

play!

br. 173 | Novembar 2023.



IGRA MESECA:
MARVEL'S
SPIDER-MAN 2

DOMAĆA SCENA:
INTERVJU SA
IVANOM RISTIĆEM

REVIEW:
ASSASSIN'S CREED
MIRAGE

EARLY ACCESS:
RIPOUT

REVIEW:
SUPER MARIO BROS. WONDER

HARDWARE:
LOGITECH G PROX
SUPERLIGHT 2
I TKL LIGHTSPEED

BROJ 173 - NOVEMBAR 2023.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

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, Luka Trifunović

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Cvetić

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

Iako smo se krišom nadali da će igra meseca u ovom izdanju Play! časopisa pripadati horor žanru, drago nam je što su se Pi-ter i Majls našli na naslovnici oktobarskog broja - svakako su zaslužili!

Sa malo sablasnije strane oktobarskog broja, naši cenjeni autori su u duhu Noći veštica razgovarali o igrama koje su ih najviše uplašile. Ima tu dobro poznatih klasika, ali i nekih manje poznatih naslova koje vredi isprobati ako ste raspoloženi, ili prosto želite da testirate vaš "prag straha".

Kad smo kod domaće scene, u 173. broju smo vam spremili intervju sa Ivanom Ristićem, developerom RPG-a Svarog's Dream, koji je inspirisan slovenskom mitologijom. Tu nije kraj, jer smo isprobali i Early Access verziju horor pucačine Ripout koja nam stiže iz srpskog studija Pet Project Games, kao i demo za Code Alkonost: Awakening of Evil, zastrašujuću avanturu od studija Remote Human, koja je takođe bazirana na drevnim predanjima naših predaka.

Koja video igra je vas najviše uplašila?





46

IGRA MESECA: MARVEL'S SPIDER-MAN 2

© 2023 MARVEL



28

EARLY ACCESS: RIPOUT



22

INTERVJU SA
IVANOM RISTIĆEM

FLASH VESTI	6
EDITORIJAL: Baldur's Gate 3 i razuvereni sindrom outsajdera	12
KOLUMNA: Strašne igre za plašljivu decu	16
DOMAĆA SCENA: Intervju sa Ivanom Ristićem	22
DEMO: Code Alkonost: Awakening of Evil	26
EARLY ACCESS: RIPOUT	28
REVIEW:	
Assassin's Creed Mirage	30
Disgaea 7: Vows of the Virtueless	34
EA Sports FC 24	38
Atlas Fallen	42
Marvel's Spider-Man 2	46
Fate: Samurai Remnant	50
Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1	54
Super Mario Bros. Wonder	58
Sonic Superstars	62
Super Bomberman R 2	66
Jusant	70
Cyberpunk 2077: Phantom Liberty	74
Agatha Christie: Murder on the Orient Express	78
Hot Wheels Unleashed 2: Turbocharged	80
Crymachina	82
BESPLATNI KUTAK: Wolvesville	86
U POKRETU: Mortal Kombat Onslaught	87
HARDWARE: Logitech G ProX Superlight 2 i TKL Lightspeed	88
HARDWARE: Redragon Fizz RGB	94
ENIGMATIKA	96

FAR CRY 7 ĆE IZGLEDA BITI IGRIV I NA NEXT-GEN SWITCH KONZOLI

Nedavno su procurele informacije koje su otkrile mnoge detalje o predstojećem – ali još neobjavljenom – Far Cry 7, navodeći da će (između ostalog) imati nelinearnu priču sa striktnim vremenskim ograničenjem od 72 sata.

Od tada su objavljeni dodatni detalji, a za predstojeću igru Ubisoft se kaže da će biti dostupna za Nintendovu konzolu sledeće generacije na dan izlaska. Ovo je prilično značajno jer nikada nije bilo glavne Far Cry igre objavljene za bilo koju Nintendo konzolu – osim Far Cry Vengeance iz 2006. godine koji je došao na Wii.

Sve više i više glasina tvrdi da bi naslednik Nintendo Switcha mogao biti mnogo jači nego što



se prethodno očekivalo. Moguće je da će neobjavljena Nintendo konzola imati mnogo veću third party podršku, i ne mislimo samo na portove starijih igara objavljenih iznova godinama kasnije.

POJAVILE SE KONKRETNE INFORMACIJE VEZANE ZA GTA VI

Take-Two nastavlja da inkasira ogromne sume novca putem GTA Online platforme. GTA V je izašao čak tri puta, u tri različite generacije konzola, ali se i dan danas sjajno prodaje. Prosečni igrač bi se verovatno zapitao „ko to više kupuje?“ Posao sa mikrotransakcijama takođe cveta. Reklo bi se, Take-Two nema nikakvu potrebu da uposli svoje čedo Rockstar da konačno dostavi nešto konkretno vezano za novi nastavak.

Ipak, da je u izradi GTA VI već smo saznali na osnovu nedavnih slika i snimaka koji su procurili i dugo kružili internet poljima. Dakle, znamo da se nešto valja iza brda, ali smo sada dobili još konkretnih, nešto svežijih informacija. Endžin koji Rockstar koristi za pokretanje Red Dead Redemption 2 dobio je određena unapređenja i ušao u devetu verziju svog postojanja.



Shodno tome, navodi se kako isti nudi poboljšanja na više nivoa i aspekata, uključujući kvalitetniji prikaz tekstura, redizajnirani AI NPC-eva i policije, kompletno novu fiziku vezanu za vodene površine, izmenu osvetljenja i vremenskih (ne)prilika u realnom vremenu, i još mnogo toga.

SPIDER-MAN 2 JE NAJBRŽE PRODAVANA PLAYSTATION IGRA IKADA!

Kraj oktobra je bio velika prekretnica za PlayStation fanove, jer je Insomniac objavio nastavak svoje visoko hvaljene Spider-Man igre. Spider-Man 2 je sada dostupan već nekoliko dana i brzo je oborio jedan impresivan rekord. Tokom prvih 24 sata na tržištu, Spider-Man 2 je prodao 2,5 miliona kopija, čime je postao najbrže prodavana first-party igra u istoriji PlayStation brenda.

Spider-Man 2 je brzo postao veliki hit, dobivši ukupnu ocenu 91 na Metacriticu. Ovo stavlja igru nekoliko poena iznad Spider-Man (2018), prve Marvel igre Insomniaca. Sada, kada je ovaj nastavak toliko visoko ocenjen i kada je na vrhu prodajnih lista, verovatno može-



mo očekivati Spider-Man 3 od Insomniaca u narednim godinama.

Pored Spider-Man, Insomniac takođe radi na još jednom Marvel projektu, samostalnoj Wolverine igri. Međutim, o ovoj igri se ne zna mnogo, niti kada će biti objavljena.

CYBERPUNK 2077 KORISTIO AI KAKO BI ZAMENIO PREMINULOG GLUMCA

U potpunom cyberpunk stilu, CD Projekt Red je tokom developmenta ekspanzije za Cyberpunk 2077, Phantom Liberty, koristio veštačku inteligenciju kako bi replicirao glas poljskog glumca, Milogosta Rečeka, koji je preminuo 2021. godine.

Reček je igrao ripperdoca zvanog Viktor Vektor, koji se pojavljuje u nekoliko glavnih i sporednih misija kroz Cyberpunk 2077. CD Projekt Red je prvobitno razmatrao njegovu zamenu u ekspanziji, ali se na kraju opredelio za malo kontroverzniju varijantu - AI.

Čini se da je tim izabrao najetički mogući put sa ovom novom tehnologijom, angažujući drugog glumca, a zatim koristeći softver pod nazivom Respeecher da promeni glas zamene kako bi se podudara sa glasom Rečeka.



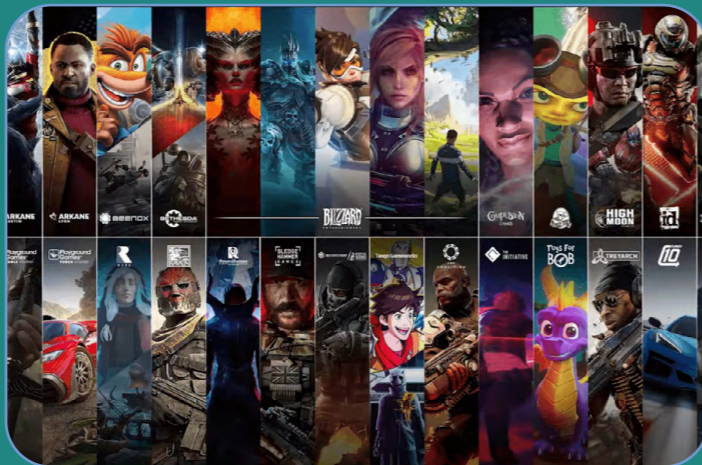
Iako se čini da je CD Projekt Red ispunio sve uslove kako bi osigurao da je upotreba softvera veštačke inteligencije bila u skladu sa pravilima, ova tema je i dalje osetljiva.

Porast ChatGPT i sličnih programa osporava mnoge, uključujući nekoliko autora koji su tužili OpenAI, tvrdeći da su njihova autorska dela ukradena i korišćena za obuku osnovnih jezičkih modela.

XBOX JE VIŠE NEGO ZINTERESOVAN ZA VRAĆANJE STARIH ACTIVISION FRANŠIZA

Sa završenom akvizicijom Activision-Blizzard-King od strane Microsofta vrednom 68,7 milijardi dolara, proizvođač Xbox konzola počeo je da otkriva svoje planove za izdavača. Sa toliko franšiza sada pod svojim okriljem, šef Xboxa Fil Spenser govorio je o njihovim planovima za ABK tvrdeći da je zainteresovan da se timovi vrate i rade na starim franšizama.

Activision je poslednjih godina postao poznat po svom fokusu na Call of Duty, sa timovima poput Vicarious Visions i Toys For Bob koji su svedeni na čiste timove za podršku. Prema Spenseru, pod Microsoftom, studijama će biti pružena prilika da rade na starijim ili neaktivnim franšizama ako to žele. Spenser je dodao da za sada ne postoje nikakvi konkretni planovi za ovakve projekte, ali da je prilika i te kako tu.



U očima mnogih, Activision nije dovoljno iskoristio brojne svoje studije, pa je uzbudljivo videti da bi sada mogli dobiti priliku da rade na nečemu novom (ili starom).

ZVANIČNO PREDSTAVLJEN PS5 SLIM, IZLAZI OVE GODINE!

PlayStation 5 Slim je konačno predstavljen, čime se nastavlja trend izdavanja tanje verzije hardvera za svaku generaciju PS konzola. Pored Slim verzije, predstavljen je i novi dizajn za standardni model. Veličinom će biti 30% manji od prethodnih te 18-24% lakši od sadašnjih modela!

Revidirana konzola, najavljena preko zvaničnog PlayStation bloga, u potpunosti će zameniti osnovni PS5 model, a trebalo bi da bude lansirana u novembru, dakle tačno kada dođe praznična sezona. Nažalost, još uvek nije objavljen konkretan datum, ali nećemo morati da čekamo duže od mesec dana za dodatne vesti o PS5 Slimu.



Očekujte da će revizija PS5 Slim biti jednako moćna kao i osnovni model, kao i da će zadržati istu cenu. Međutim, mnogo je tanji, ima malo privlačniji dizajn i pruža mogućnost kupovine odvojivog Ultra HD Blue-Ray disk drajva za PS5 Digital Edition.

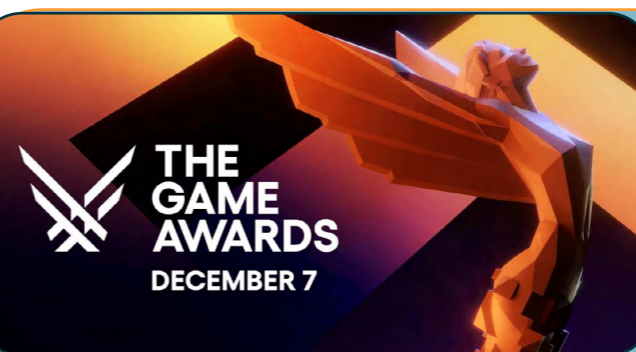
IZGLEDA DA JE DEVELOER IGRE GOLLUM KORISTIO CHATGPT DA BI NAPISAO IZVINJENJE

U intervjuu sa nemačkim gaming portalom GameTwo (koji je primetio Knoebel), nekoliko bivših članova Daedalice prvi put su govorili o tome šta je pošlo naopako sa ovom igrom koja je dobila oštre kritike.

Nakon izlaska The Lord of the Rings: Gollum, Daedalic se izvinio što je isporučio "neimpresivno iskustvo". Kompanija je rekla da "jako žali" što igra nije ispunila očekivanja, i obećala da će je poboljšati putem budućih ažuriranja.

Sada se tvrdi da je izvinjenje napisano sa softverom za veštačku inteligenciju ChatGPT, i to prema dva izvora koji su razgovarali sa GameTwo. Takođe se tvrdi da sam Daedalic nije imao nikakva saznanja o izvinjenju ili njegovom sadržaju pre objavljivanja i da je to u potpunosti rukovao izdavač Nacon.

U vreme objavljivanja, Gollum je najniže ocenjena igra godine na stranicama Metacritic i OpenCritic.



THE GAME AWARDS 2023 POTVRĐEN!

Tokom proteklih godina, The Game Awards se uzdigao i postao jedan od vodećih godišnjih gejming događaja, sa ceremonijom koju vodi Džef Kili koja kombinuje nove najave uz proslavu proteklih 12 meseci u svetu video igara. Kako se očekivalo, The Game Awards će se vratiti i ove godine, sa planiranim početkom 7. decembra - gotovo tačno godinu dana nakon prošlogodišnje ceremonije.

Inicijalno započet kao relativno skroman događaj, The Game Awards je postao veći i impresivniji sa svakom iteracijom – kako u pogledu najavljenih igara, tako i ukupne gledanosti. Prvi šou 2014. godine gledalo je 1,9 miliona ljudi, dok je šou iz 2022. godine imao preko 100 miliona gledalaca. S obzirom da je 2023. godina verovatno jedna od najboljih godina za igre u skorijoj prošlosti, The Game Awards 2023 će sigurno imati mnogo toga za proslaviti, ali se nadamo i novim uzbudljivim najavama.

CD PROJEKT RED RAZVIJA LIVE-ACTION CYBERPUNK PROJEKAT

Činili bismo nepravdu kada bismo ignorisali uspeh Cyberpunk: Edgerunners i dah života koji je dat igri Cyberpunk 2077. Iskupljenje developera CD Projekt Red je sada završen, sa poslednjim velikim pečom za Cyberpunk 2077, kao i velikom ekspanzijom.

Nećemo morati da čekamo Cyberpunk 2 da bismo dobili više od Night City krajolika, jer je CD Projekt Red sada potvrdio planove za live action adaptaciju. Cyberpunk: Edgerunners je prošao veoma dobro, iskoristivši pun potencijal anima trope i koristeći ga da ispriča novu priču smeštenu u Night City.



Sada se CD Projekt Red udružuje sa produkcijskom kompanijom Anonymous Content, kako bi radio na live-action Cyberpunk projektom.

Anonymous Content je radio na serijama kao što su True Detective i Mr. Robot, kao i na holivudskim filmovima poput The Revenant. Live-action adaptacija Cyberpunk je trenutno u ranoj fazi razvoja i potrebni su joj scenarista i druge uloge.

MAX PAYNE REMAKE IZDANJA SU OGOROMNI PROJEKTI ZA REMEDY

Uoči izlaska dugoočekivanog horor nastavka, Alan Wake 2, kreativni direktor Remedy Entertainment, Sem Lejk, otkrio je koliko su veliki poduhvati za kompaniju predstojeća remake izdanja Max Payne igara. Iako su godinama kružile glasine o rimejkovima čuvenih pučača iz trećeg lica, Remedy Entertainment je tek 2022. godine potvrdio



da će Max Payne i Max Payne 2 Remake biti dostupni na PC-u i konzolama. Intervju je takođe otkrio kako Remedy planira da pronađe ravnotežu između nastavaka i originalnih franšiza u budućnosti. Iako se predstojeći nastavci poput Alan Wake 2 (koji bi trebalo da bude najduža Remedy igra do sada) i Max Payne rimejkovi drže postojećih franšiza kompanije, ona nije odustala od stvaranja novog sadržaja. Lejk je rekao VGC-u da predstojeći naslovi poput Vanguard pokazuju da, uprkos uspehu sa nastavcima, kompanija ne usporava kada je reč o rastu sve većeg Remedy Connected Univerzuma.

Možda ćemo se načekati za remake izdanja Max Payne 1 & 2, ali srećom Remedy ima puno igara u produkciji koje će igrače zabavljati u međuvremenu. Pored Alan Wake 2 i kooperativnog PvE šutera Vanguard, studio takođe radi na dva nova unosa u franšizi Control.

LEGION



Stylish outside.
Savage inside.

intel.

CORE™

i7

Intel® Core™
i7 Processor

Legion 5i Pro
Gear up at
[Lenovo.com/Legion](https://lenovo.com/legion)



BALDUR'S GATE 3 I RAZUVERENI SINDROM AUTSAJDERA

Autor: Nebojša Klasanović

„CRPG? Šta ti je to?!“ – pita mladi naraštaj koji svoju igračku sreću svakodnevno pronalazi uz Fortnite, Minecraft ili već treće izdanje malo poznatog naslova pod imenom GTA V. „CRPG žanr? Druže, nikad čuo za to. 'Ajmo malo COD ili partiju FIFE da bacimo.“ – reče nešto stariji naraštaj. „Uh, ima ova neka nova igra, Baldur's Gate 3 se zove. Daj da vidim valja li čemu. Joj, ovo na poteze nešto. Kakve su ovo pauze? Ma dosadno. Nemam ja vremena za ovo. Još moram da razmišljam. Šteta, da bar nije na poteze. Igrao bih sigurno.“ – konstatuje pomalo razočarano znatiželjni igrač. „Da vidim šta ljudi igraju ovih dana. Au! Neki Baldur's Gate 3 prvi na listi na Steam-u. Da vidim o čemu se radi. Ne znam, nije mi ovo nešto. Da vidim šta kažu recenzije igrača. 96%? Molim?! Za ovo?! Ma daj! Znam šta ću. Daj da

nabavim ja sebi ovo, da probam. Šta fali? Ako mi se ne sviđa udarim povrat novca i čao. Ma sigurno neću igrati ovo ni blizu dva sata, šta sad.“ – razmišlja igrač što prati sve što je novo. „Druže, slušaj! Imam sjajnu igru za tebe. Baldur's Gate 3, na Steam-u imaš. Veruj mi, kupuj to odmah, nećeš zažaliti – ubeđuje prijatelj prijatelja. „Kakva priča, kakvi likovi! Ova igra je suvo zlato! Skoro nisam igrao ništa bolje.“ – konstatuje ushićeno igrač koji je završio igru. „A sad, na drugi prelazak!“ – dodaje isti igrač.

Od kad je sveta i video igara, uvek je bilo više voljenih i manje voljenih. Znaete ono kada pitaju roditelje koje dete više vole. Oni, šta će drugo, nego provući ono čuveno „kako svako dete vole podjednako“. Istina, vole oni svoju decu, jer kakav to okrutni roditelj ne bi

voleo svoju decu. Ipak, u dubini duše znaju da neko dete vole malo, ma mrvicu više, ali sebi ne žele da priznaju.

Nažalost, nađe se sa vremena na vreme i poneki, pa gotovo tragičan slučaj, gde se dete oseti zapostavljeno, odbačeno, kao da tu ne pripada. Pokušava ono da zavredi pažnju, da bude voljeno, maženo i paženo. Ali avaj, prosto nešto ne da. Vremenom, roditelj shvati da nešto nije u redu, oseti da negde greši. Počne da primećuje baš to jedno dete što se oseća, verovatno i nepravredno zapostavljenim u odnosu na ostale. Dete biva srećno, zadovoljno, ispunjeno, ma kao da je sada gotovo jednako sa ostalom braćom i sestrama. Kao da više nije ništa manje važno. Konačno je maženo i paženo. Konačno oseća da zaista i pripada tu gde jeste. E baš to odbačeno dete je sveži predvodnik u narodu nepopularnog CRPG žanra, izvesni Baldur's Gate 3. Projekat koji je prošao kroz dugogodišnji razvoj. Projekat koji je imao određenu bazu fanova i poklonika, ali projekat za koji se ni u ludilu nije moglo naslutiti da će u jednom momentu zavrediti ovoliko pažnju. Na kraju, sa pravom se može konstatovati, zavređena pažnja je dala krajnji pozitivan ishod.

Šta je to što ovaj naslov izdvaja u moru drugih? Šta je to što je kompletnoj igračkoj industriji pokazalo da ne moraju igre nužno biti isključivo akcionog tipa kako bi obarale prodajne rekorde i unosile ogromni priliv novca u kasu. Odgovor je jednostavan i gotovo da se sam nameće. Dovoljno je „samo“ da igra bude



kvalitetna. U pravom smislu te reči. Za sve ostalo, pobrinuće se igrači, a naslov vredan pažnje, ali i otvaranja novčanika će već uspeti da pronađe put do svoje publike.

