji sam ovog meseca, postapokaliptični Los Anđeles oko 40 sati već istraživao i u Dead Island nastavku...

Zahvaljujući novom prevoznom sredstvu, Eloj će sada ovaj svet moći da posmatra iz

“OVAJ DLC NEKAKO USPEVA DA OD JEDNE OD NAJLEPŠIH IGARA SVIH VREMENA NAČINI JOŠ IMPRESIVNIJI NASLOV”

još laskavijeg ugla, gde svaki prizor napada u nameri da vam oduzme dah. U vizuelnom smislu, ova igra je pravi dragulj. A naspram originala, sve je mnogo lepše ispolirano i ispeglano, tako da nema više ni približno tehničkih poteškoća kao ranije.

I dok je borba gotovo istovetna kao u prethodniku, sa izuzetkom novog naoružanja kao i nekih novih sposobnosti i veština, akcenat igre i dalje vode njeni karakteri i svet. Akcija nekome može biti neprivlačna, s obzirom da većina okršaja ostavlja utisak natezanja sa protivnikom dok neko prvi ne popusti. Ali bez obzira da li vas oduševljava ili ne, da biste voleli ovu igru morate voleti njene likove i način na koji su izgrađeni.

Kao po običaju, to je ovde urađeno fantastično. Od već izgrađenih likova preko spektakularne glasovne glume do značajne količine vremena uložene u svakog od njih kako bi delovali što živopisnije – svako ko se uživeo u Horizon univerzum imaće čemu da se raduje. Novi likovi i oni na koje je sada više bačen akcenat, naročito dobro nose celu atmosferičnu priču.

Ulaganje u izgradnju likova naravno povremeno povlači i

“UKOLIKO NE MOŽETE DA SE UŽIVITE U OVAJ SVET, NARATIV ĆE VAS PROSTO UGUŠITI“

izvesne nuspojave. Tako ovaj put, u skladu sa danas popularnom propagandom, opciono će biti dalje istražena seksualnost protagonistkinje. Za mene potpuno suvišan i usiljen detalj ali na svu sreću ne kvari generalni utisak.
Jedino što manjka a da ima veze sa likovima, jeste nedostatak vremena kako bi se neki još više izgradili. DLC naravno nema dužinu osnovne igre i traje svega nekih petnaestak sati, što je nedovoljno da se svaki značajniji karakter probije kako dolikuje, ali oni koji su najznačajniji bar nemaju tih briga jer su savršeno dočarani. Naravno, sve ovo predstavlja samo uvertiru u još grandiozniju pustolovinu koja nas čeka u budućnosti, ali istovremeno i nezaobilazan dodatak za svakog obožavaoca Horizon igara.

Alternativni nedostatak moglo bi biti i previše narativnog sadržaja koji igračima koji ne mogu da se užive ovakvu igru, može predstavljati dodatni teret. Priča kao i u originalu, više se oslanja na postepeno otkrivanje, dobro natopljeno dijalozima gde svaka rečenica za cilj ima da vam još bolje dočara univerzum igre. Ukoliko niste neko ko se u ovom svetu može lako izgubiti, sve ovo vas ipak može i dodatno odbiti, što bi bila prava šteta.
Ukoliko ste prešli Forbidden West i uživali u njemu, bez razmišljanja nabavite Burning Shores i kompletirajte celo iskustvo. A ako je prelazak još uvek u toku ili nameravate tek da krenete da igrate osnovnu igru, pričekajte da je završite kako se DLC bukvalno nastavlja na kraj originala. Do tada, možda vas ukači i neki lep popust.

HORIZON
II
FORBIDDEN WEST

IGRU USTUPIO:
PLAYSTATION

PLATFORMA:
PlayStation 4/5

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Guerilla Games

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **8.4**

- ✓ Fenomenalna grafika sada je još lepša
- ✓ Užasno živopisan svet i njegovi likovi
- ✓ Novo prevozno sredstvo, pravi je dar
- ✗ Priča ostavlja nedorečen utisak
- ✗ Neki likovi zaslužuju više pažnje
- ✗ DLC teško da će privući nove fanove

pet project™
GAMES

WE ARE HIRING

Work with us on our horror scifi coop shooter RIPOUT.

www.petprojectgames.com/careers

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Road 96 je bio veoma uspešan i interesantan eksperiment u avanturističkom žanru igara. Mile 0 pokušava da bude to ponovo, ali nismo sigurni koliko je eksperiment ovoga puta bio uspešan. Kombinovanje ozbiljne priče o dve strane političkog konflikta sa veoma otkačenim i ludim sekvencama ritmičke, QTE, skejtborading akcije je veoma čudan izbor. Pogotovu ovo za QTE sekvence – mislio sam da je ova mehanika mrtva već dobrih sedam godina i više.

Radnja se odvija pre dešavanja u Road 96 i pratiće razlog zašto su Zoe i Kaito odlučili da krenu na svoj put. Upravo taj put će testirati prijateljstvo ovih mladih tinejdžera iz vrlo različitih porodičnih i političkih pozadina. Na prvi pogled, ceo zaplet i priča su prilično kliše, no ova igra i pored toga dobro prenosi mračno stanje jedne nacije sa vrlo suptilnim izborima, iako oni na početku deluju binarno.

Ako ste očekivali više gejmpleja u stilu prve igra onda ćete se malo iznenaditi, možda pozitivno, možda negativno. Samim tim, imaćete opciju da se šetate po solidnom broju lokacija i da interagujete sa raznim karakterima i predmetima. Većina istih će imati uticaj na generalno stanje igre i vašeg lika, ali će takođe menjati popriličan deo narativa u nastavku priče. U slučaju da uklonimo drugi segment igre, lako bismo mogli da kažemo da je ovo još jedna point-and-click avantura.

Govorim o segmentu u kome ćete igrati muzičke igre u runner stilu, sa sve QTE, to jest quick time event segmentima. Ova QTE mehanika neće biti korišćena samo tokom tih muzičkih segmenata, već i u toku drugih interakcija sa svetom. Ovaj sistem je davno korišćen do tolikih granica da su se svi živi smorili od njega i na kraju odlučili da ga zamrze, tako da ovako iznenadni povratak istog može neke ljude odbiti od igre. No sam dodatak ovakvog gejmplej sistema je nešto na šta polako treba da se navikavamo u avanturističkim igrama. Polako prolaze dani gde je za neku avanturu ili narativnu igru potrebno samo da se šetate kroz lepe krajolike i pričate sa šarenolikim likovima. Sada je potrebno da se u taj već ustaljeni miks uvede nešto novo, nešto ludo, nešto neočekivano. Kada je Mile 0 u pitanju, u startu ćete biti ubačeni u ovaj muzički haos koji će definitivno podeliti publiku – ili ćete ga voleti, ili ćete želeti da se što pre završi. Ako išta, razvojni tim se potrudio da ovo ne bude nešto dosadno kao Pepsiman runner, nego da bude stvarno otkačeno i ludo iskustvo sa promenama uglova kamere i psihodeličnim stazama i putanjama. U pauzama od mirne i relativno opuštene šetnje često ćete biti prebačeni u ovaj akcioni svet.

“MILE 0 UVODI MUZIČKE SEGMENTE U “RUNNER STILU” SA SVE QTE SEKVENCAMA”

Vizuelni prikaz igre dosta podseća na crtani film – nije preterano detaljan ali je veoma ekspresivan. Kroz igru ćete naleteti na svakakve ekstreme i klišee, pogotovu kada su ljudi u pitanju, ali ipak će biti prijatni za oči. Jedinu zamerku imam na animacija, gde pokreti likova možda nekada mogu biti pomalo kruti.

Kada se igra bazira na zvuku i muzici onda se podrazumeva da bi taj segment trebalo da briljira, što je ovde upravo slučaj – odabir pesama za muzičke sekvence je odličan i veoma šaren. Glasovna gluma je takođe na nivou i veliki broj likova će biti veoma dobro prikazan.

Na temu tehničkih problema, možda ćete naleteti na koji grafički bug, ali igra generalno radi bez problema. Najvećih problema ćete verovatno imati tokom tih muzičkih sekvenci koje zahtevaju veoma precizno i brzo kretanje, jer će kontrole ponekad biti spore da prihvate imput ili čak previše osetljive na isti.

Ako planirate da kupite ovaj prequel, imajte na umu da se Mile 0 odvija na jednoj lokaciji, tako da ne očekujete “road trip” priču, što nije nužno loša stvar. Naravno ne zaboravite ni na “muzičke runner” segmente. Ako uzmemo u obzir i jako povoljnu cenu, Mile 0 vredi odigrati, bilo da ste fan Road 96 serijala, bilo da želite da istražite ovaj zanimljiv svet pun političkih i mračnih priča.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i7 / AMD Ryzen 7 3700X

GPU: Nvidia GeForce GTX 1660 / AMD Radeon RX Vega56

RAM: 16 GB

HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO: **PLAION**

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

IZDAVAČ:
Digixart, Ravenscourt, Plaion

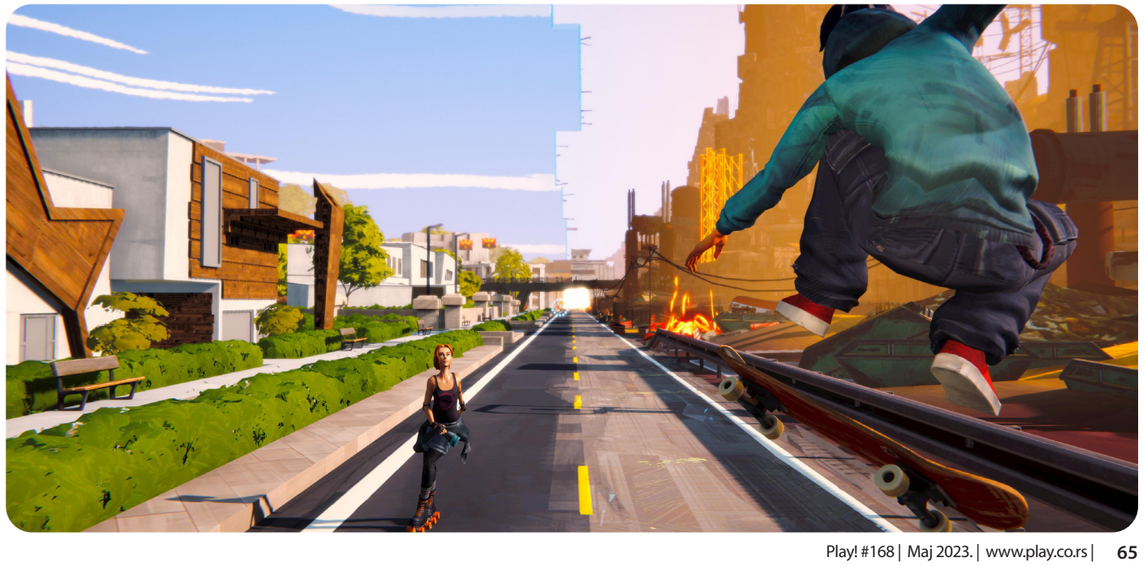
CENA:
12.96€

RAZVOJNI TIM:
Digixart

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7**

- ✔ Dobar izbor muzike
- ✔ Fini likovi
- ✘ Prenatrpano nasumičnim gejmplejom
- ✘ Malo nabacana priča
- ✘ Kratko iskustvo



Autor: Milan Živković

REVIEW

GrimGrimoire OnceMore™

PONOVLJENI EKSPERIMENT

Kao što Joko Taro želi da mu svaka naredna igra bude nešto potpuno novo, tako bih rekao i Vanillaware, renomirani japanski studio, eksperimentiše sa žanrovima kroz svaki od svojih naslova. Probao sam gotovo svaku njihovu igru i sve su skoro u potpunosti različite. Toliko ukusa od vanile još nisam doživeo! U redu, u redu, glupe šale nisu najidealniji način da se započne recenzija...

Skromnog sam mišljenja da bi Odin Sphere, jednu od njihovih prvih igara, svaki zaljubljenik u japanske, akcione, 2D RPG igre morao bez izgovora da isproba. Donekle slični Muramasa: The Demon Blade, takođe je veoma zanimljiv akcioni naslov. Čak i kooperativnu tabačinu kakva je bila Dragon's Crown, ne bi trebalo zaobići ukoliko ikad ugrabite priliku.

Toliko različitih igara, a opet sve nošene istim duhom. Osim nesumnjivo vizuelno prelepih i sličnog dizajna, svaka od njih sa sobom nosi i veoma sličnu atmosferu. Konkretno ovde na scenu stupa GrimGrimoire, igra koja je izašla iste igre kao Odin Sphere, a predstavlja daleko veći eksperiment od, rekao bih svih ostalih naslova ovog studija.

Izdanje pred nama je redizajnirano za moderne platforme a sa sobom donosi nekolicinu evidentnih razlika. Kao prvo, grafika je oštrija i prilagođena odnosu stranica savremenih ekrana. Gejmplej je obogaćen nekolicinom specijalnih napada koji poprilično menjaju dinamiku igre a prisutan je i odabir težine igre, gde najlakšu opciju preporučujem onima koji su željni da priču isprate bez mnogo trzavica.

Priča je karakteristična za Vanillaware igre, s tim da je možda još za nijansu konfuznija. Protagonistkinja Lilit, odlazi na čarobnjačku akademiju gde upoznaje plejadu različitih likova u nastojanjima da dosegne vrh tornja koji je ispunjen preprekama. U ovom obliku, priču je lako sažvakati, ali nakon što se upustite u celo pripovedanje, lako je izgubiti se kao u španskoj seriji bez titlova. Na svu sreću, postoji opcija za kratak pregled priče koja je iza vas.

Gejmplej je svakako najzanimljiviji aspekt igre, u njegovoj sasvim neobičnoj prezentaciji. Igra potencira svojevrsnu "tower defense" mehaniku u 2D izvođenju, gde je cilj na vreme izgraditi vojsku i uništiti protivnika sve do njegovog izvora. Ljubitelji multitaskinga ovde mogu da uživaju, kako su brzina i snalažljivost nesumnjivo jedne od najznačajnijih veština kojima se morate služiti da biste porazili protivnika.

Moram ipak zameriti propuštenoj prilici da se uvedu i kontrole za ekran osetljiv na dodir, kako bi ovakva vrsta manevrisanja sigurno doprinela celom doživljaju. Ograničenost pomeranja kursora isključivo analognim palicama zadovoljava, ali je igrivost mogla da dostigne sasvim drugi nivo da je razvojni tim posvetio malo više pažnje Switch izdanju.

Sistem veština koje možete otključavati poprilično je detaljan. Pažljiv odabir kojim ćete posvetiti stečene poene, može mnogo olakšati dalje igranje, naročito na najvišim podešavanjima težine. Ali ovo takođe ostavlja dosta prostora i za eksperimentisanje igračima koji uživaju u ovakvim sistemima. Iako ne naročito kompleksno, na raspolaganju ipak stoji dobar broj mogućnosti.

Verovatno najprimamljiviji element igre, jeste njena vizuelna prezentacija. Vanillaware su zaista majstori svog zanata i svi ljubitelji japanskih, 2D igara, imaće čime da napare oči. Neverovatno je kako malo dotezanja dvadesetak godina stare grafike, može mnogo da učini kako bi igra izgledala apsolutno moderno, što samo pokazuje koliko je original bio ispred svog vremena u vizuelnom smislu.

Ovu igru nažalost ne mogu da preporučim širokim masama igrača. U pitanju je naslov za publiku koja ili voli neobične naslove ili je ljubitelj svega onoga na šta ova igra podseća. Kao ono što jeste, u pitanju je solidan naslov koji ne bi bilo loše da probate ukoliko se nađete u prilici. U suprotnom, preporuka stoji samo onima koji znaju šta mogu da očekuju. Ostali – slobodno prvo probajte druge igre ovog studija. Veće su šanse da ćete u njima uživati.

IGRU USTUPIO:
NIS America

PLATFORMA:
PlayStation 4/5,
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
NIS America

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Vanillaware

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **7**

- ✓ Odličan dizajn karaktera
- ✓ Osveženje za ljubitelje žanra
- ✓ Prepoznatljivi Vanillaware šarm
- ✗ Igru je teško preporučiti široj publici
- ✗ Propuštena prilika za redefinisanjem kontrola na Switch-u
- ✗ Neće svako uživati u zapetljanoj priči

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

KAKO PREŽIVETI TIPIČNO LANSIRANJE AAA IGRE

Fallen Order je većini, pa i meni, bio ubedljivo jedna od najboljih Star Wars igara u poslednjih desetak godina, mada tome doprinosi i nedostatak i kvaliteta i kvantiteta u franšizi. No hajde prvo da se pozabavimo glavnim problemom, a to je opšti pakao što se tiče performansi i optimizacije nastavka novokomponovane Jedi franšize. Survivor je kao igra takva kakva je, o čemu ću pričati nešto više kasnije, međutim problemi na koje ćete naići kroz konstantne padove frejmrejta, usporavanja, štucanja, pa i jezivu praksu Denuvo zaštite na PC-u koja će vam igru usporiti sigurno za preko 30 procenata, su neoprostivi. Pogotovu ako govorimo o igri koja je AAA kalibra i od vas zahteva punu cenu od 70 dolara, bilo da je krivica Respawna ili EA ili njihovih šerholdera. Razlog je svakako nebitan s obzirom na to koliko često konzumeri pate u gejming industri-

ji sa nedostatkom kontrole kvaliteta. Iako se sve to može argumentovati time da će Respawn srediti probleme u sledećih par nedelja, ovakve prakse se ne mogu ponavljati, ma koliko voleli razvojni studio ili njihove igre koje su suštinski jako dobre, baš kao što je i Fallen Order bio. Ipak, sve ove moje reči ne znače ništa – industrija je takva kakva je. Nakon ovog, nažalost vrlo jakog udarca na Survivor, mogu početi da objašnjavam kako vas čeka inače jedno odlično iskustvo, makar kada igra radi kako treba.