Doduše, istini za volju, valja napomenuti kako je igra prvenstveno prošla kroz čuvenu „early access“ fazu koja je potrajala par godina. Dakle, kvalitet nije pao sa neba, tek tako, već je tome ipak prethodio određeni proces, ali i neophodno vreme. Belgijski Larian, studio koji stoji iza Baldur's Gate 3 ipak nije na nivou nekih visokobudžetnih, koji raspolažu hiljadama, pa i desetina hiljada zaposlenih. Sa te strane, donekle je i razumljivo zašto su se odlučili da svoj naslov najpre sprovedu kroz „early access“. Jednostavno, nisu želeli da rizikuju, jer su u ovaj projekat uložili značajno više nego za oba prethodna naslova zajedno (Divinity Original Sin i Divinity Original Sin II). Kada je već tako, imali su nameru da u komunikaciji sa testerima i ig





račima dobiju direktnu povratnu informaciju o tome kako napreduju sa razvojem, šta valja, šta ne valja i šta je potrebno korigovati. Istina, mnogi studiji koji kreiraju visokobudžetne igre nemaju taj luksuz, već investitori, pa i sami izdavači pred njih stavljaju rokove skromnog vremenskog perioda za izradu igara, a sa time ispašta i konačni kvalitet proizvoda.

Ovo zapravo ne amnestira te kompanije zbog toga što se danas igre AAA oznake uglavnom štancuju kao na traci, kako bi zadovoljili finansijski prohtevi. Bitna razlika je što veći, finansijski moćniji i studiji sa više radne snage često nisu uspevali ni da za nešto duži vremenski period, koliko su igre bivale u razvoju dostave proizvod vredan hvale. Larian u tome ne samo da je uspeo, nego je i debelo premašio očekivanja. Čak su iz samog Larian-a potvrdili kako se ni u najluđim snovima nisu nadali ovakvom uspehu. Visoka produkcijska vrednost, gde je više od 200 glumaca angažovano za davanje glasova i izvođenje glumačkih performansi. Duboki i kvalitetni narativ, koji igrača drži u neizvesnosti, sa pitanjima i željom za spoznajom kakva sudbina ga dalje čeka. Likovi kojima je „udahnut život“ i koji na trenutke zaista umeju da podsete na prava živa bića, toliko dobro su napisani i realizovani. Sporedni zadaci koji ne trače vreme igraču a često i nagrađuju veoma značajno za rešavanje. Uz to su neretko i vrlo zanimljivi. Izvrsno realizovan svet. Fantastična muzička podloga. Brojne opcije za taktiziranje u toku borbe. Igra vredna više prelazaka od kojih svaki može biti drugačiji od pre-

thodnog, jer toliko opcija ima u ponudi. Jedan sjajan, kompletan paket koji je iznenadio i počistio pod sa mnogima. Na sve to, ovakav slučaj se javlja u veoma atraktivnoj konkurenciji igara i uspešno konkuriše za najbolju igru godine. To se postiže kada je nešto zaista kvalitetno.

Nama ostaje da se nadamo da su i ostali proizvođači igara makar krajičkom svog oka zabeležili ovaj pogodak i baš kao što je praksa sa nečim što je popularno i uspešno, da će slediti put koji je krčio, utabao a onda i popločao ne tako veliki i moćni belgijski Larian. Jedno je sigurno, roditelji će sada puno više pažnje poklanjati onom detetu koje je bilo nepravedno zapostavljeno.



VREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play!


RETRO

BESPLATNI GAMING
MAGAZIN

PLAY.CO.RS

 facebook/PlayZine

 twitter/play_zine

 instagram/playzine_

 youtube/play_zine



STRAŠNE IGRE ZA PLASLJIVU DECU

Kako bismo što bolje proslavili najsablasniji mesec godine, pitali smo naše autore koja igra ih je najviše uplašila tokom njihovog gejmerskog staža!



Autor: Milan Živković

Silent Hill 4: The Room

Kada iza sebe imate pozamašno igračkog staža, nije lako uperiti prstom na neki konkretan momenat i izdvojiti ga kao „naj“ u bilo kom smislu. Ali činjenica je da brojni sati provedeni uz video igre olakšavaju bar sposobnost da sa lakoćom navedete neke od najupečatljivijih trenutaka.

U duhu meseca oktobra, kada je najinteresantnije pričati o strašnim stvarima, naviru mnoga sećanja na igre koje krivim za sedi pramen što mi kosu danas krasi. Ali ni to me neće sputati da nastavim da igre igram daleko nakon što i poslednja vlas kose izbeli, jelte.

Susret sa horor igrama, do mene je nalik talasima, dolazio u više aroma i intenziteta. Tako se rado prisećam kultne igre *Undying* s početka ovog milenijuma, koja je prezentaciju horor naslova iznela na takav način da i dan danas smatram da vas može propisno uplašiti ukoliko se u nju uživite.

No pomen ovako stare igre, za mene predstavlja samo uvertiru uma ka serijalu koji je bio umalo zaboravljen, ne bi li tek skoro bila najavljena njegova renesansa. Reč je o *Silent Hill* igrama, na koje kad se i dan danas osvrnem, mogu s lakoćom biti impresioniran.

S grafikom ispred svog vremena, revolucionarnom prezentacijom i muzičkom podlogom japanskog genija Akire Jamaoke, ove igre su retki 3D naslovi za koje mogu da kažem da nikada neće zastariti.

Iako vizuelno oronuo, prvi deo i dalje poseduje neverovatnu režiju zbog koje bez problema mogu da nastavim da ga preporučujem ljubiteljima žanra do poslednjih dana. Zatim tu je i nastavak koji je možda jedna od najimpresivnijih video igara svih vremena, nevezano za žanr. Obe sam sa uživanjem prelazio, naspram golemim količinama straha koje sam morao da savladam.

E tu je zatim na scenu stupio treći deo... I ujedno prva igra serijala od koje sam odustao. Ne zato što je bila loša, već strašna preko svih merila kojima sam tada mogao da je izmerim.

Naspram protagonistima iz prva dva dela u koje sam nekako i mogao da se uzdam, ovde sam bio u ulozi sedamnaestogodišnjakinje. Čudovišta nikad veća, okruženje nikad zlokobnije, a u rukama samo per-orez. Rekoh ljudi, dajte neke šifre, bar da napravim da bude punoletna a nož duži, kud ću ovako s njom u stravu i užas? Ali nakon nekoliko sati bauljanja po hodnicima beznađa, osećanje jeze me je konačno preplavilo i beše to prva i poslednja igra koju sam ikada prestao da igram zato što mi je bila previše strašna.

Čudan kontrast bio je, kada sam zaigrao četvrti nastavak, jer sam imao utisak kao da je sav horor iscu-reo i za sobom ostavio igru koja je davala utisak „kuće strave“, gde je sve lažno i za cilj ima samo da up-

laši one koji prestanu da budu svesni ove prevare. Ali avaj... Dok mi je teško da se prisetim konkretnih, najboljih momenata u mojoj igračkoj istoriji, sa lakoćom vam mogu navesti tačan sekund koji me je od svih igara najviše preplašio.

Upravo ovaj momenat u *Silent Hill* četvorci jeste i razlog zašto pišem ovaj tekst kao i celog njegovog toka. Igra koja me je najpre nežno ušuškala u sebe, čineći da osetim da sve što može da ponudi jeste psihološki horor, a da je svaki vizuelni momenat samo „šarena laža“, učinila je i da zažalim što sam tako sa lakoćom pretpostavljao bilo šta.

Šetajući ukletom bolnicom, gde su se kolica i kreveti sami naokolo, gotovo komično kretali, kročio sam u jednu prostoriju. Trajalo je to svega par trenutaka, ali kombinacija kamere koja je izvršila nagli okret kao i grafike koja je u to vreme bila raspamećujuće realistična, otreznila bi me pa sve da sam tog dana od jutra pio.

Ni levo ni desno, kamera vas postavlja u prve redove „predstave“ ovekovečene u vidu ogromne, krvave glave jednog od ženskih likova, razrogačenih očiju i još sumanutijeg izraza lica.

Ni nakon što sam u tu scenu kročio već upoznat sa onim što sledi, nisam uspeo da se presaberem. Ni društvo koje sam sazvaio da posvedoči ovom momentu sa mnom, nije učinilo da se osećam iole bolje. Svaki korak u tu prostoriju, koliko god puta da sam ga ponavljao, presecao me je kao petarda usnulu mačku – surovo i bez pardona.

Jedno je turobni osećaj kojim vas horor igre pritiskaju tokom celog svog trajanja, pa i „jump scare“ momenti koji vas mogu propisno razmrdati. Ali sasvim je druga stvar nešto ovako šokantno i nepovezano, a istovremeno i uznemirujuće i besmisleno.

Jedino naravoučenije koje sam mogao da izvučem iz svega ovoga, bilo je i ostalo: ne potcenjujte horor video igre, tu večito evoluirajuću sferu interaktivne zabave. Baš kada to najmanje očekujete, na način koji nikada niste doživeli, pronaći će put do vašeg pulsa. A to baš i nije uvek najzabavnija stvar na svetu...





Autor: Miloš Živković

Nightmare Creatures 2

Kada smo bili mali, moj brat i ja smo prosto bili opsednuti konzolama i video igrama. Uslovi u to vreme nisu bili idealni da budete gejmer ali smo nekim čudom uspevali da se dokopamo svih značajnijih konzola (ne i kompjutera).

Voleli smo da igramo razne žanrove pa ni horor naravno nije bio izuzetak. Međutim, bila je jedna igra koja je lično meni ledila krv u žilama, a zvala se "Nightmare Creatures 2". Bile su to kasne devedesete godine i tu igru je moj brat igrao na PlayStation-u. Zapravo smo imali PS One, sad bi se to zvao slim ali to nije bitno za ovu priču...

Sećam se uvodne špice i ludnice, iliti psihijatrijske ustanove, u kojoj glavni lik po imenu Herbert Valas kuka u bolovima od muke koje su mu naneli zli ljudi. Za ono vreme, animacijom je verno dočarano kako mu ono malo preostale kose visi sa glave kao i zavoji kojima je uvijen poput mumije koju su kerovi rastrzali. A radnja je smeštena u Londonu 1666. godine, radi dodatne doze veselosti.

Spreman da pobegne i osveti se svima onima koji su mu naneli zlo a ujedno i spasi ceo svet od kultista koji su sproveli zlokobni eksperiment ne bi li pokorili grad a onda i ceo svet, Herbert zvuči kao savršeni protagonist, zar ne?

Evo i dan danas kada se setim ili vidim tu igru, osetim neku nelagodu i neprijatnost. Iako se moram pohvaliti da sam nedavno, dok smo brat i ja evocirali uspomene igrajući retro igre, uspeo da zadržim pogled na ovoj igri duže od 10 minuta, ne bi li njemu i sebi dokazao da sam pobedio strah. Ali je zapravo prava istina da taj strah i dalje stanuje negde duboko skriven u mojoj glavi i vreba priliku da se ponovo poigra sa mojim mislima...

Možda ne horor igra u pravom smislu te reči, ali za mene ne bih rekao da postoji veća strava i užas od Nightmare Creatures 2. Prava preporuka svim vašim najgorim neprijateljima!



Autor: Nikola Aksentijević

Alien: Isolation

Kao ogroman ljubitelj horor igara, zaista mi je teško da se odlučim samo za jednu. Trenutno me "pristrasnost nedavnosti" (ili kako se već kaže "recency bias" kod nas) navodi da kažem neke novije naslove koje sam odigrao poslednjih godina. Ipak, moraću da ostanem dosledan - Alien: Isolation je i dan-danas jedna od najboljih horor igara svih vremena.

Razlog je veoma jednostavan. Veštačka inteligencija ksenomorfa je jezivo realna. Ali iza tuđina ostavlja utisak prirodnog i instiktivnog ponašanja jednog predatora u džungli, a plen ste vi.

Dobar prvi deo igre ćete se osećati potpuno bespomoćno, izolovani i sami usred napuštene svemirske stanice daleko od bilo kakve civilizacije. Svemu tome dodatno doprinosi i fantastična atmosfera i dizajn lokacija, koji su urađeni autentično u duhu prvog Alien filma. A kao da ksenomorfi nisu dovoljno strašni, pravi užas možda zapravo leži u Working Joe androidima, čiji mrtvi pogledi i ravan govor bez emocija bude iskonski "uncanny valley" strah u meni. Ni sada mi nije prijatno dok pišem o njima i čujem njihov depresivno isprazan glas dok me jure da me ubiju.





Autor: Miloš Hetlerović

Doom II

Kada se setim osećaja straha koji sam najviše imao u igrama za divno čudo mi na pamet ne pada nijedna horor igra - tu znam šta da očekujem i kako da se pripremim. Najviše sam se uplašio kada sam još davno igrao Doom II koji zapravo spada u first person shooter žanr.

Međutim, nivoi u ovoj igri su u odnosu na original mnogo više u nekom okultnom fazonu gde ima zaista zastrašujućih elemenata koje donekle morate i sami sebi da dočarate s obzirom na ograničenje ondašnje grafike. I kada nekoliko sati tumarate hodnicima, pri čemu je obavezno u sobi mrkli mrak, a onda naletite na providno čudovište koje se zove Spectre i shvatite da krećete nekontrolisano da pucate svuda unaokolo kako biste preživeli. Taj momenat je bio zaista zastrašujuć, tim pre što se vraćamo na ograničenja ondašnje grafike pa je lako bilo "izmaštati" ono što možete da pretpostavite kako izgleda, ali je vrlo teško pretpostaviti da je neko ubacio neprijatelja kojeg skoro pa i da ne vidite, pa je samim tim mozgu bilo mnogo teško da ga shvati.



Autor: Igor Totić

Scratches

Nikada nisam bio preveliki fan horor igara. Ne volim osećaj straha i napetosti, pogotovo ne u isto vreme. I tačno znam momenat kad sam shvatio da ne volim strah - 2006, igra Scratches.

Scratches je, recimo, point and click horor avantura koja prati pisca Michael Arthate koji dolazi da živi u izolaciji Blackwood imanja kako bi pronašao inspiraciju za svoju sledeću knjigu. Kroz igru, istražujete mračnu istoriju kuće i prethodnih vlasnika, gde vas prati konstantan zvuk grebanja bez očiglednog izvora istog. Igra nema klasične jeftine

"strahove iskakanja" (ukupno dva kroz celu igru), nego se oslanja na dobro pisanje, atmosferu, ambijent i zvuk. Igra me je naterala da se kompletno posvetim rešavanju misterije i pronalaženju izvora grebanja koji i dan danas pamtim. Iako je Scratches vrlo jednostavna i stara igra, uvek je preporučim ljudima koji vole horor jer je ja nikada neću zaboraviti.



Autor: Nikola Savić

Resident Evil 7: Biohazard

Resident Evil 7: Biohazard mi notorno nije bio toliko strašan pri inicijalnom prelazu, iako sam bio oduševljen igrom i atmosferom. S obzirom da nikada nisam bio fan RE franšize, ova promena mi se jako dopala. Međutim, kada sam prešao na VR iskustvo, situacija se potpuno promenila - RE7 je tada bio i ostao nešto najstresnije što sam ikada doživeo. I to ne toliko zbog jumpscare-ova, već zbog sveprisutnog nelagodnog osećaja i jezive atmosfere.

RE7 je igra koju bih preporučio svakom ljubitelju horora, pogotovu kada treba da "proslavite" Klensijev rođendan.



POVRATAK U ERU STARIH BOGOVA: INTERVJU SA IVANOM RISTIĆEM

Autor: Božidar Radovanović

Danas smo razgovarali sa Ivanom Ristićem, samostalnim developerom iz Srbije koji nam je putem ovog intervjua predstavio svoj prvi projekat, Svarog's Dream.

Ćao Ivane! Reci nam nešto o sebi i opiši nam tvoje prvo gejming iskustvo.

Ivan: Još 90-ih godina sam dobio prvu SEGU od roditelja. Ono što je bila prednost tadašnjih igara u odnosu na današnje je to što su ostavljale mnogo prostora za maštu. Dale bi jak kostur, a ono što je nedostajalo mi bi zamišljali u glavi. Početkom novog veka sam već u Warcraft III editoru pravio svoje mape, a tu sam negde i zavoleo sve oko video igara. Kako i kada si počeo da se baviš game devom? Da li je Svarog's Dream tvoj prvi projekat?

Ivan: Jeste. Pored posla sam se, na svaki par meseci, oprobavao u raznim hobijima, kada je game dev došao na red sve mi je kliknulo i više nego što sam očekivao. Na kraju je to postalo više od hobija.

Kako bi našim čitaocima opisao Svarog's Dream? Reci nam nešto o gejmpleru i priči.

Ivan: Žanr igre je open world top-down CRPG. Priča prati period pada staroslovenske religije i uspon hrišćanske. Igrač je bačen u ovaj svet koji može da istražuje bez ograničenja. Igrač je predstavljen dušom koju je Veles (bog podzemlja) oslobodio i sa svakom smrću se vraća nazad u podzemlje kod Velesa. Kako priča odmiče, a i kako igrač istražuje svet, i sam svet se menja kroz evente. Igra daje slobodu igraču kao što su to davale igre poput Skyrima, a tu je i combat urađen u Diablo stilu. Ima još dosta toga da se kaže ali zaustaviću se ovde.



Današnje tržište je prezasićeno igrama koje se pozivaju na nordijsku i grčku mitologiju, tako da je Svarog's Dream pravo osveženje. Da li je ovo jedan od razloga zbog kog si se opredelio da tvoj projekat baziraš na slovenskoj mitologiji?

Ivan: Nije to razlog. A i ne bih se potpuno složio da je tržište prezasićeno mitologijom, jer mitologija je podloga na kojoj igre grade svoj svet. Osnovna prednost (a i mana) slovenske mitologije leži u nedostatku originalnih izvora i nije toliko definisana. Samim tim je autoru igre ostavljena mnogo veća sloboda u kreativnosti. Ovo se lepo vidi u igrama (knjigama) poput Witchera.

Na koji način je aspekt mitologije implementiran u igru? Da li si se konsultovao sa nekim kako bi igračima što verodostojnije prikazao bogat svet slovenske mitologije?

Ivan: Svaka RPG igra treba da ima neki lore, nešto

što se dogodilo pre nego što je igrač pokrenuo igru, a mitologija je jednostavan način da ubacimo igrača u neki donekle već poznat svet. Ona je tu kao temelj na kojem pravimo neku svoju priču.

Čitao sam veliki broj knjiga, od nekih sa početka dvadesetog veka do modernije literature i onda sam sastavio svoju priču i svet. U igri igrač direktno komunicira sa starim bogovima (Perun, Morana, Veles...) i bori se sa bićima iz staroslovenske mitologije. Tu su bića poput drekavca, vukodlaka, bjesova, tu je Baba Jaga (Roga) i mnogi drugi. Tu su i neke druge naše legende ugrađene u questove.

Igre u kojima je potrebno da igrači prođu kroz podzemni svet kako bi se vratili u život su prilično retke. Kako si došao na ideju ove mehanike?

Ivan: Kada sam dizajnirao igru zamislio sam osnovno iskustvo koje želim da postignem kod igrača i onda sam osmislio mehanike da podržim to. U ovom slučaju tražio sam mehaniku koja će motivisati igrača da isključi autopilot i da bude prisutan u igri. Names-to quick-save quick-load-a, mehanika koja trajno



kažnjava igrača za smrt čini i svaku akciju opreznijom, bitnijom i samo iskustvo prisutnijim. Međutim, ova posledica ne bi smela nikada da bude frustrirajuća, jednostavno je bilo dodati je. Teži deo posla je bio učiniti je zanimljivijom što se nadam da sam na kraju uspeo. Sa svakom smrću igrač prolazi kroz različite delove podzemlja i otkriva nešto novo o pozadini sveta, dobija nove karaktere sa novim talentima i dobija nove taskove.

Šta Svarog's Dream izdvaja od drugih igara RPG žanra?

Ivan: Teško je pronaći jednu mehaniku koju niko nikada nije probao, ali je svaki igra jedinstven skup mehanika. U ovom slučaju osnovne crte su: Originalna priča, direktna komunikacija sa bogovima, sloboda i izbori na svakom koraku, main quest koji se grana i vodi u različite krajeve, prolazak kroz podzemlje, svet koji evolviraju, realizam i svet koji pokušava da reaguje na igrača, borba koja pored skilla igrača traži i dobru pripremu i donekle meditativno istraživanje sveta.

Da li će Svarog's Dream imati lokalizaciju na srpski jezik?

Ivan: Ako budemo radili lokalizacije, uradićemo i srpski. Igra je jako velika i ima preko 30.000 reči za prevesti, tako da bi lokalizacija trenutno skratila budžet koji nam treba za druge stvari. Da li će igra



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

Ivan: Veliki projekat zahteva mnogo truda i odricanja. Za ono što mislite da je poslednjih 10% oduzeće vam vremena koliko i prvih 90%. Sa druge strane, sve je zanimljivije kada radite za sebe, i ako ste uporni samo nebo je granica. Ako tražite nekoga za saradnju na projektu, proverite i grupu SGA, tamo se skuplja dosta developera koji traže saradnike ili vam mogu pomoći sa savetima.