“KAL ĆE POSETITI NEKOLIKO PLANETA, I IAKO SE NE MOŽE POHVALITI IZBORom DESTINACIJA, SVAKA ZONA JE VEOMA VELIKA I PRUŽA SOLIDAN BROJ SATI ISTRAŽIVANJA”

Prošlo je pet godina od Kalovih avantura sa posadom Mantisa i potrage za holokronom koji bi mu otkrio svu silom obdarenu decu širom galaksije. Međutim to ga nije sprečilo da nastavi da se bori protiv Imperije – iako je stara posada likova izgleda napustila ovaj njegov podvig, Kal je sa gerilcima So Gerere i dalje u ratu protiv tiranije. Iako je narativ tipično ”starvorsovski”, Kalova potraga za starom ekipom nakon debakla na Korusantu ima poentu i lepo inkorporira kako mistične aspekte priče u vidu Kalovog napretka kao dželedaja i njegove veze sa Silom, tako i one karakterne, gde su pisci održali atmosferu sveta kojeg svi volimo sa više nego pristojnim pisanjem i likovima, kako novim, tako i starim. Iako ne treba očekivati neko remek delo, Survivor ima jako dobar tempo koji će vas održati zaintrigiranim do samog kraja, za koji bih jedino imao zamer-

ki, primarno zbog motivacije zbog koje se određene stvari dogode, iako je sama ideja jako dobra i svakako me drži zainteresovanim za potencijalni poslednji deo trilogije Kalove priče.

Survivor je u najvećoj meri veoma sličan Fallen Orderu, pa ne očekujte neka drastična poboljšanja na polju borbe i

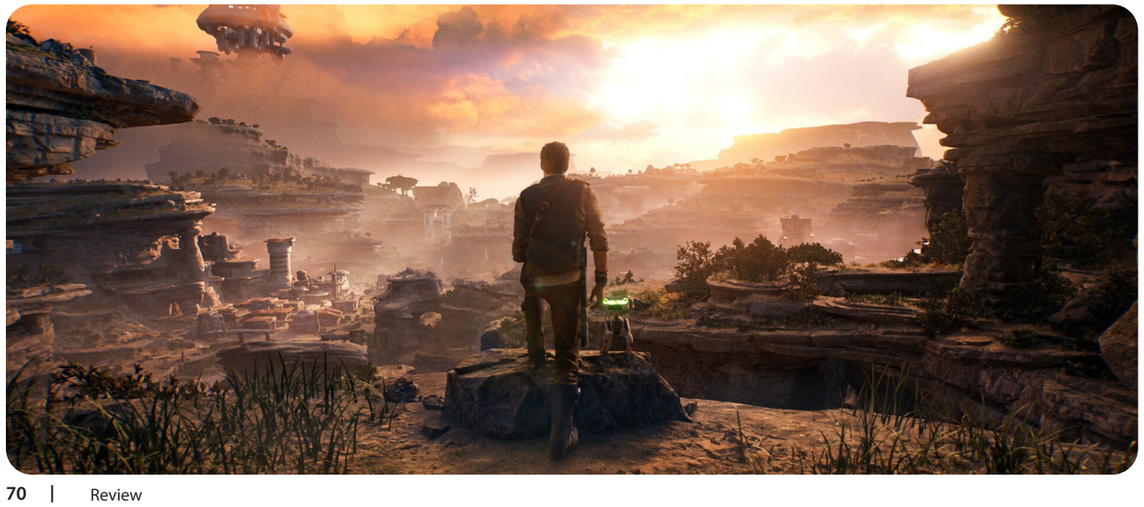
gejmpleja. Ovo je inkrementalno unapređenje, gde srž igre i njen gejmplej ostaju isti, samo sa više opcija na svakom polju, bilo da je u pitanju borba, parkur ili istraživanje. Kal će posetiti nekoliko planeta, i iako se ne može pohvaliti izborom destinacija, svaka zona je veoma velika i pruža solidan broj sati istraživanja. Otvoreniji nivoi i nešto veća sloboda nisu jedina novina, jer sada imate eksplicitno definisane sporedne kvestove, likove i njihove priče. Menjanje Kalovog izgleda je ovoga puta znatno detaljnije, dok ćete kozmetiku u potpunosti otključavati po skrivenim mestima po svetu oko vas, kao i preko prodavnica čiju ćete valutu sticati u vidu minerala koje budete pronalazili po svetu.

Iako vam oprema neće menjati stil igre ili uticati na Kalove sposobnosti, ovo je i dalje jako fin dodatak koji je u skladu sa realnošću da Kalove sposobnosti zavise od samo njega samog. Tako sada imate znatno razgranatija drva sa veštinama, koja donekle menjaju određene sposobnosti koje je Kal ranije imao poput usporavanja objekata, dok su tu i nove kao što su džedajski umni trik ili čak tri nova stila borbe sa svetlosnom sabljom. Pored već viđenih dvoručnih sablji i klasičnog stila borbe, sada je stil sa dve sablje odvojen od ostalih za razliku od prethodnika, a tu su i dva koja ćete naknadno otključati i koja ne bih ovde otkrivao radi vašeg uživanja. Mogu samo reći da su jako zabavni i definitivno unose svežinu u gejmplej, tako da nećete biti razočarani. Ono čime jesam razočaran međutim jeste mogućnost da samo dva od ovih pet stilova držite istovremeno aktivnim, što je po meni propuštena prilika za sulude kombinacije i znatno veću raznovrsnost borbe "u trku", pa i ne vidim logiku za limitaciju korišćenja različitih stilova osim možda potencijalnog balansiranja borbe.

Borba je takođe doživela blagu evoluciju ali je u svojoj srži ostala ista kao u prethodnoj igri, svodeći se na soulslike elemente sa nešto dinamičnijim i bržim tempom. Iako borba nije savršena i ume da bude veoma nezgrapna na trenutke baš kao i u Fallen Order, ne mogu poreći da sam se dosta zabavio sa okršajima u Survivoru, što zbog raznovrsnijih protivnika, što zbog raznovrsnijih opcija prilikom iste. Osećaj vitlanja svetlosnim mačem je odličan i animacije su jako dobre, osim kada hitbox ne krene da gliču je i da izranja generalna nezgrapnost, koja će ponovo učiniti da borba u Survivoru ima svoj neki lični pečat. Iako nisu popravili neke od ovih problema, Respawnu ne zameram previše, jer ipak nije toliko loše voditi se onim principom, "ne popravljaj ono što ne moraš". Sve u svemu, uživao sam u svakom trenutku tuče sa protivnicima i parkurisanju po raznoraznim zagonetkama.

Sami svetovi su prelepo odrađeni – imaju tu "Star Wars atmosferu" i obiluju stvarima za raditi. Glavnu bazu ćete formirati na prvoj od ovih otvorenih planeta, te ćete nalaziti raznorazne NPC-eve koji će vam unaprediti naselje. Ovaj aspekat je veoma rudimentaran, gde ćete pri sretanju likova koje dovodite u bazu otključavati nove prodavnice ili neke sporedne elemente kao što je simpatična bašta na krovu glavne tav-

"GLASOVNA GLUMA JE ODLIČNA, ZA ŠTA SE STVARNO MORA POHVALITI NE SAMO KAMERON MONAHAN, VEĆ I SVI GLUMCI UKLJUČENI U PROJEKAT"



erne. Tako postoji dosta sitnica za skupiti, kako valute za ove prodavnice, tako i biljke i ribe za vašu baštu i akvarijum, pa i brojne druge stvari koje neću sada otkrivati. Zagonetke koje Survivor plasira pred vas uglavnom kriju neki odevni predmet za Kala ili njegovog drugara BD-1, mada sada ima i nešto raznovrsnijih i boljih nagrada u vidu povećanja maksimalne Sile ili HP-a koju Kal poseduje, kao i takozvanih perkova, dodatnih pasivnih sposobnosti koje mogu bitno uticati na vaš stil borbe. Same zagonetke su poprilično lake, ali su i dalje dosta zanimljive i intuitivne zbog načina na koje koriste Kalove dželajske moći.

Muzička podloga je maestralna, što se može reći i za prethodnu igru. Numere su stvarno raznolike i uklapaju se u celokupni univerzum i gotovo svaki momenat u igri, pogotovu u narativne trenutke tenzije. Što se tiče grafike, Jedi Survivor ne pravi neki gigantski skok u odnosu na Fallen Order, međutim razlika jeste primetna i generalno skala same igre je drastično veća. Teksture su detaljnije, pogotovu kada pričamo o geometrijskim elementima, podlogama i materijalima, dok i svetlost i njen nedostatak igra znatno veću ulogu u ovim okruženjima. Glasovna gluma je odlična, za šta se stvarno mora pohvaliti ne samo Kameron Monahan, već i svi glumci uključeni u projekat. Priča prosto ne bi bila toliko zanimljiva da likovi ne prenose svoje emocije na ovako kvalitetan način. Facijalne animacije su generalno dobre, mada umeju biti nekonzistentne van sinematičnih sekvenci, pa će pojedini likovi nekada izgledati pomalo čudno.

Sve ovo je nažalost pošpricano jako lošim performansama koje sam pomenuo na početku. Iako je moj subjektivan osećaj znatno bolji nego od većine igrača jer sam prošao sa manjim padovima frejmrejta na PS5, stanje u kojem je Survivor izašao je svakako neoprostivo, pogotovu na PC-u. Ovo je bitno uticalo na moj finalni utisak i ocenu, i iako je Jedi Survivor jedna od najboljih Star Wars igara uopšte, sa inicijalnih 8,5 koje bih mu dao, moraću da srozam ocenu naniže i to dosta, s obzirom na to koliko ove niske performanse zapravo utiču na igračko iskustvo. Ipak, moram da pohvalim Respawn i njihovu strast koju pokazuju iz igre u igru, pa ako ste fan SW, sačekajte još malo da se ovi problemi ispeglaju, ali siguran sam da nakon toga nećete biti razočarani.

“SAME ZAGONETKE SU POPRILIČNO LAKE, ALI SU I DALJE DOSTA ZANIMLJIVE I INTUITIVNE ZBOG NAČINA NA KOJE KORISTE KALOVE DŽEDAJSKE MOĆI”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i5-11600K / Ryzen 5 5600X

GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD Radeon RX 6700 XT 8GB

RAM: 16 GB

HDD: 155 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
69.99€

RAZVOJNI TIM:
Respawn Entertainment

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **7**

- ✓ Dobra priča
- ✓ Prezabavna borba sa dosta opcija
- ✓ Odličan dizajn i glasovna gluma
- ✗ Užasne performanse
- ✗ Borba ume da bude nezgrapna i pomalo bagovita
- ✗ Kraj igre je omašio par tačaka koje bi ga učinile odličnim

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

Svi znamo da Super Mario serijal ima nebrojeno mnogo nastavaka, ali kada je 1996. godine objavljen Super Mario 64, cifra u naslovu definitivno nije označavala redni broj u serijalu već ime konzole na kojoj je objavljen – Nintendo 64. Tako i igra pred nama nosi ime konzole na kojoj je prvobitno objavljena, odnosno Game Boy Advance.

S obzirom da se na ovo ne osvrće verovatno niko sem mene, naslovi koji su se ovako srodili sa konzolom na kojoj su iznikli, sa sobom ne povlače nikakve posledice. Jednostavno, mislio sam da bi to bila zanimljiva uvertira u igru pred nama... Elem!

Ukoliko ste igrali Advance Wars u njegovom prvobitnom obliku, rado bih ruku pružio nekome sa tako dobrim igračkim stažem. Ja nažalost nisam imao tu priliku, kako mi je u to vreme Game Boy Advance uspešno izmicao kao konzola koju nisam mogao da priuštim pored ostalih platformi na kojima sam se igrao. Zato sam u ovo redizajnirano reizdanje uplovio sasvim svež, naoružan jedino očekivanjima i nekolicinom informacija o igri koje sam pasivno sticao duž proteklih decenija.

U nedostatku ozbiljnijih epiteta, iskoristiću jedan koji baš retko koristim. O slatke li igre!

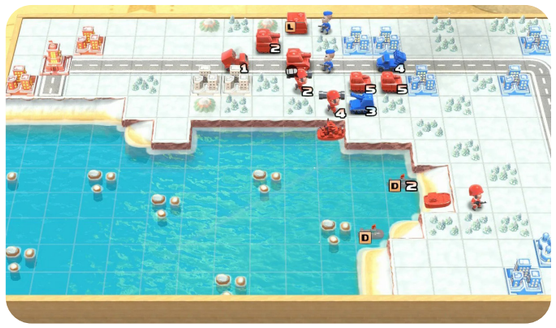
Ne samo u vizuelnom smislu, već po pitanju zaraze poput ruke koju prosto ne možete da izvučete iz kese slatkiša. Igra koja vas neprekidno poziva na ponovno igranje, definitivno nije nešto što mi je bilo potrebno u ovom trenutku kada vremena imam manje nego ikad. Ali nisam zažalio ni na trenutak.

Prema mom saznanju, osim očitih vizuelnih razlika, igra se po pitanju samog gejmpleja, od originala razlikuje jako malo. Veterani GBA naslova, nesumnjivo će primetiti sve promene ali bih slobodno mogao da kažem da su one zanemarljive za novog igrača, kako kompletan sistem i sve njegove mehanike, odaju utisak sjajno uklopljene celine. Ali evo nekih najvažnijih okvira u vezi današnje igre, što je suštinski ono što bi trebalo i najviše da vas interesuje.

Switch izdanje je u suštini paket koji se sastoji iz prve dve igre serijala. Prvenstveno, igra se u potpunosti vizuelno razlikuje u odnosu na original. Naspram 2D grafike krupnih piksela, svet i njegovi karakteri sada su u potpunosti trodimenzionalni. Opet moram reći da igra izgleda izuzetno slatko i prepuna je šarma, ali istovremeno ostavlja i utisak da je mogla izgledati bolje. Ja lično ne bih ni "gurao" šminku u 3D smeru već bih zadržao 2D prezentaciju rukom crtanih i animiranih svetova, ali ovo je opet više stvar preferencija. Možda se vama igra izuzetno dopadne u ovom smislu, dok meni samo predstavlja neverovatno šarmantan svet koji je mogao izgledati malo bolje.

Nivoi su posmatrani iz polu ptičje perspektive, a podeljeni na kvadratiće po kojima se vaše jedinice mogu kretati, bez obzira da li su u pitanju kopnene, vodene ili vazdušne vojne mašinerije. Jedino što u neku ruku kvari utisak, jeste činjenica da su nivoi predstavljeni kao da se nalaze u drvenoj kutiji, sugerišući da dešavanja nisu stvarni i ozbiljni događaji, već samo nešto nalik društvenoj igri. Nije mi jasno da li živimo u vremenu gde se mora objašnjavati da u "Ne ljuti se čoveče" niko nikoga zaista ne jede, ali ovaj detalj mi svakako jeste bio nedopadljiv.

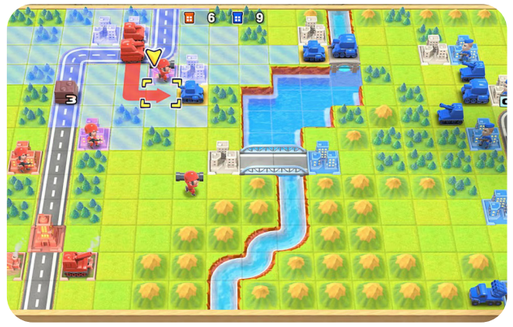
No, Reboot Camp poseduje i obe kampanje prve dve igre, što je nesumnjivo preporuka za prelazak i to pravilnim redosledom. Možda vas priča neće raspametiti, ali upoznavanje sa svetom igre, njenim karakterima i generalno uživljavanje u univerzum, umnogome zavisi upravo od ovog narativa. Tako da spremite se za nekih četrdesetak sati pažljivog planiranja poteza, na putu ka veteranskom stažu.