Da li imaš neku omiljenu igru? Da li trenutno nešto igraš?

Ivan: Drastično manje igram igre poslednjih par godina, i kada igram to su uglavnom "gubivreme" igre za koje me je sramota da im navedem imena :D Moje dve omiljene igre su Kenshi i EUIV. Zanimljivost za Kenshi je da je napravljena od strane jedne osobe (Chris Hunt) u periodu od 12 godina. Njegovo delo u sebi ima dušu i život kakav AAA igre nikada nisu uspele u toj meri da donesu. Kada je igrate izgubite se u tom svetu i osećaj je kao da čitate dobro napisanu knjigu. Nadam se da će i Svarog's Dream igračima pružiti takvo iskustvo.

Hvala ti na fenomenalnom intervjuu! Jedva čekamo da isprobamo Svarog's Dream!

Svarog's Dream izlazi 4. decembra za PC. Podržite Ivana i VI Games i dodajte [Svarog's Dream na vašu Steam wish listu!](#)

biti lokalizovana zavisi u mnogome od toga kako će release da prođe. Dodao bih ovde da, iako je igra na engleskom, dodato je dosta srpskih detalja, na primer imena mesta su na srpskom, sva imena karaktera su iz našeg crkvenog kalendara, vukodlak nije werewolf nego baš vukodlak i tako dalje :-)

Reci nam nešto o razvojnom procesu igre. Koliko je trajao?

Ivan: Godinu dana osmišljanja ideje. Tri godine rada na projektu.

Da li si potpuno sam radio na igri? Koji segment razvoja je bio najteži za tebe?

Ivan: Pomagala mi je supruga. A i studio smo nazvali VI Games po inicijalima naših imena. Plaćali smo kontraktore da nam odrade delove posla. Takođe duga je i lista igrača koji su volonterski učestvovali u testiranju i davanju feedbacka. Svima njima bih se zahvalio. Najteže je ostati uporan i disciplinovan, a ako to uspete onda ništa drugo nije teško.

Kada možemo da očekujemo Svarog's Dream? Za koje platforme će biti dostupan?

Ivan: Plan je da se izda 4. decembra preko Steam platforme, inicijalno samo za PC.

Da li ubuduće planiraš da razvijaš svoje igre u okviru tima?

Ivan: Zavisi dosta od toga kako će release da prođe.



ZK23

KOLEKCIJA



REKT SHOP

REKT.SHOP

BUĐENJE DREVNNOG ZLA



Autor: Milan Janković

Stream Scream Fest koji je održan krajem oktobra pružio nam je priliku da isprobamo demo za jednu jako zanimljivu video igru koju trenutno razvija domaći studio Remote Human.

Reč je o igri Code Alkonost: Awakening of Evil, a ako nas redovno pratite, o igri ste definitivno već čuli na našem sajtu. Članovi Remote Human studija su takođe bili naši gosti na prošlogodišnjem Play!Conu gde smo saznali pregršt detalja o igri.

Code Alkonost je narativna horor igra bazirana na slovenskoj mitologiji i običajima sa naših prostora, nešto što se retko viđa u video igrama. Priča prati sestre Veru i Milenu, sa Verom kao protagonistkinjom koja polazi u potragu za nestalom sestrom. Ovo putovanje je vodi u zabranjenu šumu gde lutaju demoni i proterani lopovi i ubice. Nakon dolaska u šumu brzo ćete shvatiti da borbe nema, to jest da se ne možete odbraniti od neprijatelja. Code Alkonost je osmišljen kao pravo horor iskustvo, podsećajući na Amnesia igre, gde ne možete uzvratiti udarac već samo bežati i skrivati se od stvorenja koja vrebaju. Sa svakim susretom i bežanjem od potencijalnih neprijatelja, mi igrači moramo pratiti sanity parametar koji se menja i dovodi do promene percepcije sveta i okruženja od strane protagonistkinje, čime se dodaje na tenziji kroz audiovizuelnu stimulaciju. Ovo je jako bitno jer dosta utiče na celokupnu atmosferu, i imaće još većeg značaja sa VR verzijom koja je planirana za kasnije.



CODE ALKONOST

AWAKENING OF EVIL

Pored izbegavanja kobnih susreta sa jezivim šumskim stvorenjima, gejملهj uključuje istraživanje okruženja i rešavanje kvestova koji će vam pomoći da odgonetnete dešavanja u igri. Zagonetke su prilično lepo osmišljenje i nude solidan izazov u skladu sa kompletnom tematikom igre.

Najzanimljiviji i najprivlačniji aspekt ove horor avanture jeste celokupan ambijent i audiovizuelna izvedba. Sa grafičke strane, igra poseduje fotorealistična okruženja sa tradicionalnim objektima skeniranim iz muzeja radi što upečatljivijeg prikaza. Sa audio strane, muzika i zvuci su inspirisani tradicijom naših prostora i doprinose izuzetno sablasnoj atmosferi dok istražujete zabranjenu šumu. Code Alkonost takođe na momente podseća na stare domaće horor filmove, kao što je Leptirica, što je dodatni plus za nas.

Prva stvar koja je bila očigledna u novom demou jeste da se igra značajno razlikuje od ranije alfa verzije, prvenstveno po kvalitetu grafike ali i po početnoj izvedbi, i jako je lepo videti da projekat odlično napreduje. Ali naravno, put do finalne verzije je i dalje dugačak jer je developerima ostalo da porade na celokupnom kvalitetu igre, poliranju i ispravljanju bagova.

Ovaj demo je poslužio upravo za tu svrhu, kako bi pomogao developerima da sakupe što više utisaka i povratnih informacija od igrača na Steam platformi. Code Alkonost: Awakening of Evil je trenutno u planu za izlazak u Early Access tokom 2024. godine.



Šta se desi kada pomešate Doom 3 i SOMU i dođate mrvicu Alien Isolation, pa sve to ubacite u interesantan rogue-lite gameplay loop? RIPOUT pokušava da odgovori baš na to pitanje. Domaći studio Pet Project Games me je prijatno iznenadio sa ovom igrom jer nisam očekivao tako interesantan spoj žanrova dok sam čitao njen sinopsis. Par demoa kasnije, i sada Early Access, RIPOUT je pun potencijala da bude jedna od onih indi igara koje će se organski proširiti na široku publiku – pod uslovom.

RIPOUT je rogue-lite FPS koji je dosta inspirisan igrama kao što su Doom 3 i Quake 4, gde se većina radnje odvija u svemiru. Po ulasku u igru, atmosfera me je odmah vratila u osećaj samoće, mraka i tenzije koju sam imao pri prvom igranju Doom 3. Dok je Doom 3 inicijalno imao sterilnu pa onda demonsku atmosferu, RIPOUT ide u smeru groteske i ljigave mešavine organa i mašina, što malo podseća na SOMA. Svakako, RIPOUT ima svoj stil, ali se uticaj ovih igara ipak oseća na svakom ćošku. Ono što igri ide u korist jeste vrlo jezivo (lepa) grafika i količina detalja koju svaka misija poseduje – definitivno se nije štedelo na dizajnu okruženja. Igra se trudi da dočara osećaj samoće i klaustrofobije i to radi vrlo dobro... do jednog momenta.

Čitajući ovaj opis verovatno ste pretpostavili da je RIPOUT horor igra. Iako to pokušava da bude, neke stvari apsolutno ubijaju tu atmosferu.

RIPOUT JE ROGUE-LITE FPS KOJI JE DOSTA INSPIRISAN IGRAMA KAO ŠTO SU DOOM 3 I QUAKE 4

Priča prati sukob ljudi i jedne vanzemaljske rase. Čovečanstvo ovaj rat vodi svojim mutiranim vojnicima, ali u jednom trenutku, naravno, sve odlazi dođavola. Vaš lik je jedini preživeli vojnik koji igrom slučaja poseduje vrlo specifično živo oružje koje ćete unapređivati kroz igru. Ono što izdvaja ovu igru je zapravo ta živa puška. Poenta je da pored osnovnih modova kao što su mitraljez i sačmara, puška može da ispali kreaturu koja se kači na neprijatelje i može da načini veliku štetu, da odvali deo tela ili da oduzme neprijateljima oružje i donese vama. Možete da nosite jedno neprijateljsko oružje ili opremu u datom momentu koji se odvojeno kontrolišu (ne mora uvek da bude oružje, može da bude štit ili igla koja leči). Uz standardni pištolj i sekiru, uvek sam bio spreman za

ISTRGNI ILI KAKO SAM ZAVOLEO SVOG PUŠKO-LJUBIMCA



STEAM® EARLY ACCESS



Autor: Igor Totić



bilo kakvu pretnju tokom misija i do sada nisam imao osećaj da ostajem bez arsenala, što je možda jedna od zamerki ovoj igri.

Iako igra pokušava da nam dočara atmosferu horora, igrač ima pristup tolikom arsenalu, svetlu i senzori-ma koji tačno prikazuju lokacije neprijatelja da se gubi osećaj straha odmah pri početku svake misije. Voleo bih da senzor ne postoji i da ne markira neprijatelje (markiranje je trenutno neophodno da bi se kreatura poslala ka neprijateljima), što bi podiglo atmosferu na mnogo viši nivo. Igra takođe podržava online co-op što opet smanjuje "horor efekat" ali ujedno pojačava elemente zabave, tako da ipak mislim da su developeri napravili dobar izbor na ovom planu.

MISIJE NISU MNOGO DUGAČKE, ALI NISU NI KRATKE

Što se samih neprijatelja tiče, vrlo su raznovrsni. Od mutiranih kućića do jezivih abominacija koji podsećaju na Aberration iz Starcraft 2, imaćete pregršt mesa i metala za kidanje.

Misije nisu mnogo dugačke ali nisu ni kratke. Nisam siguran da li su proceduralno generisane ili fiksne, ali sve misije do sada su imale više objekta koje sam

morao da ispunim. Od pronalaska laptopova i ključeva do aktiviranja generatora i otključavanja drugih zona, uvek sam imao cilj koji je bio jasno definisan. Kroz misije ćete pronalaziti i privremena unapređenja, što je standardno za rogue-lite žanr. Igra će vas u početku mnogo "držati za ruku", u smislu da neće biti previše neprijatelja niti izazova, ali to omogućava da lakše uđete u malko teže misije.

Drago mi je što će RIPOUT prvo dobiti Early Access izdanje pošto mu je i te kako potrebno. Iako ima dovoljno sadržaja za čak i puno izdanje, mislim da je EA bolji izbor jer će developeri imati priliku da pokupe predloge igrače i znatno unaprede igru.



RAZVOJNI TIM: PET PROJECT GAMES
 CENA: 24,99€
 PLANIRANI DATUM IZLASKA: 2024
 STEAM LINK: [HTTPS://STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/1558830/RIPOUT/](https://store.steampowered.com/app/1558830/RIPOUT/)

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
 OS: WINDOWS 10 64-BIT
 CPU: INTEL CORE I7 4790K / AMD EKVIVALENT
 GPU: NVIDIA GEFORCE GTX 1660 / AMD EKVIVALENT
 RAM: 16 GB
 HDD: 10 GB



A UBISOFT ORIGINAL
**ASSASSIN'S
 CREED**
MIRAGE

REVIEW

Autor: Igor Totić



DA LI SE SECATE KOLIKO JE ASSASSIN'S CREED RANIJE BIO DOBAR?

Sve je krenulo od Prince of Persia The Sands of Time. Ova inovativna akciona avantura je potpuno obrnula žanr naglavačke i fanovi su tražili još jer dva nastavka i jedan spinoff nisu bili dovoljni. Ubisoft je zatim krenuo da radi na nastavku, ali je potpuno odustao. Ovu "radnu verziju" je na posletku pretvorio u Assassin's Creed i tako se rodila nova franšiza.

Prvi AC je imao mnoštvo inovacija ali je igra bila repetitivna i kratka, što je bilo okej za početak. Onda su čuveni nastavci sa Ezio Auditore utanačili AC serijal u kult video igara i naravno da je Ubisoft krenuo da izbacuje po jednu igru godišnje. Formula je svake godina bila malo bolja ali se nije mnogo razlikovala od prethodnika, pa su izbacili AC Origins koji je opet promenio pristup žanru i prešao iz čiste akcije u akcioni RPG. Od tada, Odissey i Valhalla su bile defacto AC igre koje su bile prevelike, preobimne i predugačke. Ubisoft je hteo da od Valhalle napravi live service igru što im je očigledno uspelo u nekom momentu, ali se osetilo da su malo "iscrpeli" ovu franšizu. I evo, posle tri godine pauze, imamo novi Assassin's Creed zvani Mirage i mogu da kažem da su se baš vratili korenima onoga što čini ovaj serijal, možda čak i previše.

Assassin's Creed Mirage je zapravo trebalo da bude DLC za Valhallu ali su rešili da ga pretvore u samostalnu igru. Ova odluka mi se dosta dopala jer stvarno nisam želeo da ponovo palim Valhallu. I dalje me hvata panika samo kada pomislim na sve što treba (ne „može“, nego „treba“) da se radi u igri. Veliki sam fan serijala, toliko da imam sva collector izdanja zaključno sa Black Flag. Zbog toga sam uvek osećao dodatnu gorčinu u ustima kada bih pomislio da mi se neki deo ovog serijala ne dopada, kao što je Valhalla (mada je i Odissey odmah iza). Srećom, Ubisoft je spustio loptu, budžet i ambicije, a mi fanovi smo dobili novi-stari AC u vidu Mirage-a.



Priča prati lopova Basima, asasina koji se pojavljuje u Valhali i trenira Eivora. U igri ćete saznati kako se Basim pridružio bratstvu i kako je jedan sitan lopov postao kompetentan ubica. Priča se opet vrti oko tajne organizacije, artefaktima Raja i naravno izdaje. Nažalost, priča je mnogo slaba i pogotovo loše ispričana, što je prava šteta. Razvoj priče je izuzetno spor i pun filera što vas kompletno izbacuje iz globalne radnje igre. Ovo je radila i Valhalla i ne kapiram zašto Ubisoft i dalje ima ovaj pristup priči. Ono što je krasilo ceo serijal jeste susret sa poznatim istorijskim ličnostima i njihovo mešanje u misterije asasina i njihovih rivala. U Mirage, nažalost, toga nema. Ili barem ja nisam prepoznao nijednu bitniju osobu koja ima veći uticaj na priču. Likovi koji se pojavljuju u igri su dosta jednodimenzionalni i bez karaktera. Sem par izuzetaka, uglavnom nikoga nećete zapamtiti i niko neće ostaviti poseban utisak.

Cela igra se dešava u Bagdadu i njegovom okruženju. Sem par specifičnih lokacija, većinu vremena ćete provoditi u gradu koji je velik i gust, što je karakteristika koja krase stare AC igre. Bagdad je izuzetno pametno dizajniran, a da ne spominjem da ima pregršt detalja i ljudi koji čine Bagdad živim. Krovova ima

pregršt kao i visokih lokacija za skakanje i skrivanje. Parkur sistem je nažalost dosta unazađen iz meni nepoznatog razloga. Basim se često glavio na mestima gde nije trebalo ili nije hteo da ide gde ja želim. Tranzicije između animacija su jako grube i repetitivne što mi je jako čudno s obzirom da su u AC Unity odradili daleko bolji posao. AC Unity je imao fluidnost i gracioznost, dok je Mirage jako ukočen što se parkura tiče.

**AC MIRAGE JE OMAŽ
 SERIJALU - COVER BAND
 ILITI KINESKA KOPIJA**

Ono što je krasilo ranije AC igre je stealth i ubistva iz senki. To je vremenom nestalo počevši od Origins i drago mi je da kažem da ste u Mirage ponovo pravi asasin – ubistva tajnim bodežima ovoga puta rade. Stealth je i dalje bazičan ali je veran starim igrama. Zviždanje, bacanje bodeža za skretanje pažnje je i dalje tu, ali ćete morati fizički da se krijete kako znate i umete - nema dodatnih stealth mehanika tako da ćete morati pametno da isplanirate svoj sledeći

SKRIVANJE U MASI, USKAKANJE U KUĆICE I PENTRANJE PO KROVOVIMA JE I DALJE TU, I DALJE JE DOBRO – ALI NIJE DOVOLJNO DOBRO



potez. Ono što mi se ne dopada jesu animacije ubistva koje su vrlo skriptovane. Na primer, ako sa leđa napadnete stražara koji sedi, on će pre toga da ustane, pogleda vas i tek onda će ga Basim probosti. Umesto da dobije nož u bubreg i da samo ostane na stolici, stražar ulazi u niz animacija koje su nepotrebne, trače vreme i ubijaju imerziju.

Ako se desi da vas uhvate, počinje klasičan combat koji je najlošiji u serijalu po mom mišljenju. Basim ima standardni napad i težak napad, dok neprijatelji imaju napad od koga možete da se odbranite mačem (zeleni) ili od koga morate da se sklonite (crveni). Dešavaće vam se, pogotovo u početku, da vas opkruži gomila neprijatelja, ali igra prosto ne zna kako da pristupi borbi u ovoj situaciji. Imate opciju da zaključate fokus na neprijatelja, ali ako vas onda napadne neko drugi, nećete moći da se odbranite. Kako dobijate skill poene, možete da otključate neke nove tipove napada ali to dolazi mnogo kasnije i jako sporo. Na kraju se sve svodi na bazičnu borbu koja mi nije bila zabavna – uglavnom sam sve misije rešavao stealth-om a tukao sam se samo gde sam morao. U globalu mislim da Ubisoft nije posvetio dovoljno vremena i pažnje borbi koliko je posvetio stealth mehanikama.

AC Mirage je omaž serijalu, cover band, kineska kopija. Svako malo sam imao osećaj da igram pravu staru AC igru pogotovo u momentima koji su klasični za serijal. Prilaz skrivenoj bazi je identičan kao u AC3, skidanje wanted postera i potplaćivanje govornika da vam se spusti wanted nivo je klasičan AC. Skrivanje u masi, uskakanje u kućice i pentranje po krovovima je i dalje tu, i dalje je dobro – ali nije dovoljno dobro. Tokom igranja sam svakako imao osmeh na licu i često sam primećivao momente gde se vidi da su developeri igrali prethodne delove, ali sam i često video da developeri nisu imali dovoljno iskustva ili resursa da Mirage pretvore u pravu AC igru. Mislim da je i Ubisoft svestan ovoga, tako da cena ove igre nije prevelika za ono što nudi. Ako ste veliki fan Assassin's Creed serijala, Mirage ne bi trebalo da propustite, barem zbog nostalgije, ali bih vam preporučio da sačekate neki jači popust bez obzira što se igra inicijalno ne prodaje po punoj ceni.

BAGDAD JE IZUZETNO PAMETNO DIZAJNIRAN

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: INTEL Core i7-4790K / Ryzen 5 1600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX 570
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB



IGRU USTUPIO:
UBISOFT

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

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Bordeaux,
Ubisoft Montreal

IZDAVAČ:
Ubisoft

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
49.99€

OCENA

7.5

- ✓ Osećaj starih naslova
- ✓ Igra nije predugačka
- ✓ Stealth ima smisla
- ✗ Borba je bazična
- ✗ Priča je zaboravna i dosadna
- ✗ Neke dobre stare mehanike nisu implementirane

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA

BEKI

LUKSI

POWERED BY

TRIK



REVIEW

Autor: Milan Živković



MOŽDA I SAM VRHUNAC SERIJALA!

Ukoliko želite da se bavite deljenjem informacija, kao što je to recimo posao novinara, važno je da budete objektivni. Pa i kada pišete o video igrama, bez obzira na lične stavove uvek bi trebalo da budete iskreni i ogoljeni od subjektivnog mišljenja, koliko je to moguće. Ne, nije uvek lako pa čak ni izvodljivo, ali evo nas opet tu – na mestu gde moram da sročim istinu uprkos sopstvenom iskustvu.

Da mnogo ne odugovlačim, reč je o najnovijoj igri u Disgaea serijalu. Pa osim što je najnovija i to nosi čak redni broj sedam, sigurno je jedan od najboljih, ako ne upravo i najbolji nastavak koji je franšiza ikada izrodila. A ja bez obzira na ljubav prema prethodnom delu, ovde za zadatak imam priznavanje superiornosti najnovijeg naslova kao i da prozborim par reči o njemu.

Disgaea 6, bila je u svakom smislu u savršeno poznatom duhu svih dosadašnjih igara. Stil i motivi, vukli su na onaj crtanoliki, zapadnim svetom inspirisan univerzum, možda i više nego ikada. Protagonista zombi na putu ka vrhu, naspram plejade suludih horor likova i još luđih lokacija, meni je počeo svako mesto na telu koje je svrbelo za čudovišnim motivima u anime fazonu.

Sedmica sad nekako uspeva da sasvim iskoči iz poznatih okvira. Dobro, ne sasvim. U ulozi i konstantnoj interakciji ste i dalje sa brojnim demonским karakterima, ali inspirativni elementi sada grade univerzum zasnovan na istočnjačkoj kulturi. Zamislite u anime serijalima često korišćen Edo period i začinite ga šašavim demonima, pa ćete dobiti tačnu sliku onoga što vas očekuje.

No još značajniju promenu od tematske, čini fantastično usaglašavanje mehanika koje kao da su

se kroz serijal tiho krčkale ne bi li sada kulminirale jednim odmerenim i staloženim sistemom. Serijal koji je uzduž i popreko poznat po "grindanju" iliti besomučnom (i zabavnom) ponavljanju istih radnji radi unapređivanja karaktera bez kraja i konca, sada je te iste konce čini se malo pritegao i rezultat je sjajan.

DISGAEA 7 JE SIGURNO JEDAN OD NAJBOLJIH, AKO NE UPRAVO I NAJBOLJI NASTAVAK KOJI JE FRANŠIZA IKADA IZRODILA

Ako se prisetimo samo predašnjeg nastavka i "autobattle" sistema koji vam pomaže da igru "igrate i kada je ne igrate", razlika je odmah evidentna. Da, moguće je da igri zadate da, dok je konzola ugašena, završava zadatke i "budži" vaše likove, ali sada je to ograničeno isključivo na već pređene nivoe i deluje znatno realnije.

Sa druge strane, dok je neke nagrade u nivoima namenjenim za njihovo osvajanje do sada bilo jako teško osvojiti, sada to nije slučaj. Ovde ti nivoi imaju dodatne ciljeve koje ukoliko ispunite, dobijate po jednu nasumičnu nagradu za svaki od njih. Osećaj da ste se za nešto borili samo da biste otišli praznih šaka, sada je skoro sasvim iskorenjen.

Jeste, cela poenta serijala i njegove popularnosti na prenosivim konzolama bila je u "grindanju" usput i na svakom koraku. Međutim i tu je potreba sada daleko redukovana, jer umesto da nove likove podižete od nule, možete ih sa lakoćom dovesti do nivoa ostale družine što daleko poboljšava kompletnu dinamiku a ne umanjuje zabavni faktor.

Ovo je i dalje igra u kojoj ćete dostizati sumanute nivoe, ali je njihovo postizanje sada daleko zabavnije i pruža bolji osećaj dostignuća. Kao da je igraču data veća kontrola nad celim napretkom i to mnogo znači kada su igre sa nedostižnim ciljevima u pitanju. Naravno podizanje na maksimalan, suludi nivo i dalje je moguće, nakon čega sledi resetovanje od nule, sa mogućnošću da se osnovne statistike još više pojačaju... Pa niste valjda očekivali da će igra biti iole kultivisanija od svojih prethodnika?

Vizuelno, igra i dalje koristi 3D stil iz prethodnog nastavka. I dok ovo omogućava lakše i raznovrsnije animiranje karaktera, na vremešnoj Switch konzoli dolazi sa očekivanom, neželjenom nuspojavom. Frejmrejt je sve samo ne stabilan.

Bilo da igru igrate u prenosnom režimu ili na televizoru, kao i bez obzira da li ste izabrali režim performansi ili grafike, igra će u nekim situacijama dostići čak i jednocifren broj sličica u sekundi na ekranu. Ovo može biti frustrirajuće ali je izgleda cena koju mora





SWITCH
VERZIJA
PATI OD
SLABIJIH
PERFOR-
MANSI

I DALJE ĆETE DOSTIZATI SUMANUTE NIVOE, ALI JE NJIHOVO POSTIZANJE SADA DALEKO ZABAVNIJE I PRUŽA BOLJI OSEĆAJ DOSTIGNUĆA

mo da platimo za Switch gejming u 2023. i narednim godinama. Na svu sreću, za razliku od prethodnog dela koji je imao čak tri grafičke opcije, ova igra u najvišem podešavanju čini se radi osetno bolje od šestice.

Ukoliko ste ovde zbog dobre priče, onda ste retka vrsta ljudi sa kvom se ne srećem svakog dana. No bez obzira da li je to slučaj, u smislu narativa moram da priznam da nećete posvedočiti nikakvom remek-delu. Likovi su interesantni, njihove interakcije još zabavnije, ali generalno priča nije naročito zadivljujuća. Ovaj put objektivno, zanimljiviji je bio put zombi protagoniste ka vrhu u prethodnom delu, nego što je to ovde situacija. Mada za svaki slučaj vam o priči ovde neću ništa govoriti. Možda će upravo faktor iznenađenja biti dovoljan pokretač ne bi li vam sve učinilo zanimljivijim.

Disgaea 7 je šašava, šarena, bombastična, neprekidna riznica zabave za svakoga ko uživa da većito stremi primamljivom vrhuncu svojih sposobnosti. Likovi su zabavni, svet je uvek upečatljiv, a iz mog delimično skromnog iskustva sa serijalom, stekao sam utisak da ne postoji bolja preporuka od upravo ovog nastavka, bez obzira da li ste veteran serijala ili potpuni novajlija koji je upravo pao sa Marsa.

Spremite se na izuzetno visoke brojke i po pitanju statistika i po pitanju broja sati koje ćete uz ovu igru provesti. Disgaea je sada zaraznija nego ikad.



IGRU USTUPIO:
NIS AMERICA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel Core i5-12400
GPU: GeForce GTX 1650
RAM: 8 GB
HDD: 11 GB

PLATFORMA:
Nintendo Switch, PC, PS5,
PS4

RAZVOJNI TIM:
Nippon Ichi
Software

IZDAVAČ:
Nippon Ichi Software

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

CENA:
59,99€

OCENA

8.9

- ✓ Maksimalno ispolirani sistemi napretka
- ✓ Vizuelno atraktivno
- ✓ Potencijalno stotine sati zabave
- ✗ Tehničke poteškoće na Switch-u
- ✗ Priča je mogla biti zanimljivija



**BESPLATNI INTERNET MAGAZIN
SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE**

PLAY.CO.RS

- [facebook/PlayZine](https://facebook.com/PlayZine)
- [twitter/play_zine](https://twitter.com/play_zine)
- [instagram/playzine_](https://instagram.com/playzine_)
- [youtube/play_zine](https://youtube.com/play_zine)



FIFA JE MRTVA, ŽIVEO FC!



Autor: Miloš Živković

REVIEW

Da je FIFA biti lako, FIFA bio bi baš svako. No, od ove godine, tu privilegiju neće imati čak ni FIFA lično! Naime iz EA su zbog nesuglasica sa svetskom kućom fudbala (FIFA) oko visine novčane naknade za korišćenja ovog imena izgubili licencu i pravo na korišćenje istog, pa su u skladu sa situacijom morali da se konsoliduju i krenu u "rebranding" ove legendarne fudbalske simulacije.

Prvi i glavni korak je načinjen već pri prvim znacima da do dogovora sa svetskom kućom fudbala neće doći, a taj korak je predstavljao izbor novog imena koje će od ove sezone glasiti: EA FC 24. Da li novo ime zaista znači i novi početak i šta nam sve donosi novi nastavak serijala, pokušaćemo da vam dočaramo u daljem tekstu.

Ono što na prvi pogled apsolutno upada u oči je potpuno novi dizajn izbornika iliti menija. Selekcija za odabir modova i opcija, grupisana je sa leve strane dok je prostor sa desne rezervisan za predstavljanje nekih od najboljih igrača sveta. Tu će oni žonglirati sa loptom, šutirati je ili pozirati i sve to u cilju da vam dočaraju nivo grafike, realističnost pokreta i sve ono šta vas očekuje u samoj igri.

Što se tiče samih modova tu nema nikakvih promena - svi iz prethodnika su i dalje prisutni. Nema mnogo izmena ni u samom njihovom funkcionisanju pa sve deluje kao neki deža vi. Zapravo najveća promena desila se u "FUT" modu ili kako je od ove sezone nazvan "UT". Ta promena predstavlja mogućnost da u istoj ekipi vidite i muškarce i žene. Da, dobro ste čuli!

Dakle od ove godine ćete moći da kombinujete najbolje



fudbalerke sa najboljim fudbalerima u istoj ekipi. Rekli bi kontroverzan dodatak za koji još nismo sigurni kako će se pokazati u dužoj praksi ili kakve će sve polemike pokrenuti, tako da ni sami još nismo spremni da iznesemo mišljenje.

Ali mislimo da bi u ovom trenutku idealan opis bio jedan deo pesme Stanka Marinkovića: "Ja sa njom, ti sa njim - više to nije IN. Ja sa njom, ti sa njim - malo bih da promenim... Hajde da mešamo, da se pomešamo, to je sad, sada IN - diže mi adrenalin". Ako niste čuli za ovu pesmu brzo na YouTube i ispravite ovu veliku grešku u vašem životu, najveću posle odlaska na koncert Red Hot Chili Pappers-a u Indiji bez kabanice i gumenih čizama!

Konačno dođosmo i do samog gejmlera i realno najvažnijeg dela igre bez obzira da li igrate sa ženama, muškarcima ili kengurima...

Sam osećaj na terenu i van njega je zaista dosta dobar. Ubačeno je dosta novih animacija koje upotpunjuju atmosferu i celokupan osećaj. Na primer, tu je blizinski kadar navijača kako piju pivo ili razgovaraju, ili recimo kamera u tunelu gde se igrači spremaju da izađu na teren. Tu su i snimci ispred stadiona i slični momenti koji kompletiraju doživljaj.

Pokreti igrača su stvarno odlični, pogotovo kada se radi o najvećim zvezdama. Za sve ovo posebno treba zahvaliti HyperMotion V tehnologiji koja je već njena treća iteracija. Slovo "V" označava up-



otrebu volumetrijskih podataka sa više od 180 profesionalnih fudbalskih utakmica kako bi se poboljšao realizam. Podaci su prikupljeni na utakmicama UEFA takmičenja u muškoj i ženskoj Ligi Šampiona, La ligi i Premijer ligi. Ova tehnologija je dostupna samo na PlayStation 5, Xbox Series X i na PC-u.

Dodate su i nove mehanike za pas igru, šuteve kao i sistem prepoznatljivih stilova fudbalskih zvezdi, koji će se aktivirati u određenim trenucima u meču i doprineti na dodatnoj realističnosti. Ovo su zapravo skenovi pravih poteza igrača već pomenutom HyperMotion V tehnologijom. Nećemo se baviti detaljnije opisom istih ali ćemo konstatovati da su u globalu doprineli mogućnost da igru igrate na malo raznovrsniji način, tako da kažemo.

Ono što moramo da napomenemo i pominjaćemo do iznemoglosti dok se nešto ne promeni jeste da EA i dalje kuburi sa licencama, što kroz istoriju ovoj kompaniji nije bilo baš svojstveno. Gotovo da EA svake godine izgubi licencu za neki novi klub. Na primer, igrači neće imati priliku ni ove godine da vide licenciranu "rimsku vučicu" iliti "AS Romu", koja sa Žoze Murinjom možda ne igra najlepší fudbal, ali sa igračima kao što su Paulo Dibaba i Romelu Lukaku, svakako privlači veliku pažnju. Pogotovo što već drugu godinu zaredom igra finale nekog evropskog takmičenja. Ovo je četvrta godina u kojoj ovaj klub neće biti licenciran u igri, a uzimajući u obzir koliko popularnost u ovim krajevima ovaj klub uživa, to će svakako biti minus.

Još jedan mali detalj za sve fanove Rome, da se još malo razgneve ukoliko je potrebno: El Šaravi i dalje ima isti "face scan" i frizuru kao i u FIFA 16!

Onaj veći minus, bar za fanove iz Srbije će biti taj što već dugi niz godina nemamo priliku da igramo sa reprezentacijom Srbije. Retke prilike kada je tako nešto moguće su kada se naša reprezentacija plasira na neko veliko takmičenje, a onda izađe update u igri koje pokriva taj turnir. Tako je recimo bilo za SP u Kataru prošle godine, pa su ažuriranjem bile potpuno licencirane sve selekcije učesnice turnira.

Uzimajući sve ovo u obzir, moramo konstatovati da novo ime zapravo i ne znači novi početak, osim ako žene u ekipi ne smatrate novim početkom. U tom slučaju ovo definitivno jeste novi početak! Ali realno gledano nova FIFA iliti FC 24 predstavlja samo nastavak svoje loze i spor, minimalni uspon uz primese neočekivanih obrta koji ceo serijal kroz istoriju i karakterišu.

Ako ste fan FIFA serijala ne brinite, nećete biti razočarani - i ovogodišnja igra će vam pružiti dosta zabave. Ali ako ste ljubitelj fudbala i nemate omiljenu simulaciju ovog sporta, onda bi trebalo da se nadate nekoj novoj simulaciji u skorijoj budućnosti. Simulaciji i konkurentu koji će ljude iz EA naterati da se zapitaju - šta je ono što zaista treba promeniti? Samo tada će fokus konačno i ponovo biti maksimalan na onome što je najbitnije - fudbalu, bez traćenja vremena i novca na neke nebitne gluposti i jeftinu šminku.



**OD OVE
GODINE MOŽEMO
IGRATI
SA ŽENAMA
I MUŠKARCIMA
U ISTOM TIMU**

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-6700 / AMD Ryzen 7
2700X
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1660 / AMD RX
5600 XT
RAM: 12 GB
HDD: 100 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
EA Sports

CENA:
69,99€

RAZVOJNI TIM:
EA Vancouver, EA
Romania

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

OCENA

7.2

- ✓ Vizuelno verovatno najbolje izdanje
- ✓ HyperMotion V tehnologija

- ✗ Hronični problem sa licencama
- ✗ Mikrotransakcije

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSPANEMO BESPLATNI!

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

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

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

● BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Kopiranje uspešnog proizvoda, postalo je toliko ustaljeno da se jedino po učestalosti može meriti sa reizdanjima starih, popularnih naslova. Tržište igara je toliko preplavljeno "obradama", da deluje kao da je originalnost postala manje važan faktor, dok je sada najbitnije koliko je nešto dobar klon ili koliko daleko gura već postojeću ideju.

Dobro, možda situacija i nije toliko distopijska da su sva "vrela" ideja presušila, ali kada negde konačno izroni nešto originalno i novo a vi se tome obradujete bez obzira na kvalitet neočekivane svežine, lako je pomisliti kako je industrija video igara u stanju stagnacije kada su inovacije u pitanju.

Eto baš upravo tako, pojavila se igra koja je pred nama. Bez obzira što dolazi od studija koji je radio na originalnoj Lords of the Fallen i igri The Surge, gde su oba naslova podrobno inspirisana soulslike žanrom, Atlas Fallen ovde pravi dobar zaokret. Svakako povlači svoju inspiraciju iz nekih postojećih igara, ali u pitanju je potpuno svež i nesvakidašnji naslov sopstvenog univerzuma.

U svojoj biti, Atlas Fallen je akciona avantura u otvorenom svetu, sa fokusom na atmosferske lokacije, njihovo istraživanje i generalno kretanje po svetu. Prisutni su neki momenti koji vas mogu podsetiti na stare Prince of Persia igre ili pak neke od novijih "open world" naslova, ali ovakav paket elemenata nisam video dovoljno skoro da bih ga konkretno mogao povezati sa bilo čime.

PADE ATLAS NIOTKUDA



Autor: Milan Živković

ATLAS FALLEN



brzo vas izvodi na svoja prostranstva kojima se možete slobodno kretati. Jedna od zanimljivijih mehanika, jeste mogućnost da klizite po pesku kojim je svet prekriven i na taj način, efikasnije prelazite velike razdaljine. Zapravo, pesak je i jedan od glavnih motiva igre, jer vam manipulacija njime zapravo predstavlja glavno oružje u borbi protiv neprijatelja. Akcija može delovati haotično ili previše dinamično, ali u borbi protiv skrivenih i nemilosrdnih monsturma koji vladaju ovim svetom, taktika igra glavnu ulogu. Osim što je ključno izbeći napad, ili još bolje tempirati blok tako da se potpuno poništi i na kratko zaustavi neprijatelja, jedan od zanimljivijih sistema predstavlja skaliranje napada u tri nivoa jačine.

Napadanjem protivnika, puni se "momentum" skala koja, što je više napunjena, više ojačava i vaše udarce. Kao nuspojava ovome, udarci koje primite će takođe nanositi više štete vašem karakteru. No, kako bi se ova skala strateški ispraznila, na raspolaganju imate specijalne udarce koje možete koristiti u zavisnosti od nivoa do kog je skala napunjena.

Tako proizvoljno na skalu postavljate specijalne napade po želji, gde maksimalan treći nivo garantuje spektakularne i moćne veštine, ali sa sobom povlači i rizik od lakšeg poraza. Iskreno, ovakav sistem se retko viđa u današnjim igrama i bez obzira na delimičnu ispraznost nekih od njegovih elemenata, srdačno ga pozdravljam kao dašak svežeg vazduha u pustinji.

U svetu gde se prirodni resursi troše u korist evidentno lošeg kulta, igra vas stavlja u ulogu bezimenog protagonista koji je praktično jedan od robova, prinuđen da radi za dobrobit svojih halapljivih gospodara. Ali kada igrom slučaja stupi u kontakt sa neobičnom rukavicom koja je naizgled "nastanjena" misterioznim stvorenjem, logično stičete sijaset borbenih sposobnosti koje su ključne kako biste zaustavili zlo u svetu i naravno, propadanje planete.

Igra se odvija iz trećeg lica i vrlo

U svojoj suštini, Atlas Fallen je igra koja poziva na istraživanje. Svet je velik i poprilično vertikalno, što znači da ćete dosta skakati i pentrati se po ruševinama i misterioznim građevinama, ali i zalaziti duboko u pećine i skrivene lokacije. Igra je puna stvari za pokupiti tako da će "ljubitelji sakupljanja" i te kako uživati, a mogu se radovati i odličnom dizajnu predela gde je otkrivanje svakog od njih samo po sebi nagrada.

Bez obzira na sijaset sporednih aktivnosti koje nagrađuju unapređivanjem vašeg

ATLAS FALLEN JE AKCIONA AVANTURA U OTVORENOM SVETU, SA FOKUSOM NA ATMOSFERIČNE LOKACIJE, NJIHOVO ISTRAŽIVANJE I GENERALNO KRETANJE PO SVETU



gubite na sadržaju. Sve najbitnije i najzanimljivije elemente po pitanju opreme i sposobnosti pa i narativa, dobijate isključivo prelazeći glavnu priču. I to je sasvim OK.

Osim klizanja na pesku, vaš karakter ima sposobnost i da skoči više puta bez da dodirne zemlju kao i da se odbacuje u daljinu kako bi premostio veće provalije. Tu na scenu stupa i značajan "metroidvanija" moment gde će prethodno posećene lokacije otkrivati svoje najveće tajne tek nakon što se naknadno na njih vratite i upotrebite novostečene sposobnosti.

Srećom, bez obzira što nije u pitanju igra najvišeg mogućeg budžeta, Atlas Fallen izgleda odlično. Primetićete skromnije animacije na licima karaktera i statičnije, ili pak jednostavnije objekte, ali u grafičkom smislu, ovo je jedna zaista lepa igra. Njen vizuelni potencijal naročito dolazi do izražaja kada zastanete i osmotrite svoje okruženje, ili još bolje – daleke pejzaže pune života.

Da me je igra ikada naterala da je kupim, bilo bi to jer su me osvojili njeni atmosferični krajolici.

Naravno, Atlas Fallen nije bez mana. Neke su očekivane i nije ih teško oprostiti dok za neke druge ne možete a da ne osetite žal, jer igru tako smotano sputavaju da dostigne daleko veće visine svog potencijala.

Za početak, otvorenost i dizajn sveta, nepobitno sa sobom povlače izuzetnu posvećenost kada je dizajn kretanja u pitanju. Nažalost, često sve može delovati trapavo i komično, nakon što promašite skok ili počnete da se verete po strmim nagibima. Nezgrapnost u tom smislu ruši dobar deo utiska kada je atmosfera u pitanju. A naročito se prenosi i na same borbe koje mogu da odaju klimav utisak, naročito kada kamera pomahnita i poginete po šesti put bez da

ste krivi.

Ali ako bih morao da prstom uperim na najvećeg krivca za slabiji konačni utisak, bila bi to priča i karakteri koji je nose.

Sama po sebi, priča ima dobru ideju ali je ne realizuje ni u šta posebno. Grandioznost zapleta se nazire u startu ali kako igra odmiče, lako je steći utisak narativne prezentacije nekih od igara s početka ovog milenijuma.

Poput krvnih neprijatelja, likovi igre kao da s namerom žele da pripovedanje srozaju na još niži nivo, pa snažno čine jednu nezanimljivu gomilu individua sa kojima teško da ćete se i u najmanjoj meri povezati. Lik koji se krije u rukavici protagoniste, priča više nego što ste radi slušati. A sam protagonista, iako solidno odglumljen od strane glasovnog glumca, deluje kao da mu je sva dopadljivost isisana "pimpovanim" Kirbi usisivačem.

Velika je verovatnoća da će vas svi ovi mrtvosani elementi odbiti od igre u nekom trenutku, ali ukoliko uspete da pređete preko njih i dozvolite sebi da se otisnete u ono što valja, bićete svakako nagrađeni izuzetno zabavnom stranom ovog naslova.