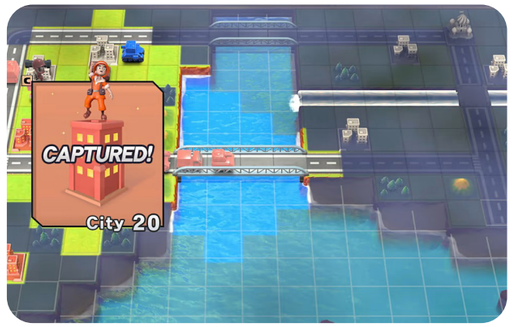
"APSOLUTNO ŠARMANTNO I OSVEŽENO IZDANJE ORIGINALNIH GAME BOY ADVANCE IGARA"

"UKOLIKO VOLITE STRATEGIJE KOJE MOŽETE IGRATI U NEDOGLED, OVU IGRU ĆETE UVEK SA SOBOM NOSITI U DŽEPU"

Možda sam krenuo malo naopako, ali ako do sada niste znali, Advance Wars su potezno-strateške igre. I to izuzetno dobro izbalansirane i osmišljene, tako da ne dozvolite simpatičnom izgledu da vas prevari – ovo je jedan ozbiljan naslov. Možda ne raspolaže arsenalom mogućnosti kao neke modernije igre ovog žanra, ali sa onim čime barata, verujte da rukuje izuzetno dobro.



No, ono gde najveća vrednost Advance Wars sage leži, jeste u neograničeno širokoj mogućnosti za ponovnim igranjem. Osim što na raspolaganju imate zavidan broj mapa koje možete kupovati, na usluzi vam je i opcija da sami pravite nivoe i scenarije. Osim toga, ne morate se samo boriti protiv računara već i protiv drugara. Igra podržava igranje do u četiri igrača i to ne samo na četiri odvojene konzole, već i lokalno na samo jednom Switch-u!
Tu su i neke opcije koje su verovatno modernizovane u odnosu na original, kao što je ubrzavanje protivničkih poteza ili mogućnost da automatski ponovite prethodnu komandu jednostavnim pritiskom dugmeta. Ali i pravila koja se javljaju pri igranju, kao recimo ograničenje vremenom ili nadmetanje ko će prvi osvojiti određen broj baza, umnogome obogaćuju već i ovako beskrajno raznovrsno iskustvo.



Ne smem zaboraviti ni vođe armija, gde svaki od njih poseduje unikatnu sposobnost kojom lako možete preokrenuti tok borbe. A aktiviranje ovih super-moći, propraćeno je izuzetno lepim, animiranim sekvencama koje nekako uspevaju da još više razgale kompletan doživljaj.

Lično sam najviše uživao u varijantama gde je bilo prisutno "fog of war" pravilo, odnosno bitke gde ne možete videti celu mapu već je morate pažljivo istraživati izvidnicama. Mislim da je takav stil igranja zahvaljujući faktoru iznenađenja, verovatno najprimamljiviji. Naročito ukoliko igrate protiv ljudskih igrača.

Sve u svemu, Advance Wars 1+2: Reboot Camp je jedan od onih naslova koje nakon što jednom preuzmete na konzolu, verovatno nikada nećete ni brisati. Mogućnost da ovakvu količinu zabave nosite u džepu, stvarno je znak da živimo u budućnosti (ah, jedna od mojih omiljenih replika). Neograničeno varijabilna strateška igra, šarmantnog dizajna, lako će vam se ugnezditi u srce. A ukoliko baš nikako ne podnosite potezne strategije... Hvala što ste svejedno čitali do kraja! Cenim to, zaista.

IGRU USTUPIO:
CD Media

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59.99€

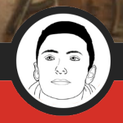
RAZVOJNI TIM:
Intelligent Systems

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8.5

- ✓ Jednostavno a savršeno
- ✓ Teorijski se može igrati večno
- ✓ Multiplejer komponenta
- ✗ Vizuelni stil je mogao ići u drugom smeru
- ✗ Ukoliko ne volite žanr, nemate šta da tražite ovde

2023
ARRIVAL
IMMINENT
???
REKT
SHOP
REKT.SHOP



Autor: Milan Janković

REVIEW

PAPERS, PLEASE NA NAPREDNIJI NAČIN

Upravljanje graničnom patrolom može zvučati kao dosadan posao, ali to je vrlo značajno zanimanje od koga zavisi bezbednost svake države. Upravo je to vaša uloga u Contraband Police. Vaš posao je da obezbedite granični prelaz i da se pobrinete da ljudi sa odgovarajućom dokumentacijom pređu granicu, kao i da pronađete i privedete kriminalce.

Iako u početku deluje dosadno, policija za krijumčarenje radi odličan posao unošenja raznovrsnosti u vaše aktivnosti. Graničnu patrola ne čini samo provera dokumenata, već i lov na krijumčare i drugi šljam. Kriminalci moraju biti poslati u radne logore (radnja igre je smeštena u 1981. godinu), ali se morate i braniti ako vas bande napadnu. Morate birati između dobrobiti vašeg tima i onoga što je ispravno. Uvek morate biti na oprezu jer nikada ne znate šta vas čeka iza ugla, i upravo to čini igru zabavnom.

Što se tiče gejmpleja, postoji centralni posao pregleda vozila i donošenja odluka da li ljudi smeju da pređu granicu na osnovu politike u to vreme. Postoji zanimljiva priča koja se fokusira na umiruće dane Istočnog bloka, što je takođe zanimljivo. Ali pored ovoga, vi preuzimate širu ulogu generalnog policijskog istražitelja, kao i upravnika graničnog prelaza. Možete da nadogradite svoju bazu i tim, što održava stvari svežim kako vreme prolazi i daje vam osećaj da čak iako ostatak sveta propada, možete donekle držati stvari pod vašom kontrolom.

Vaš zadatak je da proverite sve informacije o ljudima koji pokušavaju da pređu granicu, da pretražite njihovu robu i da se pobrinete da ne pustite kriminalce u vašu zemlju. Većinu vremena ćete potrošiti na usavršavanje veština provere dokumenata, zajedno sa sposobnošću da uočite krijumčarenje.

Slično igrama kao što je The Mortuary Assistant, igraćete iz prvog lica i imaćete više poslova. Provera dokumenata je lak deo, ali kako vreme odmiče, imaćete sve više odgovornosti. Naredba vlade vas primorava da obratite pažnju na zemlju porekla na pasošu. Obaveštenja o kriminalnim aktivnostima zahtevaju pretres automobila i cepanje robe u potrazi za krijumčarenom robom. Takođe ćete voziti osuđene kriminalce u radne logore, dok ostavljate krijumčare u glavnoj policijskoj stanici.

Svaki put kada odradite svoj posao kako treba, zaradićete novac. Loše odluke će vas koštati, bilo da propustite pogrešnu osobu ili ne uhvatite kriminalca. Ovo postaje važno kada naiđete na ljude koji su očajni ili kada vam neko da mito. Da li poslušati svoje srce ili se držati svog posla? Odluke nemaju veliki uticaj kratkoročno, ali postoje ključne tačke koje dovode do teških izbora.

Iako je osnovni gejmplej zabavan i izuzetno zarazan, igra nije laka – baratanje osnovnim podacima tokom vremena neće biti dovoljno. Sa svakim novim poglavljem dodaju se novi uslovi za proveru. Tada će fiktivna zemlja odigravanja radnje igre, Akartistan, početi da zabranjuje ulazak sa teretom iz jedne ili druge zemlje, a drugi put će biti zabranjen prolazak teško oštećenim vozilima.

Ono čime me je igra prijatno iznenadila jeste činjenica da igrače u jednom momentu tera da voze sopstveni auto i napuste granični prelaz, što je otvorilo potpuno drugačiji način igranja i netipični gejmplej za igre ovog žanra.

I da, dešava se da zlikovac ne želi da se dobrovoljno preda pravdi. Zato morate da uđete u službeni automobil, upalite sirenu i pratite ga kako biste posle potere ipak uhvatili švercera i vratili ga natrag. A pošto se radi o šverceru, nakon hapšenja možete mu pretresti auto i svu pronađenu krijumčarenu robu predati policiji ili naći nekoga sa strane.

Kao i mnoge druge igre koje je objavio Payway, Contraband Police ima dobar gejmplej, ali mu nešto ipak nedostaje. Ovo je sjajna igra za 2023. godinu, ali je zaglavljena u eri grafike ranih 2010-ih a pritom zahteva 12 GB RAM memorije (!?). Uvođenje "otvorenog sveta" u ovaj žanr je odlična ideja, ali je isti nažalost veoma jednostavan i prazan. Voleo bih da vidim verziju ove igre gde je stavljen veći fokus na policijski aspekt, gde bi se priča vrtela oko policajca koji se bori za pravdu dok se ceo sistem zakona raspada.