AKCIJA MOŽE DELOVATI HAOTIČNO ILI PREVIŠE DINAMIČNO

Nažalost, realno je reći da se takav nivo posvećenosti teško može očekivati od današnjeg igrača, gde svaki naslov daje sve od sebe da vam privuče pažnju. Tako da je ova igra ipak nešto teža za preporučiti. Ali je bar vrlo jednostavno postaviti njene adute, za one koji smatraju da se u njima krije dovoljan razlog za nabavljanje.

Ukoliko uživate u istraživanju, sakupljanju predmeta, lepim svetovima sa dobrim dizajnom, inovativne i bombastične borbe, onda bi svakako bilo dobro da ovoj igri pružite šansu. Ali ukoliko vam je kod interaktivne zabave glavni faktor priča i svet nošen likovima, onda mi je drago što ste pročitali ovu recenziju u celosti. Upravo sam vam sačuvao nešto novca. Potrošite ga na nešto pametnije!



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-9800X / AMD Ryzen 5 3600
GPU: 8 GB VRAM, GTX 1070 Ti/RX 5700
RAM: 16 GB
HDD: 35 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Focus Entertainment

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Deck13
Interactive

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

OCENA

6.9

- ✓ Odličan dizajn sveta
- ✓ Zabavno istraživanje
- ✓ Inovativan borbeni sistem
- ✗ Nedovoljno intrigantna priča
- ✗ Bledo napisani likovi i dijalozi
- ✗ Neispoliranost nekada previše dođe do izražaja

DVA SPAJDERMENA SU BOLJI NEGO JEDAN



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Ah Insomniače, kućo stara, nedostajao si nam. Nije toliko dugo prošlo od poslednjeg Spajdija, konkretno Majlsa Moralesa, koji je doduše ostavio relativno mlak utisak primarno zato što je bio prekratak i više je odavao osećaj DLC-a, a ne kompletne igre. Međutim, Spider-man 2 je definitivno unapređenje i svakako predstavlja punokrvni nastavak, koji ima ne tako lak zadatak da prebaci ne tako nisku lestvicu koju je postavio prethodnik.

Sada se možete zezati sa dva Spajdija, i Piterom i Majlsom, i ova igra se nadovezuje bukvalno direktno na kraj prvog dela i Miles Moralesa koji su se nekako paralelno odigrali. Sada u celu igru ulazi priča o Hariju Osbornu, Piterovom najboljem prijatelju iz detinjstva, kao i unutrašnje sukobe obojice Spajdermena sa konfliktima između njihovog privatnog i superherojskog života. Relativno klasična Spajdermen priča sa vrlo često predvidljivim razvojem događaja, gde Insomniac i dalje nije hteo da rizikuje i ispriča malo uvrnutiju verziju svega. Međutim, to ne apsurdizuje kvalitet priče, jer je ona svakako noše-

na odličnim performansima glasovnih glumaca, što pogotovu važi za Pitera i njegovu više „ivičastu“ stranu kada navuče crno simbiotsko odelo.

Kao što ste sigurno videli ili pretpostavili, između ostalih zlikovaca, kao što je Kraven (inače jako zanimljiv tip sa relativno jednostavnim karnalnim motivacijama), ovde u igru ulazi i Venom, verovatno omiljeni među fanovima paukolikog heroja. Celokupna priča koja se vrti oko Venoma, Kravena, pa i čak drugih sporednih zlikovaca vas neće oduvati svojim razvojem i predvidljiva je u 90% slučajeva, ali svakako predstavlja i dalje jednu punokrvnu Spajdi priču koja će vam svakako držati pažnju u pauzama od onoga što će vam svakako najviše zabave pružati. Njujork je ogroman i prelep, a sa Bruklinom i Kvin-

som u priči, imaćete priliku da oprobate svoje veštine letenja sa Piterovom mrežom, a sada i novim wingsuit-om. Ovo u solidnoj meri menja kako ćete putovati kroz grad, jer pored standardnih manevara sa mrežom, i ovu mehaniku ćete često koristiti da prevalite ogromne distance. Sada imate ogromne pračke po gradu kojima se možete lansirati još više nego obično, kao i brojne vazdušne tunele koji će vas voditi kroz grad i nositi ogromnom brzinom. Ove situacije često zovu upotrebu mreže prevaziđenom, međutim ja je se nikada u potpunosti nisam odrekao, tako da sam često koristio kombinaciju. Tu su i novi vazdušni manevri koji će vam davati više slobode pri kretanju, dok je Insomniac odlično napravio osećaj u ovom proširenom sistemu da bude još bolji, još fluidniji i najbitnije – još zabavniji.

NJUJORK JE OGROMAN I PRELEP, A SA BRUKLINOM I KVINSOM U PRIČI, IMAĆETE PRILIKU DA OPROBATE SVOJE VEŠTINE LETENJA SA PITEROVOM MREŽOM, A SADA I NOVIM WINGSUIT-OM

Borbeni sistem je zato doživeo solidno proširenje, unoseći još specifičnih sposobnosti za Pitera i Majlsa, koje ćete otključavati pomoću iskustvenih poena i prolaskom kroz priču. Raznovrsnost pri borbama je znatno veća, pogotovu zbog vaših gedžeta koji mogu lansirati neprijatelje u vazduh, privući ih sve na jedno mesto, pa čak i uvezivati više mrežom. Ovo otvara pristup različitim borbenim potezima koji situaciono mogu stvoriti veliku slobodu u borbi i zapravo naterati igrača da bude kreativan, sve to dok sama borba izgleda maestralno koreografisana. Na većim težinama, protivnici su veoma agresivni i umeju dobro da čuvaju jedni drugima leđa u stealth segmentima, koji su takođe dobili par unapređenja kao što je zipline od mreže, omogućavajući znatno veći pristup neprijateljima sa visine. Takođe, svi gedžeti su potpomognuti i veštinama dvojice Spajdermena, gde se Piter i Majls solidno razlikuju u pristupu borbi i kojim potezima se mogu efikasnije služiti. Ovde postoji i faktor otvaranja značajno zabavnih sposobnosti, pogotovu kada otključate simbiotsko odelo.

Novi Spajdi je uveo i sistem pariranja. Samih tipova protivnika takođe ima znatno više, koji sada mogu koristiti značajno opasnije setove udaraca, kao i udarce koji se mogu samo izbeći ili samo parirati, terajući igrača da vode računa još više nego ranije. Generalno, uz sve ove kombinacije, dosta novih vazdušnih poteza i ludih gedžeta, borba je najzabavnija što je bila i nakon par desetina sati i dalje vas neće smoriti sve do kraja same igre.

E sad, van toga, Spajdiji će moći da se petljaju sa dosta standardnih aktivnosti koje smo već videli u prethodnoj igri kao što su sitni zločini, kopanje po distriktima za spajderbotove i slično. Nove aktivnosti su tu, kao što su Mysteriovi izazovi koji će vam uglavnom tražiti da pobedite neprijatelje za određeno vreme, Kravenovi dronovi koje ćete juriti u zanimljivim letačkim izazovima, kao i raznorazni štekovi Majlsovog strica, bivšeg kriminalca, koji imaju nekoliko interesantnih zagonetki iza sebe. Generalno, kroz sve ove aktivnosti, a i sporedne kvestove (koji su znatno bolji i dodaju solidan kontekst kako Majlsu i Piteru, tako i potencijalnim budućim zločincima i nekim manjim akterima), skupljaćete neophodne komponente koje ćete koristiti da unapređujete svoje odelo i svoje gedžete. Odela se takođe vraćaju u velikom stilu, te ih ima znatno više nego u prethodniku. Iako igraju isključivo kozmetičku ulogu, broj opcija koje vam igra nudi, a sada i različitih boja

za svako odelo će vas svakako naučiti da povremeno promenite svoj Spajdi imidž.

Mislim da Njujork nikada bolje nije izgledao u nekoj igri, a ovaj grad možda može važiti i za najživlje mesto u video igrama uopšte. Apsolutno je prepunjen objektima, ljudima i saobraćajem u znatno većoj meri nego u prethodnoj igri koja je već radila odličan posao. Često možete naći ljude kako se bave određenim poslovima i razgovaraju, dok sve to

možete videti sa impresivne daljine s obzirom da je Insomniac nekako našao način da još više proširi distancu iscrtavanja tekstuura i likova. U svakom modu ćete sada imati i ray-tracing, gde Insomniac čak i na 60 fps performansnom modu izvlači neverovatnu količinu detalja i velepno osvetljenje gde je svaki prizor raj za oči. Prelazeći most u Bruklin i Kvins videćete da su četvrti veoma verno kreirane, međutim ne donose previše novih mehanika što se tiče putovanja i samog navigiranja naspram Menhetna. Iako je ovo propuštena prilika da se napravi nova zavrzlama sa ovim novim delovima grada, i dalje ćete raditi "Spajdi stvari" kako samo znate i umete. Muzika je nar-

avno ostala podjednako epska i grandiozna kao što je bila u prvom Spajdiju, stvarno doprinoseći ukupnom doživljaju i uklapajući se odlično u skoro svaku scenu. Da, tu su i dalje notorne šunjalačke sekvence sa MJ, međutim, i one su dobile unapređenje gde MJ sada ima teizer i više opcija da se direktno sukobi sa neprijateljima i da im odvuče pažnju lakše nego pre. Svakako, ovih sekvenci ima jako malo kroz igru, pa vas neće odvući previše od Spajdisanja.

Sve u svemu, Spajdermen 2 je verovatno i bez premca najbolja superherojska igra, uspešno menjajući sopstvene prethodnike u tome, gde Insomniac nekako uspeva da podigne lestvicu sa svakom novom iteracijom. Nažalost, smatram da je priča

ovde mogla mnogo bolje da iskoristi svoj potencijal koji jeste dostizao solidne visine u određenim momentima, ali činjenica je da se Insomniac odlučio za relativno bezbednu putanju. Da li zbog limitacija samog Marvel brenda ili generalno odluke koja bi bila najviše prijemčiva svim uzrastima, nebitno je. Iako je priča predvidljiva, glumci su ponovo apsolutno pokidali.

avno ostala podjednako epska i grandiozna kao što je bila u prvom Spajdiju, stvarno doprinoseći ukupnom doživljaju i uklapajući se odlično u skoro svaku scenu. Da, tu su i dalje notorne šunjalačke sekvence sa MJ, međutim, i one su dobile unapređenje gde MJ sada ima teizer i više opcija da se direktno sukobi sa neprijateljima i da im odvuče pažnju lakše nego pre. Svakako, ovih sekvenci ima jako malo kroz igru, pa vas neće odvući previše od Spajdisanja.

NA VEĆIM TEŽINAMA, PROTIVNICI SU VEOMA AGRESIVNI I UMEJU DOBRO DA ČUVAJU JEDNI DRUGIMA LEĐA U STEALTH SEGMENTIMA



CELOKUPNA PRIČA KOJA SE VRTI OKO VENOMA, KRAVENA, PA I ČAK DRUGIH SPOREDNIH ZLIKOVAČA VAS NEĆE ODUVATI SVOJIM RAZVOJEM I PREDVIDLJIVA JE U 90% SLUČAJEVA

Iako se Spajdi 2 meri po nekim nemerljivim i nevidljivim parametrima kroz narativ i atmosferu, ovo je jedna od najzabavnijih igara koje sam igrao ove godine, a možda i uopšte. Pa što kaže Redži Fil-Em, bivši CEO Nintendo: "Igra treba da bude zabavna". Na kraju krajeva, nije li to dovoljno?



IGRU USTUPIO:
PlayStation

PLATFORME:
PS5

RAZVOJNI TIM:
Insomniac Games

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

CENA:
€69,99

OCENA

9

- ✓ Grafički spektakl u svakom pogledu
- ✓ Raznovrsna i uzbuđujuća borba
- ✓ Prezabavno kretanje i novi wingsuit
- ✗ Predvidljiva priča sa dosta propuštenih šansi za nešto interesantnije
- ✗ Povremeni bagovi manjih razmera

SUDBINA JE SAMURAJA DA PREOSTAJE!



Autor: Milan Živković

REVIEW



Jedna od najimpresivnijih stvari u vezi japanskih anime franšiza, jeste činjenica da bez obzira da li je u pitanju video igra, anime serijal ili možda vizuelna novela, svaki iole poznatiji brend sa sobom nosi potpuno drugačije i prepoznatljivo iskustvo. Istina, neupućenom posmatraču sa strane će sve to ličiti na „kineske crtače“, ali čim i najmanje upoznate bar dva različita proizvoda iz ove sfere zabave, njihove razlike i specifičnosti će postati izrazito evidentne.

Jedan od brendova koji me je naveo na ovo razmišljanje, jeste upravo „Fate“ ili preciznije „Fate/Stay night“ – serijal koji je nastao početkom ovog veka kao vizuelna novela za odrasle, ali je ubrzo prerastao u čitavu paletu naslova koji se protežu od stripova, preko filmova pa do video igara. I dok je u ovom poslednjem, interaktivnom vidu zabave serijal nešto slabije ustaljen na kućnim konzolama, sve su šanse da će se u budućnosti i to značajno promeniti.

Iskreno, Fate/Samurai Remnant je prva igra sa Fate tematikom koju sam iole ozbiljnije zaigrao. I po sve-

mu sudeći deluje kao proizvod koji se duže vreme spremao ne bi li pogodio pravi trenutak i nivo kvaliteta kako ne bi razočarao stare a istovremeno privukao i nove zaljubljenike u serijal. I dok je u svojoj osnovi gejملهj nalik onom iz Warriors serijala, ova igra uspeva da i na tom polju kao i svakom drugom, ostavi svoj prepoznatljiv pečat.

Interesantno je da je Fate/Samurai Remnant izgleda prvi naslov ovog univerzuma smešten u drevni Japan, baš kao i druga igra o kojoj smo govorili u ovom broju časopisa – Disgaea 7. I odstupanje od tradicionalne postavke izgleda ni jednoj igri nije učinilo ništa loše. Čak naprotiv, za razliku od modernih ili futurističkih tematika, Japan iz prošlosti je potpuno prirodno „legao“ na obe.

U svakom od Fate naslova, glavna priča se vrti oko neke vrste svetog rata koji se odvija između parova ratnika. Ovi parovi predstavljaju gospodara i njegovog slugu – moćnog ratnika koji na neki način funkcioniše po principu „summona“. Ovi ratnici nose ime

koje karakteriše njihov tip, pa se tako kao neka vrsta protagoniste, kroz serijal provlači Seiber (eng. Saber) koji koristi mač, Arčer (eng. Archer) ratnik sa lukom i strelom i Berserker, okarakterisan pojačanim fizičkim sposobnostima.

Priča prati naslednika legendarnog samuraja Musašija – Ijorija (oboju su istorijske ličnosti) koji igrom slučaja stiče kontrolu nad Seiber i biva uvučen u pomenuti rat. Kako je manje iskusen od drugih gospodara, isprva se ne snalazi najbolje u ovoj ulozi koja ga prirodno ni ne interesuje. Ali nakon što uvidi čemu rat vodi, počinje svoju priču u nastojanju da ne dopusti drugim parovima da dođu do najveće nagrade. Priča pomalo podseća na Gorštaka, moram priznati... Može biti samo jedan! Pardon, dvoje.

Svaki od likova, primarno mislim na ratnike svojih gospodara, ima svoje vrline i slabosti. Ali priča koja se razvija između njih, kao i svi odnosi i interakcije koje

dele, ostavljaju vrlo specifičan utisak. Rekao bih da je kompletan Fate fazon odlično prenesen, naročito po pitanju detalja kojih je stvarno pregršt. Svaka sitnica se dosta sporo otkriva i igra predstavlja svojevrsni slojeviti kolač koji prosto insistira da ga polako konzumirate.

Ovo naročito postaje evidentno prelaskom igre gde se otključava „New Game+“ koji ne samo da pruža mogućnost za dodatne nagrade na višem nivou



težine, već otkriva delove priče koje niste videli pri prvom prelasku, bacajući potpuno novo svetlo na neka nerazjašnjena dešavanja. Da ne pominjem da

poseduje i sasvim novi završetak koji prosto nema smisla da propustite ukoliko vas priča uvuče u sebe.

Na svu sreću, ponovni prelazak igre nije bukvalno polazak od nule, već je neka dešavanja moguće

preskočiti a progres se dobrim delom prenosi iz prvog igranja pa sve postaje znatno lakše. Znam da je isprva ovo zvučalo kao surova ideja, ali možete da odahnete.

Sam gejملهj ima nekolicinu različitih momenata.

Prvi i najevidentniji, jeste akcioni segment gde se borite protiv hordi protivnika koji su uglavnom jednostavni za poraziti ali povremeno prezentuju i

**SPORIJI TOK PRIČE
NAGRAĐUJE KASNIJE
IZUZETNO JAKOM
POVEZANOŠĆU SA LIKOVIMA**



snažnijeg protivnika protiv kog je neophodno zaista se potruditi. Dok svaki od karaktera poseduje svoj set veština i mogućnosti za unapređivanje, Sejber i njegov gospodar su najkompleksniji. Sejber je apsolutno nadmoćna mašina, ali Ijori raspolaže nekolicinom različitih stilova borbe koje kombinujete u zavisnosti od protivnika. Dok je jedan dobar protiv čopora slabića, drugi je preporučljiv za jače, pojedinačne neprijatelje.

Drugi segment je dosta ređi i tiče se povremenih, strateških deonica, gde je potrebno osvojiti izvesna polja pre suparničkog tima. Ovaj momenat je pomalo konfuzan jer je slabo objašnjen i uvodi čak neke nove stvari za vreme svog kratkog pojavljivanja, ali kada se uhodate poseduje dobru dozu zabavnog faktora.

Poslednji segment je istraživanje sveta, odnosno nekolicine gradova koji se pojavljuju u igri. Svaki od njih, osim što sa sobom nosi odlično izgrađenu atmosferu, nudi i lepe količine stvari za pronalaženje. A tu je i Ijorijev dom u kom je moguće igrati dve mini-igre kako biste dobili određene bonuse.

Vizuelno, igra izgleda zadovoljavajuće. Animirani av-

atari, daju dosta na vizuelnoj dopadljivosti, dok su modeli karaktera dovoljno detaljni da je lepo gledati ih u pokretu. No, dok je situacija na računaru i PS5 solidna, Switch varijanta koju smo u ovom slučaju testirali, nudi daleko skromnije iskustvo.

Osim što igra izgleda osetno slabije, najveća zamerka tiče se frejmrejtta koji prosto bude oči. Ovo naročito dolazi do izražaja pri pomeranju kamere, koja celo

iskustvo nekad čini da zalici na „stop motion“ animaciju. Začuđujuće, ali ovaj problem je daleko manje primetan ukoliko igru igrate u prenosnom režimu. Ali u svakom slučaju budite sigurni da vas igra neće im-

presionirati u tehničkom smislu, ukoliko se odlučite da je igrate na Nintendovoj konzoli. Stoga odaberite ovu varijantu jedino ukoliko je Switch platforma vaše primarno područje ili prosto želite da igru igrate i u pokretu. U suprotnom, obavezno igrajte na drugom mestu.

Po pitanju zvuka, glumačka postava je odradila dobar posao a muzička podloga poseduje neke odlične momente. U tom smislu, audio radi dobro na građenju atmosfere i tu nemam nekih značajnih zamerki.

OSIM ŠTO IZGLEDA ZNATNO SKROMNIJE OD DRUGIH, SWITCH VERZIJA PATI I OD LOŠIH PERFORMANSI KOJE MOGU UMNOGOME DA DEGRADIRAJU CELO ISKUSTVO



činjenica je da je ovo jedna igra koja od vas zahteva određenu dozu posvećenosti. U suštini, Fate serijal i jeste takva vrsta franšize. Sećam se da, dok sam gledao filmsku anime trilogiju, nisam uspevaao da se uživim baš zbog nedostatka povezanosti sa likovima iz ranijih ostvarenja. Ali Fate/Samurai Remnant vam daje sasvim dovoljno vremena ne samo da se uživite u njen narativ, već i neizostavno zavolite njene karaktere.

Ukoliko želite da se upustite u jednu dobro napisanu priču dobrih likova, kvalitetne akcije i mnoštva sadržaja koji prosto navire što više dublje zalazite, ovo je jedna velika preporuka. Siguran sam da će vam postati jedno od onih iskustava za koje ćete shvatiti da ćete ga teško ikada zaboraviti. Na neki način, to je nešto čemu bi svaka igra i trebalo da stremi. Ali svega nekolicina zaista i dostigne taj cilj.



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64 bit
CPU: Intel Core i7-4770 / AMD Ryzen 5 2600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD Radeon RX5600XT
RAM: 8 GB

PLATFORME:
Nintendo Switch, PC,
PS4/5

RAZVOJNI TIM:
Omega Force

IZDAVAČ:
Koei Tecmo

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

CENA:
69,99€

OCENA

8.5

- ✓ Zabavna akcija i način jačanja likova
- ✓ Ponovni prelazak nudi novo iskustvo
- ✓ Odlična priča i razvoj likova
- ✗ Nije za nestrpljive igrače
- ✗ Slabije performanse na Switch-u i skromnija grafika

KAKO JE BIZNIS POJEO ZMIJU



Autor: Milan Živković

REVIEW

Metal Gear Solid serijal je pored igara o Zeldi, meni najdraže od svih imena u igračkoj industriji. Njegove igre su neka od najčarobnijih ostvarenja po pitanju inovacija, obraćanja pažnje na detalje i pružanje unikatnog iskustva kakvo u trenutku njihovog izlaska, niste mogli pronaći bilo gde.