Solidno sam se zabavio sa Contraband Police i nadam se da ćemo u budućnosti videti neke dodatke ili zakrpu koja će rešiti njene trenutne probleme. Definitivno mogu da preporučim ovu igru, ali sa oprezom s obzirom na njeno trenutno stanje. Najbolji način da se opiše Contraband Police je prstohvat Papers, Please pomešan sa mnogo akcije i malo sim/menadžmenta. Priča i sporedne misije su prilično dobre i solidno razvijene u ovom trenutku, ali bih voleo da developeri ubace mod koji bi omogućio beskrajno igranje sa rastom težine.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i5-6600 @ 3.3 GHz

GPU: NVIDIA GeForce GTX 1050 / AMD RX 560

RAM: 12 GB

HDD: 12 GB

IGRU USTUPIO: **KEYMAILER**

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: PlayWay

CENA: 19.50€

RAZVOJNI TIM: Crazy Rocks

TESTIRANO NA: PC

OCENA **8**

- ✓ Odličan koncept
- ✓ Stalna neizvesnost daje igri dodatnu čar
- ✓ Gejmplej kompleksniji od puke provere dokumenata
- ✗ Nema opcije za dalje igranje ili NG+ moda
- ✗ Kratka kampanja

RITMIČNI SOULS

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Souls igre bi stvarno mogle malo da olade. Sada smo dobili i ritmički souls like (bez šale) u vidu Strayed Lights, koji predstavlja eksperiment u tome kako možemo još više da zakomplikujemo ili izmenimo ovaj žanr. Ako išta bar ćete naučiti kako da radite parry manevar.

Odmah ću vam reći da je ovo igra koja se dosta oslanja na svoju umetničku prezentaciju, kao neki arthouse film. Samim tim priča, likovi, šta se dešava, kome se dešava, šta radite, gde idete i mnogo drugih pitanja vezanih za ovu temu će biti apsolutno na vama da provalite i sami joj date značenje, čak mnogo više nego u Souls igrama, jer tamo ima bar nešto da se pročita ili da se popriča sa kojim ludim NPC-em. Na samom startu se budite kao "malo vatreno beba biće". Posle kratke šetnje nešto oduzima deo vašeg bića i na vama je da ga povratite i oslobodite druga slična bića od korupcije. To je sve što sam ja pohvatao.

Mogu da zamislim sastanak planiranja gejmpleja za ovu igru, koji naravno dolazi tek nakon diskusije o vizuelnom dizajnu, ali o tome ćemo kasnije. Sastanak bi se odvijao na sledeći način. Vođa razvojnog timu pita: "Kako će funkcionisati borba i akcija u igri?". Jedan pametnjaković se javlja iz pozadine sa predlogom: "Što ne bismo napravili souls like sistem sa elementima ritmičke igre?". Svi ostali zbunjeno blenu u njega dok vođa tima klima glavom i kaže: "To je to!". Ovo vam možda zvuči pomalo čudno ali je tačno ono što vas čeka u Strayed Lights.

Istraživanje lokacija se odvija iz trećeg lica, gde ćete usput nailaziti na neprijatelje i skrivene predmete. Čaka kod okršaja sa protivnicima jeste da nećete morati da koristite ni trunku agresivnosti ili sopstvenih napada. Čak i tokom samog tutorijala za igru ćete pretežno učiti kako da se branite. Da, celu igru možete da pređete koristeći samo parry i dodge, iliti blok i izbegavanje. Svaki put kada blokirate napad postepeno ćete puniti protivnički stun ili break bar, dok ćete istovremeno povratiti nešto životnih poena. Kada se ovaj bar napuni do kraja, protivnik će biti pobeđen. Ovo ne važi samo za obične protivnike već i za Boss čudovišta.

Međutim, ovaj proces nije nimalo lak kao što zvuči. Svaki protivnik će imati tri boje napada, plavi, narandžasti i ljubičasti. Jedino ljubičasti morate izbeći, dok ćete druga dva moći da blokirate ako svoju boju promenite na plavu ili narandžastu. Sad da rezimiramo, protivnici napadaju u određenim bojama, vi blokirate, izbegavate ljubičaste, i kad izblokirate dovoljno, protivnik pada. Sve ovo funkcioniše u ritmu napada koji su totalno različiti za svakog neprijatelja i pogotovu Boss čudovišta. Neće vam trebati mnogo vremena da shvatite da su svi napadi veoma očigledno telegrafirani, i da će sva pritiskanja tastera biti veoma ritmička kada se igrate na kontroleru.

Ne morate da budete totalni pacifista. Moći ćete da napadate sa svojim slabašnim udarcima, ali to na Boss čudovišta bolje da ne koristite pošto su svi preveliki i previše se kreću po borbenoj areni. Pored tog bednog napada imaćete tri specijalne opcije: stun, blokadu nevezanu za boje i kontranapad. Drugi način da poboljšate svoje sposobnosti jeste putem generalnih i minimalnih RPG elemenata. Malo povećanje životnih poena, malo ojačanje udaraca i tako to. Da biste to uradili moraćete da istražujete nivoe, pronalazite male orbove i pobeđujete protivnike.

Samo istraživanje sveta je odrađeno na veoma čudan način. Pošto nećete imati nikakvu smernicu, najbolje je da jednostavno odaberete putanju iz centralne zone i samo se držite iste dok ne dođete do krajnjeg protivnika, i potom se vratite na početak nivoa i odaberete drugi put. Smrt i ponavljanje deonica vam neće zadavati mnogo muka. Manji protivnici su relativno slabi, a blokiranjem možete lako povratiti životne poene. Ako pak poginete kod Boss čudovišta bićete postavljeni odmah ispred njegove arene, tako da ćete relativno lako ući u ritam svakog okršaja.

Od samog starta se vidi da je veoma bitan deo razvoja fokusiran na umetnički prikaz sveta. Glavne boje su ljubičasta, plava, narandžasta i crna, a ceo svet je preliven u svim mogućim nijansama istih. Svi likovi su unikatni i veoma zanimljivi, kao i cela fauna i flora ovog čudnog sveta. Iako pri kraju igre postaju pomalo repetativne, lokacije su i dalje veoma lepo dizajnirane i prikazane. Čak se i sam narativ i bilo kakav smisao priče provlači kroz vizuelni spektar, ostavljajući pisani i zvučni medijum po strani. Iako je muzika fina, bajkovita i puna zanimljivih zvukova, igra nema glasovne glumce niti bilo šta drugo van pozadinskih numera koje ćete verovatno kasnije zaboraviti.

UI je veoma minimalističan i prost, što dovodi do najvećeg nedostatka, a to je mapa. Bez nje nećete znati koliko ste čega sakupili u kojoj zoni, a kamoli ka kojoj zoni i gde idete. Iako su nivoi veoma linearni i nema mnogo skretanja

"OVO JE MOŽDA NAJČUDNIJA RITMIČKA IGRA KOJU SAM IKADA IGRAO"

sa glavne putanje, i dalje možete propustiti bitne poene za unapređenja ako niste istraživački tip igrača koji će gurnuti nos u svaku rupu.

Kao veoma atmosferična akciona avantura koja pokušava da implementira souls elemente, Strayed Lights spada u nišu igara koja će privući samo specifične igrače. Ako vas interesuje neka umetnička igra koja ima elemente akcije, ritma, mistike i nije preterano teška, onda zaista vredi isprobati ovaj naslov. Pored relativno niske cene, Strayed Lights je takođe odlična uvertira u neke teže ritmičke igre.