Tematika franšize možda nije najsajnije ostarila, kako se budućnost njenih dešavanja, danas zapravo odigrava u prošlosti. Ali poruke i razmišljanja kojima su ove igre golicale um igrača, smatram da će zauvek ostati snažne. S tom mišlju, ukoliko želimo da serijal ne gubi na značaju više nego što mora, važno je i da ostane aktuelan na modernim platformama. Dakle, kolekcija poput ove je nešto što treba uvek pozdraviti!

Ili je?

Ovu kolekciju mogu da posmatram na dva načina – kao igre za potpuno nove igrače koji se sa serijalom nikada nisu susretali i kao paket za okorele fanove poput mene. U zavisnosti šta ste od ova dva, nesumnjivo ćete imati potpuno različit doživljaj igrajući ove naslove.

Ako ste novajlija, sve što je potencijalno izbačeno iz igara, naravno nećete ni primetiti. Imaćete priliku da zaigrate igre na vašoj omiljenoj platformi trenutne generacije i veoma je verovatno da ćete imati donekle čudno iskustvo, s obzirom da ćete igrati igre koje su kreirale moderni gejming a danas se poprilično razlikuju od njega.

Kontrole mogu biti neobične kao i cela prezentacija, ali u krajnjoj liniji ovde dobijate jedan poprilično dobar paket nekih od najvažnijih igara serijala. Iako ga možete kupiti u tri odvojene celine, ukoliko kupite ceo paket po zbirnoj ceni ove tri, dobićete i bonus sadržaj

pa tako imati na raspolaganju: prve dve originalne Metal Gear igre sa MSX2 platforme ali zato i NES verziju prve i američki nastavak Snake's Revenge (koji nije deo glavnog serijala, već maleni ispad u vidu "spinoff" igre).

Tu su naravno i Metal Gear Solid 1, 2 i 3 koji nose podnaslove prvobitnih izdanja ali zato poseduju većinu benefita kasnijih verzija – Substance i Subsistence. A prisutni su i album sa probranim muzičkim temama, enciklopedija dešavanja, scenario za svaku od igara kao i digitalni strip.

S obzirom da je ovo tek prvi tom kolekcije, zadovoljan sam sadržajem koji pruža. A vi ukoliko želite da se po prvi put susretete sa serijalom, ovo uopšte nije loša polazna tačka. Dalja dotezanja i poliranja, teško da bi mnogo uticala na vaše iskustvo. Sa druge strane, na moje i te kako bi!

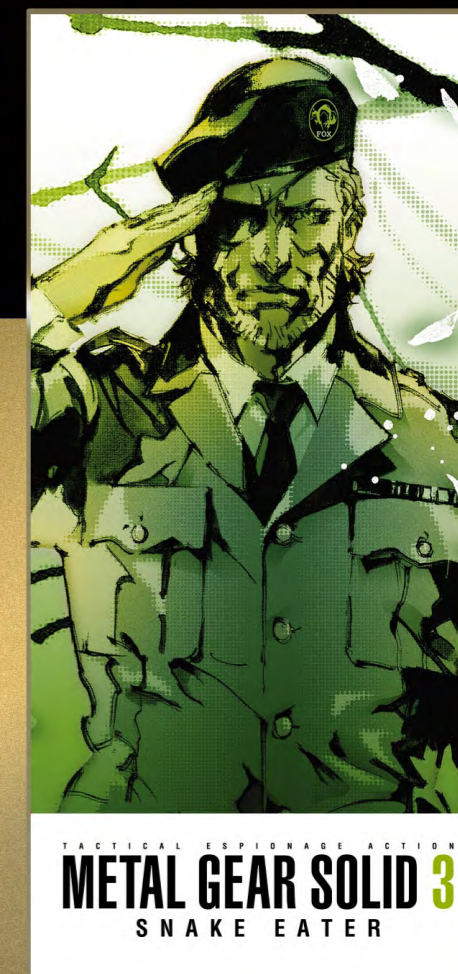
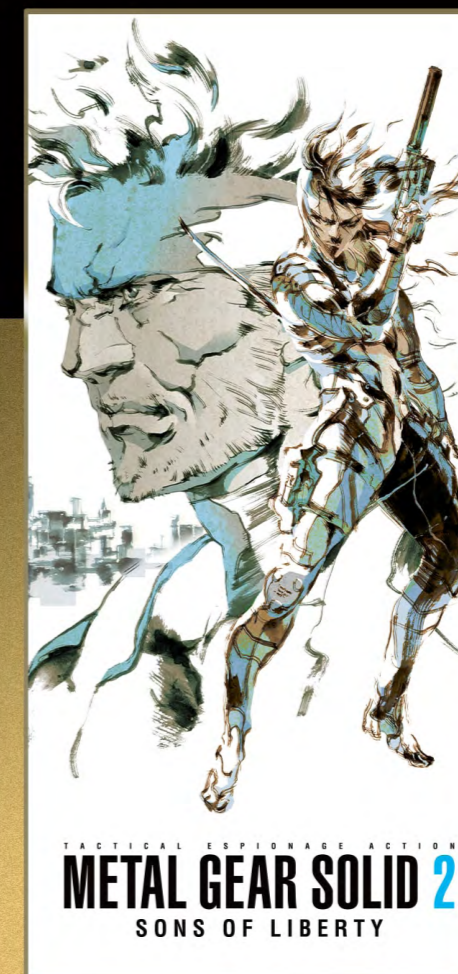
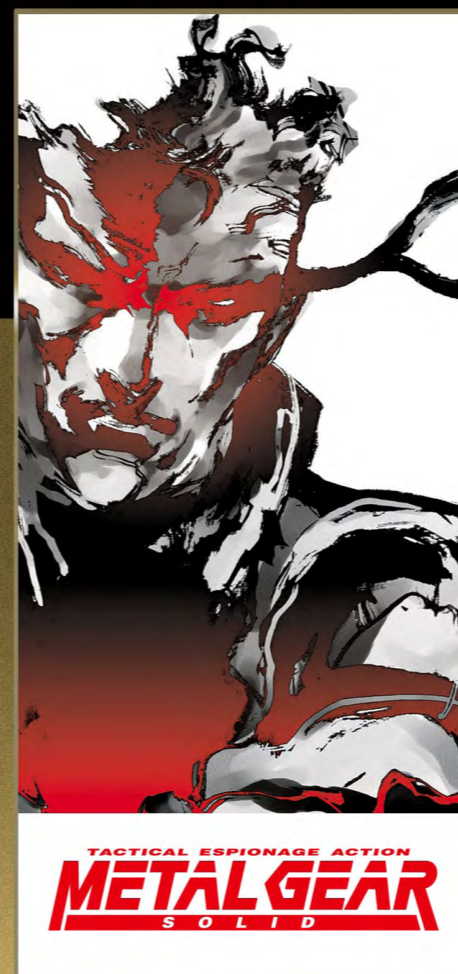
Kao neko kome su ove igre sveti gral, osim mogućnosti da se sve zaigraju na jednom mestu, razočaran sam stanjem kolekcije u kojoj je Konami odlučio da nas "obrađuje" ovaj put.

Kao prvo i verovatno najvažnije, kolekcija je zasnovana na HD izdanju starom 12 godina, koje je bilo dostupno na PlayStation 3 i Xbox 360 konzolama. U ono vreme, u pitanju su bila impresivna reizdanja, donoseći "upscale" na full HD rezoluciju u izvođenje od 60 frejmova u sekundi. Situacija sada nije promenjena, a u nekim slučajevima je i gora.

Prvi Metal Gear Solid izgleda kao nešto što se neodlučno zaglavilo između HD verzije i originalnog izdanja. Ni tamo ni 'vamo, no pravo u nedefinisano sredinu. I to sredinu kojom ne samo da propušta priliku da pruži oštiji prikaz slike, nego i da dočara igru kako je izgledala pre 25 godina. Bitno da je sačuvala odabir

METAL GEAR SOLID Vol. 1

MASTER COLLECTION



opcija u meniju na "krug", čime nastaje potpuna konfuzija pri ulasku i izlasku u meni iz drugih PlayStation 5 prozora. Haotično.

Da ne pominjem da je izvođenje jako tromo, naročito ukoliko odaberete PAL izdanje. Ali bez obzira šta je vaš izbor, nailazićete na usporavanja koja deluju izuzetno neprirodno. Možda je to samo deo nekog retro iskustva na koje smo vremenom zaboravili?

Drugi deo ne samo dane krije da je zvanično deo stare

HD kolekcije, nego su i ove oznake ostale u menjijima sa sve godinom prvog izdanja. Na svu sreću, učitavanja su brža nego što ih se ikad sećam, ali nakon ulaska u igru i shvatanja šta se dešava, pozeleo sam da je učitavanje trajalo bar sekund duže, kako bih taj sekund više mogao da provedem u blagostanju neznanja.

I druga i treća igra izgledaju lošije nego u vreme prvog remastera. Boje su ispranije a svetlina tako neuravnotežena da slabije teksture dolaze do izražaja više nego ikada. Interna rezolucija renderovanja je rekao bih i dalje 720p na koji je urađen "upscale" u 1080p, ali bez obzira što nećete pronalaziti od "aliasinga" krzave ivice objekata, činjenica je da sve izgleda još manje oštro nego ranije, kako PlayStation 5 uglavnom igramo na 4K televizorima.

Mada evo koliko ljubav okorelih zaljubljenika daleko ide, kada me HD verzija boli još više zbog nedostatka jednog detalja iz originala. U jednom određenom momentu u igri, samo tu i nikad više, imate priliku da pogledate kamerom iz prvog lica u cev iz koje pršti voda. Razvojni tim je ovde, kao i u mnogim drugim situacijama, odlučio da gejملهj obogati potpuno nepotrebno, ali za ljude koji vole takve momente – esencijalnom sitnicom. Voda bi u praktično fotore-

alističnom maniru prskala po kameri, u kapima klizeći niz vaš ekran. Nešto što me je fasciniralo u ono vreme a i sada kada ga se setim, ovde opet nedostaje... No, na ovaj pasus ne obraćajte previše pažnje.

Kod treće igre, nemam dodatnih zamerki koje ne bi mogle da se primene i na ostatak paketa. No bar je po pitanju funkcionalnosti, za sva tri naslova odrađen korektan posao. Korišćenje memorijske kartice kao na originalnom PlayStation-u, promena ulaza kontrolera pri jednoj od legendarnih "boss" borbi,

nedostatak analognih dugmića na današnjim kontrolerima... Ne mogu da kažem da je ovde nešto propušteno da bude regulisano na pravi način.

Pa i sam meni za odabir igara i opcija je jako lepo urađen. Jeste da bih ja lično voleo da je cela kolekcija u vidu jednog velikog naslova, umesto pet manjih gde se u svaki posebno ulazi, ali ne mogu baš mnogo da cepidlačim. Opcije su jasne, prolazak kroz njih je brz i funkcionalan a način na koji su podeljene celine je generalno smislen. U tom pogledu, dobro obavljeno.

Ali kada u prvoj igri krene prerenderovana animacija rezolucije koja kao da simulira stanje pijanstva, ne bude vam svejedno. Nedostatak mak-

simalno ispoliranog, 4K prikaza za ove klasike, gotovo da je neoprostiva stvar. Naročito što je u pitanju kolekcija koju smo već jednom dobili a koju moramo ponovo platiti čak istu svotu novca, više od decenije kasnije.

Možda je od svega ovoga meni sugerisan dodatno loš utisak i po pitanju zvuka, ali povremeno sam zaista mislio da mi nešto nije u redu sa zvučnicima. Nekad prigušen, nekad nejasan, a nekad potpuno izostavljenih muzičkih numera, audio mi je lupio poslednji šamar pre nego što sam se u celosti osvestio i shvatio šta nam je Konami (ponovo) prodao.

KAO NEKO KOME SU OVE IGRE SVETI GRAL, OSIM MOGUĆNOSTI DA SE SVE ZAIGRAJU NA JEDNOM MESTU, RAZOČARAN SAM STANJEM KOLEKCIJE KOJOM JE KONAMI ODLUČIO DA NAS "OBRADUJE"

AKO STE NOVAJLIJA, SVE ŠTO JE POTENCIJALNO IZBAČENO IZ IGARA, NARAVNO NEĆETE NI PRIMETITI



Metal Gear Solid serijal je nešto o čemu mogu da pričam satima. Ali ovakva kolekcija zaslužuje da joj se recenzijom posveti pažnja koliko je i ona posvetila restauraciji legendarnih igara – gotovo ne uopšte.

U smislu modernog paketa, osim činjenice da možete da ga igrate na savremenoj platformi, ovo je veoma razočaravajuće. Ne daj Bože da se oprobate na Switch verziji čiji je frejmrejt ograničen na 30 a nekad pada i niže od toga. Neoprostivo...

Za okorele fanatike poput ovog kog upravo čitate, ova kolekcija može da dobije visoku ocenu samo zahvaljujući igrama koje u sebi sadrži. Kao proizvod dodatno uloženog truda, teško da bi dobila pa i prelaznu. Međutim, ovo su apsolutno i nepogrešivo kulturni klasici koje svaki ljubitelj igara mora barem jednom u životu probati. Stoga i konačna ocena kao količnik vanvremenskog kvaliteta i otaljanog remasterizovanja. Uz naravno - večitu preporuku.

Najbolje bi bilo da odigrate stare verzije ili kolekcije... Konami nije zaslužio da mu se za sve ovo ponovo plati.



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel(R) Core(TM) i5-7600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 980
RAM: 16 GB
HDD: 9 GB

PLATFORME:
Nintendo Switch, PC,
PS4/5, PSP (original)

RAZVOJNI TIM:
Konami, Rocket
Studio, M2

IZDAVAČ:
Konami

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

CENA:
59,99€

OCENA

7.8

- ✓ Bonus sadržaj
- ✓ Lepo uklopljeni i funkcionalni izborni meniji
- ✓ Kolekcija nekih od najboljih igara ikada napravljenih
- ✗ Igre izgledaju lošije nego na poslednjem HD remasteru
- ✗ Performanse povremeno izuzetno loše
- ✗ Osećaj recikliranosti koji skupo plaćate

BRKATO ČUDO



Autor: Milan Živković

REVIEW

Ako pitate moje prijatelje, svi će vam reći da imam brkato srce. Jer kad zavolite Super Mariju krajem osamdesetih, ta ljubav postaje kao plastična flaša – nepovratna.

Sa druge strane, ukoliko me poznajete po (ne)slavnoj Super Mario Odyssey recenziji, verovatno mislite da jedina osoba koju više mrzim od čika brke, jeste njegov tvorac Šigeru Miyamoto. Ne, ne, ja samo ne volim loše igre. A Odiseja, iako daleko od loše, nije bila ni sjajna kako se priča. Eto, ne вреди, morao sam opet to da istaknem!

I tako, bez obzira na veliku ljubav prema starom receptu skrolujućih 2D platformera, kao da su isključivo 3D Mario igre imale tu moć da puste mašti na volju u neograničenim količinama. Izgleda da je iz nekog razloga, mogućnost građenja atmosfere svetova bila ekskluzivna za treću dimenziju.



Ovo je krucijalno, jer priča Super Mario naslova nije spašavanje princeze! Da, ovo jeste ustaljena i dobro poznata postavka, ali priča ovih naslova zavisi upravo od kvaliteta i dubine njenih nivoa. Jer nivoi su pustolovina odnosno priča koju naslov pripoveda.

Elem, izgleda da je Super Mario Bros. Wonder uspeo da prokljuvi način da plasira recept maštovitijih naslova serijala u jednu igru dvodimenzionalnog izvođenja. Jer ovoj igri, mašte ne fali. A upravo kao i što naslov sugeriše, spremite se na sijaset čudesa.

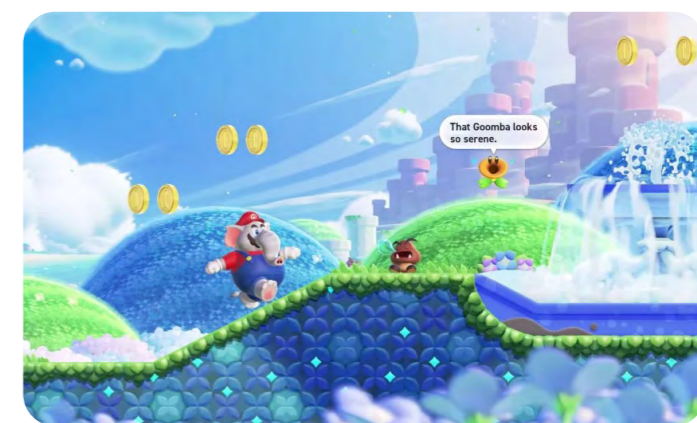
Prvo moram igru da nahvalim u vizuelnom smislu. Osim što je sve besprekorno utegnuto u smislu modela i dizajna, tako da ništa ne „štrči“, paleta boja i količina efekata su apsolutno neprikosnoveni. Kada u miks uleti i maštovitost izgrađenih nivoa pa momenat njihovih potpunih transformacija i promene gejملهja, nema tog igrača koji neće biti zamađijan predstavom.

IZGLEDA DA JE SUPER MARIO BROS. WONDER USPEO DA PROKLJUVI NAČIN DA PLASIRA RECEPT MAŠTOVITIJIH NASLOVA SERIJALA U JEDNU IGru DVODIMENZIONALNOG IZVOĐENJA

Po pitanju zvuka, situacija je bar podjednako dobra. Muzika je besprekorno uklopljena sa tematikom svakog od nivoa, a iznenadne promene i audio sekvence su na potpuno drugom nivou. No ne mogu a da ne krijem razočarenje što sam tek igranjem ove igre saznao da Čarls Martine, glasovni glumac zaslužan za glasove većine Super Mario likova, odlazi u penziju. Već je u ovoj igri zamenjen novim... Solidna zamena, priznajem. Ali svaka promena u odnosu na legendu, mora barem malo da pokvari utisak.

Iskreno, mislio sam da će Čarls doživotno biti u ovoj ulozi. Ali kako je Nintendo samo jedna multimilijarderska kompanija a ne zemlja čuda gde je sreća svih prioritet broj jedan, naravno da ovo nije slučaj. Nedoštajaćeš nam, Čarlse...

Dobro, blagoj depresiji nije mesto u recenziji jedne ovako vesele igre, pa da se vratimo na pozitivne strane.



Igra naravno nudi multiplejer opciju, pa osim tradicionalne u lokalnu, možete snage udružiti i sa onlajn igračima. Na raspolaganju imamo dvanaest različitih karaktera, gde su Joši i Nebit predviđeni za manje iskusne igrače, kako protivnici ne mogu da ih povrede. Ali iz tog razloga, ne mogu ni da skupljaju različite specijalne sposobnosti.

Što se sposobnosti tiče, tu su svakako neke očekivane, kao što je recimo vatreni cvet, ali najupečatljivija od svih ovde je nova sposobnost likova da se pretvore u slona. Sivo, snažno i stameno stvorenje, otvara mogućnosti ka novim trenucima u igranju. Iako nisam ljubitelj momenata gde su u potpunosti menja izgled i oblik likova, već više volim tradicionalne moći, ovaj detalj će sigurno biti uzbudljiv mlađim igračima i u tome nema ničeg lošeg.

Nesumnjiva zvezda igre jesu trenuci koji ono „wonder“ najviše ističu u prvi plan. U svakom od nivoa, ukoliko pronađete i pokupite „wonder flower“ (po srpski „čudić“?), očekuje vas iznenađenje. Ili će vaš lik doživeti ogromnu promenu, ili nivo. Ili još bolje – oba! Efekti ovog cveta su uvek neočekivani i odlično su osmišljeni ne bi li razvojnom timu dopustili da pusti mašti na volju. Tako da su ovo neki od najzanimljivijih



fantastično. A činjenica da su ovi momenti prisutni praktično u svakom nivou, neverovatna je stvar.

Interesantna je i odluka da se izjednače likovi po pitanju prepoznatljivih karakteristika. Tako recimo Luidi više neće imati bolji skok, a Pič ne može da koristi čuveni „floating jump“. Ali umesto toga, sada su tu bedževi koje pronalazite širom sveta i koji vam deluju jednu specijalnu sposobnost.

Moguće je nositi samo jedan bedž u određenom trenutku i ukoliko igrate u lokalnom multiplejeru, svi igrači će biti primorani da koriste isti. U slučaju onlajn igranja, iz nekog razloga to nije slučaj i svaki od igrača može da odabere svoj bedž, što je u stilu Nintenda – nejasno i misteriozno.

Elem, ovi bedževi će vam pružiti mogućnost da koristite sporije padanje, trodupli skok, vertikalni odskok, brže plivanje ili još neku od velikog broja drugih sposobnosti. Meni je ovo iskreno više kao datak za hendikep, gde upotrebom neodgovarajućeg bedža možete sebi podići nivo težine nekog nivoa, ali mogu da vidim zašto će ljudima biti interesantno da eksperimentišu sa svim njihovim benefitima.

Kada sam ja lično u pitanju, ovoj igri ne mogu da

nađem neke konkretne zamerke osim da kažem da je mogla biti još bolja. Iako vas već u startu bombarduje svojim najjačim naoružanjem, oseti se da kvalitet nivoa nije konstantan. Da, sve je šareno, veselo i iznenađujuće, ali osim pametnog postavljanja platformi, da bi igra bila savršena, mora konstantno i izvlačiti ono najbolje iz igrača. A za svaki njegov trud i uspeh, uzvraćati osećajem dostignuća i ostalih igračkih blagostanja.

Ovde ne mogu da kažem da je baš svaki nivo istog kvaliteta u tom smislu. Ali na svu sreću, tvrdim da je kvalitet nivoa rastao kako sam dalje

odmicao sa napretkom. Što je i te kako bolje nego da je bio konstantan a nikada sjajan. U tom pogledu, očekuje vas zavidan broj apsolutno božanstvenih nivoa. A tek jedan mali broj običnih, upakovanih u šarene papire te ubačenih u miks.

Povremena ponavljanja po pitanju sposobnosti koje ćete koristiti ili „wonder“ efekata, takođe mi nisu ulivala mnogo vere da se igra neće spotaći o sopstvene noge. No drago mi je da sam pogrešio. Super Mario Bros. Wonder tek malo računa na nepodeljenu posvećenost i ljubav njenih obožavalaca koji će igru

**“WONDER” MOMENTI
ĆE VAS SKORO
UVEK ODUŠEVITI**



**OSIM ŠTO JE SVE BESPREKORNO UTEGNUTO U SMISLU
MODELA I DIZAJNA, TAKO DA NIŠTA NE „ŠTRČI“, PALETA BOJA I
KOLIČINA EFEKATA SU APSOLUTNO NEPRIKOSNOVENI**

braniti i tvrditi da je vole gotovo bez obzira na sve. Ostatak je ipak nerecikliran, originalan kvalitet izuzetno visokog nivoa i u tom smislu, pohvale i s moje strane.

Ali moglo je biti bolje!

Dok mi iz daleka maše Super Mario Odiseja, večito me podsećajući na masovnu hipnozu kojom je pre šest godina uverila igrače u svoju superiornost koju i dan danas neizostavno moram da osporavam, shvatam da ne mora baš svaka igra sjajnog serijala biti savršena. Ovako blizu savršenstva, i više je nego dovoljan nivo kvaliteta da održi kulni status i veličinu Nintendovog bezvremenog junaka.

A povremeni naslovi koji dotiču tavanicu kvaliteta, svakako će i dalje nastaviti da se pojavljuju. Od takvog recepta smenjivanja kvaliteta, više i bolje nikada i neću tražiti. Ali ću nastaviti da insistiram da manje od toga – ne dolazi u obzir!

Super Mario Bros. Wonder je čudesna igra. Okupite društvo i organizujte nezaboravno večer platformisanja. Sve su šanse da će vam isto jako brzo prerasti i u tradiciju.



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORME:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Nintendo

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

9

- ✓ Vizuelno predopadljivo
- ✓ Raznovrsnost mehanika i ispoliran multiplejer
- ✓ Dizajn nivoa i „wonder“ momenti skoro uvek sjajni

- ✗ Nije baš svaki nivo tako sjajan
- ✗ Broj „power-up“ sposobnosti je mogao biti brojniji

OD VELIKE BRZINE I MANE POSTAJU NEVIDLJIVE...



REVIEW

Autor: Milan Živković

Neverovatna je prilika zaigrati dve nove igre nekadašnjih ljutih rivala – Marija i Sonika, u jednom mesecu. A još više čast imati mogućnost o njima prozboriti u istom izdanju našeg časopisa. No više od svega, prava je sreća biti zadovoljan obema igrama!

Dok je Super Mario serijal više konstantan po pitanju kvaliteta, s obzirom da dolazi iz kuhinje jednog, po pitanju kontrole kvaliteta jako strogog studija, Sonik je kroz sopstveni serijal doživeo neverovatne uspone i padove. Iskreno ne mogu da se s lakoćom prisetim bilo kog drugog serijala kome je pošlo tako nešto za rukom, a da još uvek postoji kao ime u modernoj industriji.

Priznaću, protekla decenija me nije oduševljavala previše po pitanju igara čuvenog plavog ježa, ali iz nekog meni nepoznatog razloga, kao da ponovo postajem veliki zaljubljenik u Seginu najveću maskotu. Prošle godine me je iznenadio i raspametio Sonic Frontiers, bez obzira na svoje nedostatke i konačnu ocenu. Bio je to naslov u kom sam uživao kako skoro nisam.

A sada je tu Sonic Superstars koji na veoma sličan način postiže isti efekat. Kao vožnja po stazi ravnoj koliko i površina Meseca, ali tako proketo zabavnoj, Sonic Superstars me je bukvalno vratio u one dane prvog susreta sa njegovim igrama.

Vizuelno, igru karakteriše onaj 2.5D izgled gde se



gejmplej odigrava u 2D prostoru ali je sačinjen od trodimenzionalnih objekata i modela. Ovo na neki način iziskuje daleko više truda da bi se nadmašio utisak kakav sa većom lakoćom postižu 2D, rukom oslikani naslovi. Tako da ovde odmah u startu gubimo jedan deo šarma...

Ali to ne znači da igra izgleda loše. Čak naprotiv, iznenađujuća je količina vizuelne dopadljivosti koja je ovde prisutna. Nivoi su često maštoviti i puni duha, a modeli karaktera, naročito glavnih, možda i najlepši koje je franšiza ikada izrodila u treću dimenziju. Pa i diverzitet po pitanju dizajna nivoa, dovoljno je visok da se može nazvati impresivnim. Da, igra ne izgleda vrhunski, ali izgleda taman toliko dobro da ni na trenutak ne staje na put opštem zabavnom faktoru.



IZNENAĐUJUĆA JE KOLIČINA VIZUELNE DOPADLJIVOSTI KOJA JE OVDE PRISUTNA

Prisutna je i multiplejer opcija za do četiri igrača lokalno, što je meni lično uvek bilo neobično u Sonik igrama ali opet je nekako izvedeno dovoljno dobro da ne možete mnogo da se žalite. Da, uvek će jedan igrač biti prioritetan, ali drugi nikada neće prestati da učestvuje, jer jednostavnim pritiskom dugmeta lako se vraćate u "trku".

I dok je brzina onaj glavni i najprepoznatljiviji moment u Sonik igrama, meni lično deluje da njeni 2D naslovi nikad nisu bili brži nego sada. Možda ovome doprinosi doza haotičnosti kojom vas igra ume spotaći kad stvari krenu da se prebrzo odvijaju. Tu će biti i zaginuća koje je skoro pa nemoguće izbeći ili pak trenutaka gde ne možete da shvatite šta se dešava na nekoliko sekundi. Ali sve ovo samo podiže zabavni faktor pravim ljubiteljima serijala, jer prave kazne nema. Igra vas vraća na poslednji checkpoint i ludilo može da se nastavi.

Ukratko, o ovoj igri skoro i da ne mogu da govorim u konkretnom smislu. Već bukvalno onako kako sam je ja doživeo, mogu samo da vam prenesem utiske. A oni su evidentni, pa za franšizu kod mene u poslednje vreme jako karakteristični. Igra je neispolirana, vrvri od neujednačenosti, neočekivanih trenutaka i kao njen ceo serijal – naizmeničnih skokova i padova po pitanju kvaliteta. Ali je u celini neverovatno, zaista zadivljujuće zabavna.

Ostatak šarma prenet je u vidu animiranih sekvenci koje su me prijatno iznenadile, kako nisam očekivao da će biti prisutne u toj meri. Pa bez obzira što ne grade kakvu kompleksnu priču, što je i bilo za očekivati, zajedno sa ostatkom igre upotpunjuju celokupno iskustvo.

Slična je i situacija sa muzikom. Dok su muzičke teme u osnovi jako dobre, bar polovina kao da ima neki problem sa izvođenjem. Da li po pitanju odabira instrumenata ili je nešto drugo pošlo po zlu u produkciji – ne znam. Ali ono što znam je da bez obzira na pomenuto, muzika je opet nekako uspela da bude izuzetno zarazna i da doprinese ukupnoj atmosferi. Čak i kada je bila krajnje čudna, ja sam kao opijen nekom čarolijom, i u njoj uživao.

"Boss" borbe koje vas čekaju na kraju nivoa, takođe poigravaju na liniji između nezgrapnog i zabavnog. Ponekad previše jednostavne a nekad preduge i pomalo nefer, ali nikad dosadne. Uživao sam u svakoj od njih kao da je u pitanju nešto što sam lično pravio, ne bih li se zatim divio sopstvenom dostignuću.

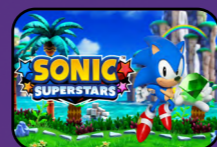
Biće zadovoljstvo u budućnosti sakupiti i veće društvo, da zajedno, svako sa svojim likom i njemu karakterističnim sposobnostima, prelazimo iznova sijaset nivoa ove zabavne igre. Do tada, dovoljno je igranje i u jednog igrača, koristeći neke od najnovijih specijalnih sposobnosti koje se otključavaju skupljanjem "Chaos Emeralda". Tako na primer možete lako pronalaziti skrivene lokacije ali i dozvati armiju klonova koja će uništavati sve na ekranu.

IGRA JE EVIDENTNO NEISPOLIRANA ALI ISTOVREMENO TOLIKO BRZA DA JE LAKO ZABORAVITI ŠTA NEDOSTAJE I PREPUSTITI SE ZABAVI

Možda se igrajući ovu igru osećam kao neko ko je zabavu pronašao u igranju sa kutijom u koju je poklon bio spakovan. Ali nepobitno je da je ovde prisutna neka vrsta čarolije. Poput čarolije koja još od devedesetih odjekuje i ne dozvoljava serijalu da prestane da trči, pa tako i ovde čini da šarm naslova rezonuje sa ljubavlju razvojnog tima. Očito su ovaj put to bili ljudi koji su želeli da nam pruže nešto novo a opet ne udaljavajući se od okvira na koje smo do sada navikli.

Na svu sreću, od svih uspona i padova serijala, ovo je trenutak za uspon. Neispolirano i grubo dostignuće, ali apsolutna preporuka za svakog ljubitelja plavog ježa. Ukoliko želite da bar na momenat osetite kako je to bilo igrati njegove igre pre tridesetak godina, nećete pogrešiti ukoliko zaiigrate Sonic Superstars.

Doduše skupljanje ovih Haos Smaragda je poprilično – pa, haotično. lako su bonus nivoi u kojima su se krili u originalnoj igri i ovde prisutni, vraćajući delić tog traumatičnog iskustva koje nikad nisam preboleo, Smaragdi se sada ne nalaze u njima. Za njih je rezervisan još haotičniji nivo, gde se njišete na "elektronskoj ljanji" u nastojanjima da sustignete Smaragd koji vam konstantno odmiče. Naravno uz vremensko ograničenje.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-3470 / AMD FX-6300
GPU: NVIDIA GeForce GTX 560 / AMD Radeon HD 5870
RAM: 6 GB
HDD: 20 GB

PLATFORME:
Nintendo Switch, PC,
PS4/5, Xbox One, Xbox
Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Arzest, Sonic
Team

IZDAVAČ:
SEGA

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

CENA:
59,99€

OCENA

8

- ✓ Neverovatno brzo i zabavno
- ✓ Duh originala vreba iza svakog čoška
- ✓ Nivoi haotično zabavnog dizajna i dužine
- ✗ Neispoliranost dovodi do nekih konfuznih momenata
- ✗ Nedosledan audio/vizuelni kvalitet
- ✗ Par napornijih nivoa





Autor: Milan Janković

Super Bomberman R 2 je novi nastavak dugovećnog serijala koji kombinuje simpatične likove, eksplozivnu akciju i haotičnu zabavu za više igrača. Serijal postoji od 1983. godine i uvek je bio popularan izbor za Nintendo fanove, posebno na SNES i Game Boy konzolama. Igra se vrti oko postavljanja i detoniranja bombi kako bi se pobedili protivnici, bilo da su kontrolisani od strane računara ili vaših (ne)prijatelja.

Bomberman R 2 nudi dosta modova, ali su većinski stari i dobro poznati fanovima serijala. Zapravo, neki od njih su bili dostupni besplatno u prethodnoj igri, Super Bomberman Online, koja je nedavno uklonjena iz online prodavnice. Sada morate platiti punu cenu da biste uživali u njima, što će verovatno odbiti veliki broj igrača.

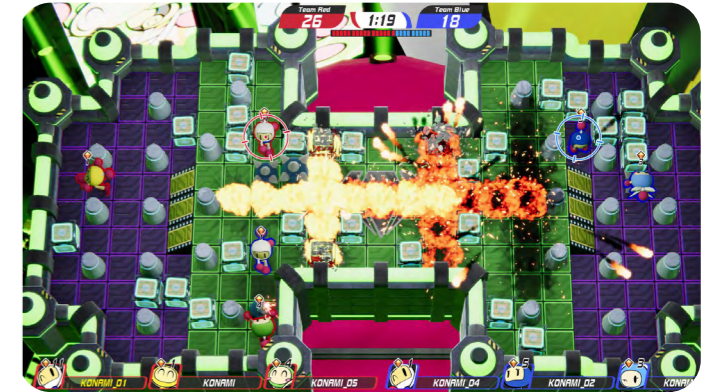
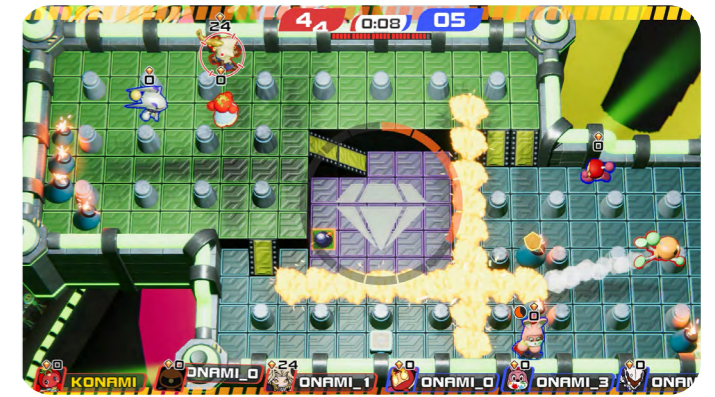
Jedan od modova koji vredi isprobati je Battle 64, gde se takmičite sa 63 druga igrača u masivnom Bomberman battle royale-u, gde poslednji preživeli pobeđuje. Ovaj mod je vrlo uzbuđljiv i napet, i podseća me na prvu online Bomberman igru, Bomberman Blitz.

Još jedan mod koji je zabavno igrati sa prijateljima je

BOMBERMAN R 2 JE PREPUN RECIKLIRANOG SADRŽAJA

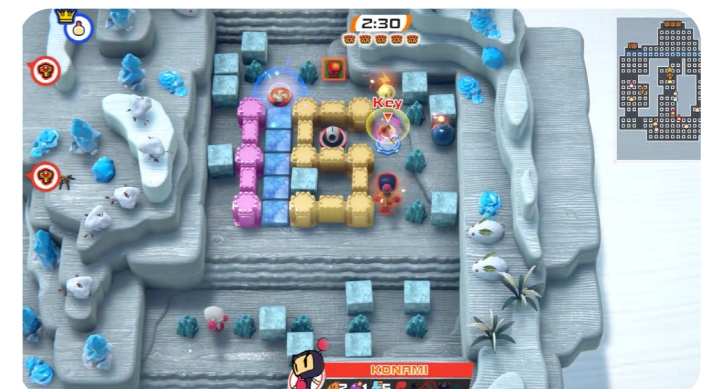


"BOMBA" ZABAVE I HAOSA, ALI SA DOSTA MANA



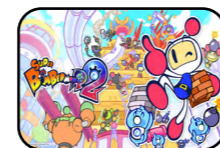
Grand Prix mode, gde formirate timove do tri igrača i takmičite se u različitim izazovima. Možete igrati osnovni bomber mode koji nudi klasični Bomberman gejmplaj, ili crystals mode, gde morate sakupljati kristale da biste osvojili poene. Ovaj mod je sličan shine sprite modu u Mario Kart.

Najnoviji i najunikatniji mod u Super Bomberman R 2 je Castle mode, gde jedan tim napada a drugi tim brani zamak. Napadači moraju sakupljati ključeve i otvoriti sanduke, dok čuvari zamka moraju postavljati zamke i neprijatelje. Castle mod zvuči veoma zabavno i izazovno i na papiru bi trebalo da bude vrhunac igre, ali nažalost nije vrlo dobro dizajniran ili balansiran. Često je previše lak ili previše težak, u zavisnosti od tima i mape. Takođe nije toliko zabavno igrati kao odbrana pošto imate manje akcije i morate duže da čekate na svoj potez. S druge strane, ovo je jedan od retkih novih modova koji su iole zabavni, tako da se nećemo previše buniti.





Igra takođe ima story mode, gde možete igrati solo ili co-op sa prijateljem, i level editor, gde možete kreirati i podeliti svoje sopstvene kreacije online. Igra takođe ima puno skinova i likova za otključavanje, gde su neki od njih zasnovani na drugim Konami franšizama kao što su Castlevania i Metal Gear Solid. Svaki lik ima svoje posebne sposobnosti i statistike, što može učiniti igru zanimljivijom. Takođe možete zaraditi novčiće igrajući Graded Match, koje potom možete koristiti za kupovinu novih likova, skinova, dataka i još mnogo toga.



IGRU USTUPIO:
KEYMAILER

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel Core i5-4440 / AMD Athlon 300GE
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070
RAM: 16 GB
HDD: 20 GB

PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox One, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Konami

IZDAVAČ:
Konami

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
49,99€

IGRA JE ZAISTA PRESKUPA ZA ONO ŠTO NUDI

Jedna od glavnih mana je ograničenje na online modove - možete igrati samo jedan ili dva moda po satu u Graded Match-u, u zavisnosti od rasporeda. To znači da ćete možda morati da čekate jako dugo ako želite da igrate svoj omiljeni mod. Prilično razočaravajuće.

Super Bomberman R 2 je i dalje klasični Bomberman, i iako ima neke dobre ideje, takođe ima sijaset mana i ograničenja. Vredi isprobati multiplejer modove jer će vam biti zabavniji u društvu prijatelja, ali vas definitivno neće raspametiti. Povrh svega toga igra košta apsurdnih 50 dolara, za razliku od prethodnika koji je bio besplatan i koji je nudio većinu modova koje poseduje Super Bomberman R 2. Konami, srami se!

OCENA

7

- ✓ Gomila multiplejer modova
- ✓ Solidne inovacije, Castle mod je "najbolja"
- ✓ Bogata kastomizacija

- ✗ Mali broj novina
- ✗ Ograničen pristup modovima
- ✗ 50 dolara je previše za ono što se nudi ovde

LEGION



**Stylish outside.
Savage inside.**

intel.

CORE™

i7

Intel® Core™
i7 Processor

Legion 5i Pro
Gear up at
Lenovo.com/Legion



Autor: Milan Živković

REVIEW

HAJDEMO U PLANINE...

Studio "Don't Nod" najpoznatiji je po svojim naraštivnim avanturama, gde po popularnosti sigurno prednjači Life is Strange. Zato mi je bilo krajnje neobično da njihovo ime vidim u potpisu igre pred nama. Igre koja je poprilično daleko od pomenute, na spektru žanrova.

Jusant je atmosferska, minimalistička pustolovina o penjanju i radoznalosti. Pa kada još u obzir uzmemo njen vizuelni stil, neizostavno je moramo uporediti sa nekim klasicima kao što su Journey ili pak recimo Ico. Vrlo karakterističan pristup isticanja detalja korišćenjem kontrasta, jasne palete boja i minimumom tekstura.

Igra vas postavlja u ulogu neimenovanog istraživača, mladog i znatiželjnog, na njegovom pretežno vertikalnom putu ka razotkrivanju ruševina misteriozno nestale civilizacije. Kažem pretežno vertikalnom, jer nakon što pristigne u dno planine putem uvodne animacije, kroz igru vas najviše očekuje upravo pentranje.

Ne očekujte nikakvo trkanje uz planinu jer igra vrlo direktno sugerise strateški i sporiji pristup planinarenju. Nakon što dospete do značajnije tačke od interesa, imaćete priliku malo i da protegnete noge, te kroz tekstualne poruke u vidu tragova nestalog naroda, saznate više o tome šta je svetlu budućnost ljudi pretvorilo u istoriju.

Igra se najvećim delom oslanja na vašu radoznalost. Pa osim ako niste strastveni zaljubljenik u pentranje, ne očekujte sijaset atraktivnih stimulacija po pitanju



prelaženja ovog naslova. Ali kako su ljudi radoznala stvorenja, verujem da će većina igrača sa lakoćom pronaći sasvim dovoljno motivacije u samoj postavci.