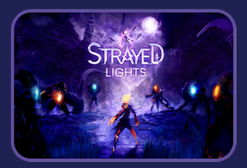
“STRAYED LIGHTS IMA VEOMA ZANIMLJIV KONCEPT KOJI JE NAŽALOST PRILIČNO REPETATIVAN”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i5-4690 3.5 GHz / AMD Ryzen 3 1300X 3.5 GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 1070TI / AMD Radeon RX 580

RAM: 12 GB HDD: 10 GB



IGRU USTUPIO:
Embers Games

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

IZDAVAČ:
Embers

CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
Embers

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA 7

- ✓ Ritmična borba
- ✓ Mističan svet
- ✗ Repetativno
- ✗ Kratka igra

VREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play! RETRO

BESPLATNI GAMING MAGAZIN

PLAY.CO.RS

facebook/PlayZine
twitter/play_zine
instagram/playzine_
youtube/play_zine

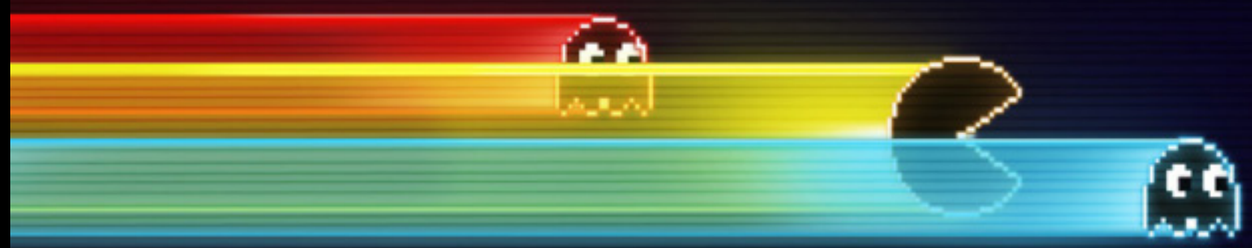
Autor: Milan Janković

OMEGA STRIKERS

Omega Strikers je besplatna multiplejer igra u 3-na-3 formatu na kojoj je radio Odyssey Interactive, studio koga čine bivši Riot Games developeri.
Omega Strikers možemo najlakše opisati kao footbrawler, iliti fudbalsku utakmicu u anime fazonu. Pošto je anime u priči, svi igrači naravno poseduju super moći. Igra nudi preko 15 stilizovanih Strikera, kao i nekoliko modova igre, uključujući 3v3 ranked, unranked, quick play i custom lobije. Odyssey ubuduće planira da ubaci još mapa i modova.
Međutim, važno je napomenuti da u Omega Strikers ne postoji režim za jednog igrača, kao ni neka vrsta practice moda. Jedini način da naučite novog "heroja" jeste da ga igrate u mečevima protiv drugih igrača.
Utisci o Omega Strikers su generalno pozitivni, primarno zbog njegovog interesantnog koncepta i potencijala za dalji razvoj. Međutim, vredi napomenuti da je igri ipak potrebno malo poliranja, i da je ograničena u određenim aspektima. Sistem mikrotransakcija je takođe kritikovan zbog favorizovanja kupovine kozmetike, što otežava otključavanja likova i emotikona bez korišćenja premium valute igre.
Sve u svemu, Omega Strikers je zabavno iskustvo sa odličnom prezentacijom u koje je vrlo lako ući.

RAZVOJNI TIM:
Odyssey Interactive

LINK ZA PREUZIMANJE:
https://store.steampowered.com/app/1869590/Omega_Strikers/



Autor: Milan Janković

PLATFORMA:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Bethesda Softworks

CENA:
Besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS

TESTIRANO NA:
iPhone 13

OCENA **DA**

MIGHTY DOOM

Mighty DOOM je single-touch pucačina sa topdown perspektivom smeštena u animirani DOOM univerzum. Ako ste ikada igrali neku igru iz DOOM serijala, znate šta vas čeka – krvave borbe sa hordom demona iz vatrenih dubina pakla.
Ono po čemu se Mighty DOOM razlikuje od drugih DOOM igara jeste njegov roguelite dizajn. Možete očekivati da ćete često umirati, ali ćete istovremeno postajati sve moćniji. Kao što mu ime kaže, Mini Slayer je chibi verzija njegovog starijeg kolege iz DOOM 2016 i nastavka DOOM Eternal.
Takođe možete opremiti tri jedinstvena oružja i zameniti ih kada god poželite. Postoji 13 legendarnih oružja koje možete izabrati, kao što je bacač raketa koji jednim hicem uništava ogromnu grupu demona. To nije sve, jer vašeg Mini Slayera možete ojačati dodatnom opremom i poboljšanjima.
Mighty DOOM počinje kao živahni i prilično casual roguelite. Međutim, nagli skok težine je jasno dizajniran da natera igrače da potroše pravi novac, što ubija svaku želju za daljim igranjem, pogotovu ako vam je mrsko da trošite novac tek tako. Gejmplej jeste solidan, ali zbog mikrotransakcija igra više liči na Candy Crush ili neke slične mobilne naslove.

DA LI ĆEMO DOBITI PRO KONZOLE NOVE GENERACIJE?

Autor: Miloš Hetlerović

REVIEW

I DA LI SU NAM UOPŠTE POTREBNE?!

Konzole za video igre su oduvek težile da korisnicima ponude pristupačan, jednostavan i praktičan uređaj za igranje video igara, najčešće na televizoru, a u poslednjih dvadesetak godina su u tome dobrim delom uspele. Međutim kako se bližimo nekoj logičnoj sredini životnog ciklusa PlayStation 5 i Xbox Series konzola, pogotovu sada kada ih je zapravo moguće najnormalnije kupiti u prodavnici, sve češće čujemo glasine o potencijalnim "Pro" modelima ovih uređaja koji će se pojaviti možda već i naredne godine. O čemu se tu tačno radi?

"PO PRAVILU, PRO MODELI MORAJU OSTATI KOMPATIBILNI SA TRENUTNOM GENERACIJOM KONZOLA"

Istorijat Pro konzola

Tokom poslednje dve do tri decenije koliko su konzole i te kako aktuelne na svetskom tržištu, imali smo priliku da vidimo kako proizvođači postepeno, najčešće negde na sredini "životnog ciklusa" koji je okvirno 5 do 7 godina, izbace novi, manji, tanji, lakši, na bilo koji način unapređeni model. Videli smo to i kada se pojavio PS One, pa PlayStation 2 Slim, pa PlayStation 3 Slim, pa recimo i Xbox 360 sa svojim revizijama S ili E modela i slično. Uglavnom su to bila neka sitna poboljšanja – manje konzole, ispravke bagova, pogotovu vezano za hlađenje, povećan kapacitet diska i slično. Međutim, nešto se promenilo u PlayStation 4 generaciji, koja ove godine puni već deset godina, kada je Sony osim blage revizije najavio i poboljšani, takozvani Pro model. Sličan pristup je onda zauzeo i Microsoft, pa osim osveženja originalne Xbox One konzole najavio i Xbox One X model.

Njihova logika je bila relativno jednostavna – sve igre će morati da rade i na osnovnim konzolama i njihovim slim redizajnovima, ali oni koji žele da daju nešto više novca za konzolu mogu da dobiju veću rezoluciju prikaza (gde je konkretno reklamirana 4K rezolucija), prosto će se pojačati grafičke kartice i na taj način će problem biti rešen. I to je donekle funkcionisalo, ali se relativno brzo uvidelo da je i procesor ograničavajući faktor novih konzola (koji je potpuno ironično isti AMD model i u Sony i u Microsoft proizvodima) i da će se polako prelaziti na novu generaciju. A nova generacija konzola koja je izašla krajem 2020. godine, PlayStation 5 i Xbox Series X, donosi 4K rezoluciju u stabilnih 60fps, raytracing, ultra brze SSD uređaje! Nažalost, u toku perioda pandemije je bilo jako teško uopšte doći do bilo kakvih konzola, ali se na svu sreću situacija stabilizovala, pa su sada dostupne. Međutim, s obzirom da je prošlo već skoro tri godine od lansiranja počele su sve jasnije glasine i govorkanja da bismo mogli da dobijemo i nekakve Pro modele već sledeće godine. Ali šta ćemo dobiti na Pro konzoli kada već sada imamo stabilnih 60fps u 4K rezoluciji u svim igrama?!

Izneverena očekivanja

Nova generacija konzola jeste donela značajna grafička poboljšanja, ali možemo primetiti iz poslednjih izdatih naslova da se dosta muče da postignu one stvari koje su marketing materijali zapravo obećavali. Uzmimo za primer najnoviji Star Wars: Jedi Survivor – igru koja po svim parametrima izgleda zaista fenomenalno, koristi raytracing funkcionalnosti na konzolama i zaista deluje kao da je taj pravi next-gen koji smo čekali. Međutim igra u podrazumevanim podešavanjima, to jest Resolution modu, na PlayStation 5 konzolama radi u 30fps, dok postoji i takozvani Performance mode koji vam donosi 60 sličica u sekundi na vašem televizoru. U teoriji, Resolution mode radi u 4K (2160p – oznaka p se koristi da kaže koliko ima horizontalnih linija piksela u nekoj rezoluciji – ako je rezolucija 3840x2160 onda je to 2160p, ako je 2560x1440 onda je 1440p, ako je 1920x1080 onda je 1080p), ali ono što developeri ne kažu, igrači najčešće i ne primete.

Naime, u priči je AMD FSR2 tehnologija koja zapravo povećava rezoluciju slike i to radi vrlo dobro, ali samo ako ima dovoljno materijala u startu. Pa tako Jedi Survivor u Resolution modu najčešće radi u 1440p pa se preko pametnih AMD algoritama pretvara u 2160p (pravi 4K). Međutim ta rezolucija je dinamička pa nekada pada i samo na 972p (1728x972 – manje of Full HD) pa se dalje povećava, ali čak ni tada frejmrejt nije zakucan na 30 već može pasti i na 20, pa čak i manje, frejmova u sekundi. Performance mod obećava 60fps u 1440p, ali se zapravo igra nekada iscrtava

i u samo 648p (manje nego Nintendo Switch u handheld modu), a ni frejmrejt nije baš uvek zakucan na 60.

Od starta znamo da PlayStation 5 ima nešto slabiji grafički čip od Series X ali daleko od toga da su ove stvari rezervisane samo za Sony konzolu – i Xbox ima slične probleme, pa čak do nivoa da su zaključili da jedna od njihovih najnovijih ekskluziva, Redfall, prilikom lansiranja uopšte neće ni imati Performance, to jest 60fps mod. Možemo okriviti lenje developere koji ne žele da optimizuju igre, što verovatno u jednom delu i jeste tačno, ali sa druge strane ako imamo veliki broj igara koji pati od sličnih problema, onda prosto ne može sve biti do developera – ukoliko želimo igre koje izgledaju vrhunski, očigledno je da trenutna generacija konzola ne može baš da ispuni ono što je u startu obećano. Da ne pričamo o nekim drugim ludilima, tipa 8K rezolucija (stoji na PlayStation 5 kutiji) i 4K 120fps (stoji i na PlayStation 5 i Xbox Series X kutijama), koja su očigledno bila samo marketinški trik koji mogu da postignu samo neki stariji ili esports naslovi.

“BUDUĆI PRO MODELI ĆE MOŽDA ZAISTA DONETI 4K 60FPS IGRANJE ILI MAKAR NEŠTO PRIBLIŽNO”

Kada će se pojaviti i da li meni zapravo treba Pro konzola?

Pitanje kada će se neka verzija Pro konzola pojaviti je za sada samo u domenu spekulacija, jer nijedan od proizvođača nije zvanično tako nešto čak ni pomenuo. Ako se vodimo prethodnom generacijom gde se PS4 pojavio u decembru 2013. godine a PS4 Pro krajem 2016. godine, neko bi mogao da sračuna da ćemo Pro konzolu dobiti već ove godine, ali se to skoro sigurno neće desiti. Nestašice konzola prouzrokovane pandemijom, nestašica čipova, globalna inflacija, sve su to uzroci koji su doveli do toga da je Sony zapravo podigao cenu svoje konzole na velikom broju tržišta za oko 50 evra. Pri tome su konzole tek sada postale globalno dostupne pa sam Sony beleži rekordne prodajne rezultate za prvi kvartal bilo koje godine za konzole ikada. Samim tim je teško da će u skorije vreme odustati od svoje “guske koja leže zlatna jaja“. S druge strane, neki nepotvrđeni izvori navode da bi Pro konzola mogla da se pojavi negde krajem 2024. godine, ali je moj utisak da je to i dalje prerano, opet imajući u vidu sve ove ostale tržišne faktore koji proizvođačima konzola zapravo idu na ruku. Jasno je da je PlayStation 5 i dalje nešto inferiorniji u odnosu na Xbox Series X, ali se do sada to nije pokazalo kao značajan problem – pre će biti da je mnogo bitniji sadržaj. Još jedna stvar koja ne ide na ruku ljudima koji kupuju konzole jeste što igre poprilično rastu u veličini – sada je AAA igra od oko 150GB skoro pa norma, dok PlayStation 5 ima efektivno disk od nekih 660GB, što je u praksi najviše 4 do 5 instaliranih igara, a što je opet poprilično malo.

Opet se postavlja pitanje da li je realno za nekoga da ne kupuje sada konzolu i da čeka da se pojavi Pro varijanta? Ukratko, deluje da je odgovor na to pitanje prosto ne. Pro konzole su najčešće namenjene užem krugu entuzijasta koji zapravo žele da imaju vrhunski kvalitet od svog hardvera i znaju kako da na to obrate pažnju i to primete. S druge strane, većina igrača su oni casual tipa kojima te stvari neće biti toliko bitne, a baš ako im zafali mesto na disku sada su već dostupne i ekspanzije diskova za konzole po relativno pristojnijim cenama. Kod PlayStation 5 nije zanemarljivo ni to što je konzola poprilično velika, pa možda ima smisla sačekati neki “slim“ model.

Druga stvar koju treba imati u vidu jesu cene konzola. Pre svega u poređenju sa računarima konzole danas više nego ikada deluju kao vrlo povoljna kupovina jer koštaju oko 500 evra, što je u najboljem slučaju trenutna cena pristojne grafičke kartice za PC. Naravno, na to treba dodati sve ostale komponente koje su potrebne za igranje na računaru. Kao što smo već primetili PlayStation je čak povećao cene svojih konzola, s tim da ne očekujem da se taj trend nastavi, ali je teško očekivati da će doći do nekih značajnijih sniženja u doglednom periodu. S druge strane, kada se pojavio, PS4 Pro je koštao koliko i običan PS4 na lansiranju, 399 evra. Uzimajući tu logiku moglo bi se očekivati da i PS5 Pro bude iste cene kao PS5 na izlasku, ali bi se tu zanemario bitan aspekt – PS4 je do tada već pojeftinio na 299 evra, dok je PS5 u međuvremenu poskupeo. Samim tim nije nerealno očekivati da neki budući PS5 Pro bude izašao sa cenom od najmanje 600 ili 700 evra, a kako cene svega skaču ni više od toga nije nezamislivo. Tu naravno pričamo o preporučenim cenama u Evropi, kod nas obično budu i više, pre svega za iznos carine. Sve u svemu, PS5 Pro konzola će pre svega biti nešto što gađa one koji među prvima moraju imati najnoviji i najbolji uređaj, a rekao bih da su takvi korisnici već uveliko vlasnici običnog PlayStation 5 modela. A sve ovo što pričamo za Sony verovatno može u potpunosti da se preslika i na Microsoft logiku.

“NEPOTVRĐENI IZVORI NAVODE DA BI PRO KONZOLE MOGLE DA SE POJAVE KRAJEM 2024. GODINE”

Šta zapravo možemo očekivati od nekog budućeg Pro modela?

Da li zaista možemo očekivati da Jedi Survivor na primer radi u 4K 120fps? Apsolutno ne. Jedno od ograničenja potencijalnog Pro modela će biti i da mora da bude unazad kompatibilan sa postojećim PlayStation 5 i XSX konzolama. Može da se desi da grafički bude toliko superioran da zapravo dobijete grafički intenzivnu igru kao što je Jedi Survivor u 4K 60 fps, pri čemu i dalje nije isključeno da će morati da se koristi neki upscale rezolucije sa recimo 1440p, kao što to igra već sada radi u Resolution modu. U tom smislu će verovatno buduće igre na "običnim" konzolama raditi u rezolucijama koje bi sada bile za Performance mod, ali opet sa upitnim da li će to gurati u 60 fps ili manje (najverovatnije manje kako igre budu postajale grafički još naprednije). Međutim to će i dalje značiti da će kupci Pro konzola imati značajno bolji prikaz na svojim televizorima i da će igre izgledati bolje na ovim modelima. Ono što je izvesno pak jeste da procesor u novim konzolama izgleda više nije toliko "usko grlo" kao što je bio u prethodnoj generaciji, tako da će povećanjem mogućnosti grafičkog čipa verovatno moći da se reši većina problema.

Zaključak

Konačno, na pitanje da li vredi čekati neku novu tehnologiju svaki igrač mora da odgovori za sebe – deluje da će lista dobrih naslova ove i sledeće godine biti izuzetno dugačka, pa nema smisla čekati sa kupovinom konzole kada su već dostupne, a pojeftinjenja je isto nerealno očekivati u bližoj budućnosti. Da li će neke Pro konzole doneti poboljšanja u performansama – to je apsolutno sigurno, a da li će ih prosečan korisnik primetiti je već drugi padež. Činjenica je da će igre uvek morati da rade i na trenutnim PS5/XSX konzolama, s tim da će verovatno praviti još neke kompromise po pitanju rezolucije ili frejmrejta. Možemo samo da se nadamo da će se veliki studiji potruditi da, kako tehnologija dodatno sazreva, bolje optimizuju svoje naslove i da tako imamo bolje iskustvo od prvog dana igranja. Svakako ostaje činjenica da su konzole trenutno najisplativiji oblik gejminga i da PC računari u tom smislu prosto na neki način postaju luksuz.

BESPLATNI INTERNET MAGAZIN

SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE

PLAY.CO.RS

facebook/PlayZine
twitter/play_zine
instagram/playzine_
youtube/play_zine

play!
zine