No ukoliko ste neko ko nije preterano oduševljen idejom da priču saznaje isključivo čitanjem teksta na koje nailazi, spremite se da izguglate sažetak dešavanja nakon igranja. Jer u samoj igri, čitanje je jedini način da doznate nešto više. Pa dok vas igra ne forsira da pronalazite i čitate tekstove, ukoliko ih preskočite budite spremni da ostanete i uskraćeni za najveći deo narativa.

Na neki način, igra kao da želi da dočara koliko je lepo kada stvari otkrivete sopstvenim tempom. Nigde vas ne požuruje i ne preti da ćete lošim igranjem doživeti kakvu frustrirajuću smrt i pad u ambis. Zapravo, gejملهj je ovde osim odlične grafike i atmosfere, najveća zvezda igre. Iako je penjanje do sada sigurno

JUSANT IZNENAĐUJE I OSTAVLJA UTISAK KOG POSTAJETE SVESNI TEK NAKON ŠTO PREĐETE IGRU

no zvučalo kao naporan i dosadan posao, ova igra poseduje verovatno najzanimljiviju mehaniku penjanja ikad.

Ukoliko vam je dojadio princip veranja „a la“ Uncharted ili Assassin's Creed, ovde imamo nešto sasvim drugačije. Igrač kontroliše stisak svake od šaka korišćenjem L2 i R2 dugmića na kontroleru, dok levom palicom usmerava položaj ruke ka narednom osloncu. Zvuči čudno i komplikovano ali već nakon jednog minuta prosto „ulazi“ u prste i postaje prirodno, a što je još bitnije – funkcionalno.

Protagonista je osiguran svojom sajmom, koju sam odmilja zvao „vilin konopac“, jer je zakačiti ga i odvezati uvek bilo izuzetno lako i korisno. Korišćenjem ograničenog broja klinova (ili klipova), možete napraviti neku vrstu checkpointa pri penjanju, pa ćete u slučaju da promašite skok i padnete, biti sigurno vezani za tu postavljenu tačku.



Prisutna je i energija odnosno kondicija igrača, pa se tako ne možete penjati baš u nedogled. Potrebno je odmoriti se s vremena na vreme, čime možete vratiti deo energije čak i dok ste u procesu penjanja. Ali sve ovo je izvedeno jako optimalno, tako da ni u jednom trenutku nisam skalu isprazio do kraja i pao, gubeći deo napretka.

Igra je ispunjena tajnama koje možete a i ne morate pronalaziti. A dobrom delu njih kao i velikom broju glavnih putanji, pristupaćete koristeći i specijalnu sposobnost nepomenutog pratioca. Kao neku vrstu simpatične maskote, protagonist sa sobom na ra-

PENJANJE JE URAĐENO NA VEROVATNO NAJZANIMLJIVJI NAČIN KOJI SAM IKADA VIDEO





IGRA SE NAJVEĆIM DELOM OSLANJA NA VAŠU RADOZNALOST

menima vodi maleno stvorenje koje služi kao neka vrsta vodiča, saputnika i pomagača. Zvuči čudno ali neretko je ovo žaboliko, glibavo mladunče razbijalo monotoniju samoće.

Za igru ne bi trebalo da vam bude potrebno više od 5 ili 6 sati igranja, naročito ukoliko niste preterano veliki detaljista. Tako da je prelazak moguć i u jednom cugu. Ali ja savetujem igranje u dve duže, odvojene sesije, za najoptimalnije iskustvo. Recimo da zaiigrate Jusant ovog vikenda i potpuno se opustite...

Najveće snage ovog naslova leže u mističnoj postavci, opuštajućem planinarenju koje nagrađuje svakim novim otkrićem, sjajnim pejzažima koji pružaju nezaboravan osećaj kada pogledate iza sebe i uvidite koji put ste prevalili, ali i u odličnoj muzici koja samo podiže ovu jedinstvenu atmosferu.

Jusant je nesvakidašnja igra. Iznenaduje i ostavlja utisak kog postavite svesni tek nakon što je pređete. Tako ni ovom recenzijom nije moguće najbolje dočarati njene kvalitete. No ono što je moguće, jeste dati toplu preporuku. Ukoliko u sebi prepoznajete igrača koji ume da ceni kvalitetan uspon, a ni čitanje u igrama ga mnogo ne udaljava od prelaženja, mislim da sam vam upravo predstavio jednu od igara po kojima ćete pamti ovu godinu.

Ja sigurno hoću...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OOS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-10700 / AMD Ryzen 7 3700X
GPU: Geforce RTX 2060 Super / Radeon RX 5700
RAM: 8 GB
HDD: 15 GB



IGRU USTUPIO:
DON'T NOD

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
DON'T NOD

IZDAVAČ:
DON'T NOD

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

CENA:
24,99€

OCENA

8.4

- ✓ Opuštajuće iskustvo
- ✓ Lep grafički stil
- ✓ Interesantna postavka i priča
- ✗ Previše čitanja nije za svakoga
- ✗ Ne bi škodilo da je igra bar malo duža
- ✗ Gejmplej može biti monoton nekim igračima



UREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play!

RETRO

BESPLATNI GAMING MAGAZIN

PLAY.CO.RS

f facebook/PlayZine

t twitter/play_zine

ig instagram/playzine_

yt youtube/play_zine



ŠPIJUNAŽA SE VRAĆA NA VELIKA VRATA



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



Ah Sajberpank. Do sada i ptice na grani znaju da je ova igra poprilično razočarala publiku i očekivanja, ponajviše zbog stanja u kojem je izašla, a pored tehničkih problema, falilo je mnogo stvari koje su inicijalno bile obećavane. Međutim, kako je vreme prolazilo, tehnički aspekti su bili popravljani, a ono što sam inicijalno video jeste bilo poprimaljeno i od strane šire publike, kada su ljudi sa normalnijim mašinama i konzolama konačno uspeli da odigraju igru bez većih problema. Ono što je uvek krasilo CP, i što me je nateralo da dam tako visoku ocenu znatno manjkavoj igri jeste atmosfera i apsolutno nenormalna količina detalja okruženja. Ali sada konačno i drugi aspekti CP2077 mogu konačno doživeti svoju finalnu verziju, gde postaje očigledno da je igra trebala da izađe otprilike dve godine kasnije.

Ipak, dobili smo makar i ovo, zakrpu 2.0 koja je besplatna za sve koji imaju osnovnu igru, kao i ekspanziju, koja vas neće previše natoviti novim mehanikama naspram novog peča. Update je doneo ogromne promene, kao što su prerada celokupnog iskustvenog sistema, te su perkovi promenjeni. Skoro sva iskustvena drva su doživela potpune promene, deleći se ovoga puta u nivoe koje ćete otključavati ulaganjem u odgovarajući atribut. Broj raznovrsnih buildova je znatno skočio, dok su jednostavni procentualni bonusi stvar prošlosti, te se



pri svakom uloženom poenu može osetiti promena u vašem stilu igre. Sistem borbe izbliza je u solidnoj meri modifikovan, te su udarci sada znatno satisfaktorniji, pogotovu ako koristite nova tupa oružja kao što su maljevi i slično, te možete raditi svakakve ludorije, razarajući zemlju između vaših neprijatelja, kidajući udove ili jednostavno smrskavajući neprijatelje sirovom snagom. Ovo je samo jedan od primera koliko je borba promenjena, a tim promenama doprinose augmentacije koje su takođe izmenjene, te sada posedujete i limit koliko možete „hromirati“ svog lika. Ovde nemamo nužno prikaz sajberpsihoze



kakvu inače gledamo u igri ili suplementnom animeu, ali svakako možete uz određene buildove i pregaziti svoj limit, koji će vas bacati u privremeno stanje ludila, dodajući vam na štetu koju nanosite. Ovo je malo razočaravajuće jer bi bilo interesantno videti takav ishod - ovako su ove limitacije tu da bi vas sprečile da budete u potpunosti nabudženi bez odgovarajućih ulaganja u vaše atribute.

Veliki broj augmentacija je takođe promenjen i sada funkcionišu nešto drugačije, otvarajući znatno više sinergija između samih augmentacija, ali i vaših sposobnosti. Konačno imamo i borbu iz vozila koja je

poprilično zabavna, pogotovu ako imate neki od automobila koji ima naoružanja na sebi. Međutim ovde nećete pronaći ništa revolucionarno, pa ako ste igrali GTA serijal, možete očekivati slično iskustvo. Ipak, ova zakrpa popravlja jedan od najvećih problema koje je CP imao, a to je policija, koja je ovoga puta znatno opasnija, ima smisleniji spawn i može vam napraviti solidne probleme, kako pri vožnji, tako i van nje. Ako dogurate i do poslednjeg nivoa traženosti izražene u vidu zvezdica, onda će vam se pojaviti i MaxTac, specijalne jedinice koje često mogu poslati različite specijaliste na vas i pomučiti vas u ozbiljnoj meri.

TU JE PONOVO I KIJANU KOJI REPRIZIRA ULOGU DŽONIJA SILVERHENDA

Nadovezujući se na ovo, vrlo je lako primetiti koliko je AI protivnika poboljšan - bilo da su u pitanju obični banditi ili MaxTac, AI će sada aktivno tražiti zaklon, kao i prilike da vas zaobiđe i uhvati vas sa strane, dok su netranneri izuzetno opasni i sa njima ćete takođe morati da se obračunate što pre, ako ne želite da vam se sprži mozak u međuvremenu. Prešao sam i PL i osnovnu igru na najvišem nivou težine i pre ove zakrpe, i sada bih starom „very hard“ više dao nivo „normal“, dok je nova najveća težina stvarno ozbiljan izazov koji će zahtevati dosta planiranja oko builda i oprezniji pristup borbama nego pre.

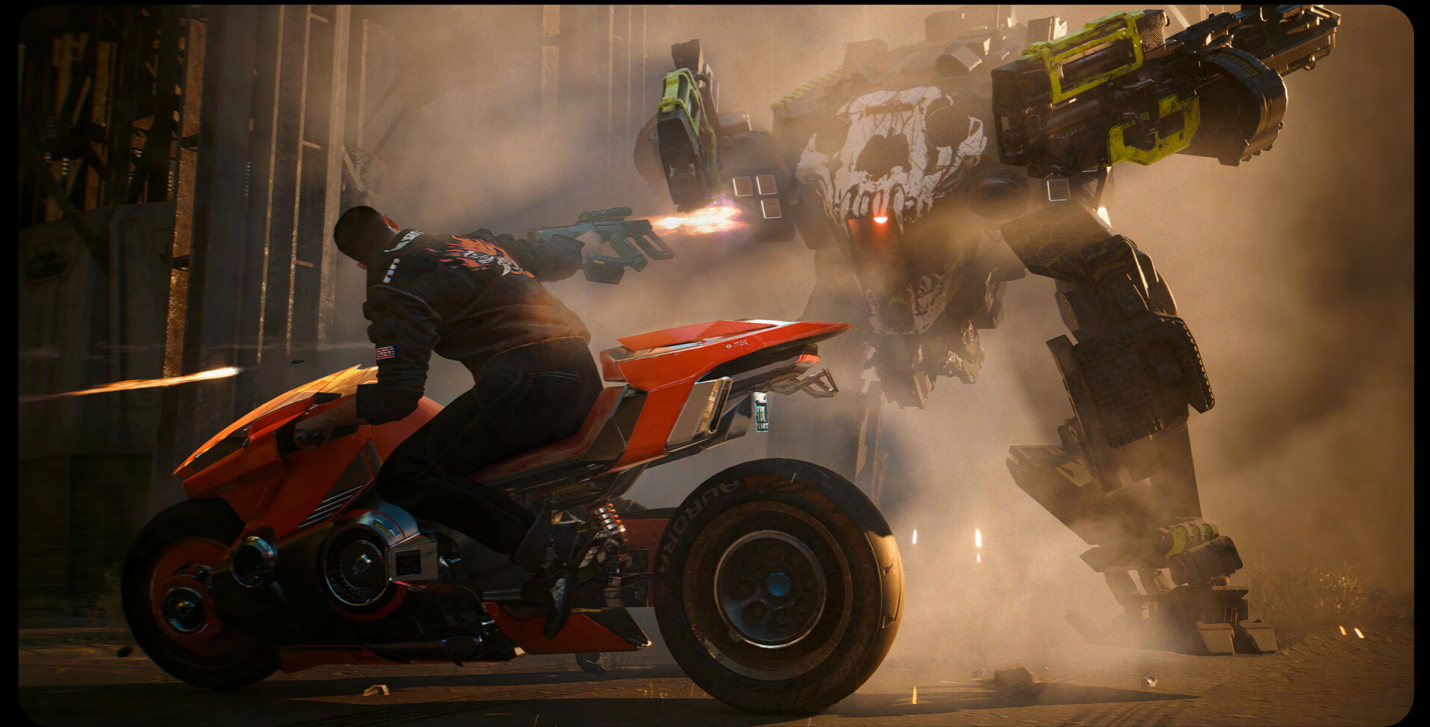
Kada je reč o ekspanziji, Phantom Liberty donosi potpuno nov distrikt unutar Night Cityja, zvan Dogtown, izgrađen na ruševinama stare četvrti koja je trebala da bude prepuna luksuznih kockarnica i hotela, međutim kao i ostatak Pacifike, ovo je postalo poprište bezakonja, pa čak i nezavisna anarhistička



nacija sa Kurt Hansenom na čelu, glavnim plaćenikom paravojne formacije. Ova priča se odigrava tokom glavnog narativa, i videćete svog lika kako biva upleten u mrežu špijunaže i politike. Neizbežno je napomenuti da će jedan od vaših saradnika biti Solomon Rid, kojeg tumači Idris Elba, koji je definitivno pružio reputabilan performans jednom od verovatno najslojevitijih likova u igri. Tu je ponovo i Kijanu koji reprizira ulogu Džonija Silverhenda, s tim što smo ovoga puta dobili bolji uvid u stavove i motivacije ovog lika.

Sama ekspanzija nije predugačka i može se preći za nešto više od 15 sati, ako ne zalazite u baš sve sporedne aktivnosti koje ona donosi u vidu raznoraznih pošiljki za koje ćete se trkati sa lokalnim bandama, ili švercovanja ukradenih automobila za vašeg fiksera. Tu je i par novih sporednih priča koje neretko predstavljaju bolje iskustvo od glavnih kvestova, dok sada na raspolaganju imate i potpuno novo iskustveno drvo zvano Relic, koje će vam dodati pojedine veoma potentne bonuse za vaše augmentacije i borbu. Iako ovo drvo koje dobijate sa PL definitivno ume da bude korisno, samo po sebi je jako jednostavno sa svega par nodova koje možete otključati traženjem krađene tehnologije po Dogtownu.

Ako ste mislili da Cyberpunk ne može izgledati bolje, grešite, s obzirom da je igra dobila i novi grafički update koji implementira takozvani path-tracing, metodu koja pruža znatno realnije osvetljenje na globalnoj skali u apsolutno svim slučajevima i situacijama. Ono je naravno znatno više resursno zahtevno od ray-tracinga, tako da će moći da ga koriste samo oni koji imaju apsolutno najjače konfiguracije dostupne u vidu RTX 4080 i 4090 Nvidia kartica. Iako će ovo značiti samo jako malom delu publike, Cyberpunk je sa ovim opcijama i novim vizuelnim efektima postigao nešto jako blisko fotorealizmu, izgledajući prosto neverovatno u svakom smislu i na svakom koraku, ostavljajući par praznih mesta iza bilo kog konkurenta. Čak i bez tih opcija aktivnih, CP 2077 je



i dalje najlepša igra koju gejming ima da ponudi i prosto pršti sa svim kombinacijama odličnog vizuelnog dizajna, muzičke podloge i režiranja. Dogtown inicijalno ne deluje veliko, međutim to mišljenje ćete brzo promeniti, s obzirom na raznovrsne lokacije i opšti haos koji vam ovo mesto nudi. A uz devastaciju i nešto manje svetlosnog zagađenja, stvara se više ta detektivska noir atmosfera koja neodoljivo podseća na Blade Runner filmove. Bagoovi postoje, više vizuelne prirode, a i to su retki slučajevi, jer se ovde vidi značajna promena pristupa CDPR-a i ovo je znatno ispoliranije iskustvo.

I kada se sve sabere, da li je CP2077 vredan igranja? Nakon svega mogu reći samo – apsolutno da. Čak i osnovna igra je sada dovoljna da vam okupira pažnju na minimum par desetina sati i bez ekspanzije, prerađujući borbene sisteme i druge brojne probleme koji su je krasili. Prilično sam siguran da će CP, uz sve probleme koje ima, kroz par godina biti posmatran od gejming zajednice u pozitivnom svetlu, jer stvarno predstavlja jedno unikatno iskustvo i vratnice koje vode u jedan jezivo realan i prelep distopijski svet.



PRIČA JE NEŠTO SLABIJIA NEGO U OSNOVNOJ IGRI

Svakako, priča u PL možda nije na istom odličnom nivou kao što bih svrstao istu u osnovnoj igri, ponašanje zbog predvidljivosti kojom se kreće, ali dijaloz i likovi su i dalje odlično napisani, sa par izuzetaka koji su više propatili zbog zapostavljenosti. Ekspanzija ima više krajeva, međutim ni ovde ne treba da očekujete neko nenormalno grananje priče, s obzirom da ćete ovde isto kroz svega par ključnih izbora odabrati kako će se priča završiti. U pojedinim slučajevima možete otvoriti i potpuno novi kraj glavne igre koji ne želim da spojlujem ovde, ali predstavlja jednu od najboljih završnica ove priče.



IGRU USTUPIO:
CD PROJEKT
RED

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-12700 / AMD Ryzen 7 7800X3D
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 SUPER / Radeon RX 5700 XT
RAM: 16 GB
HDD: 35 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
CD PROJEKT RED

IZDAVAČ:
CD PROJEKT RED

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
29,99€

OCENA

9

- ✓ Grafika i dizajn
- ✓ Špijunska atmosfera
- ✓ Ogroman broj promena sistema i mehanika i u osnovnoj igri (besplatno)

- ✗ Priča nešto slabija nego u osnovnoj igri
- ✗ Pojedinim likovima fali još karakterizacije

VOZOM KROZ BEOGRAD



Autor: **Stefan Mitov Radojičić**

REVIEW

Microids je poslednje decenije postao poznat po svojim detektivskim igrama, pogotovo onim koje su bazirane na romanima Agate Kristi. Sada smo na test dobili igru sa legendarnim Herkulom Poaroom u glavnoj ulozi - Ubistvo u Orijent ekspresu. U ovoj igri dolazi ne samo do mešanja žanrova nego i do veoma velikih varijacija u izradi, setingu i čak generalnom dizajnu.

Svako ko je iole fan ovih romana apsolutno zna kako se završava ova priča. Pošto se ovde radi o adaptaciji jedne od najpoznatijih i najkranizovanih priča u 2023. godini, Microids je morao da donese nešto novo i moderno. Međutim, developeri su otišli u ekstremnu krajnost - dešava se miks tajmlajnova gde imamo Poaroa koji ne izgleda kao Poaro i koga ćemo videti u prvom delu priče. Potom dolazimo do drugog dela gde se radnja priče prebacuje u 2023. godinu. Da, dobro ste pročitali. U ovom vozu, koji je inače prepun putnika, nemamo ni jednog, jedinog, mogućeg influensera, što totalno razara imerziju.

Detektivske i istraživačke igre ovog tipa su mali korak iznad visual novela i point-and-click igara. Ali to ne znači da nisu žanr za sebe niti da imaju ista lakše mehanike za uklopiti u igru. Dosta njih ne uspe ili to uradi na veoma klimav način. S druge strane, ova

“detektivska mehanika” je ovde gotovo savršena. Iako je linearna, veoma je intuitivna i lepo prati korake tokom istraživanja i dozvoljava da se raširi na više grana u isto vreme. Standardno za detektivske igre, Mind Palace je ovde takođe prisutan, i pored grananja u dodatne korake kako biste nastavili istraživanje pruža i gomilu mini igara i zagonetki.

SVE “DETEKTIVSKE MEHANIKE” U IGRI SU SAVRŠENO ODRADENE

Ništa nije preterano teško osim negde do pred kraj igre, ali same dedukcije i izbori ne mogu da vas dovedu do momenta gde ćete izgubiti - igra će vam samo reći da ste pogrešili i da pokušate ponovo. Svakako, ono što igra predivno nagrađuje jeste kada se baš udubite u fabulu i obraćate pažnju i na najmanje detalje. Kao sto bi sam legendarni Herkul Poaro radio. Sam fakat da ćete nešto zapamtiti tokom razgovora i to kasnije iskoristiti za rešavanje zagonetke ili dolaska do nekih informacija je izuzetno zadovoljavajuće. Do konačne dedukcije ćete doći kroz mnogo, mnogo razgovora i zagonetki. No ne brinite, pošto postoji i hint sistem koji će vam dati naznake kako da dođete do rešenja, ili će vam prosto dati rešenje.



IGRA ODAJE UTISAK VISUAL NOVELE

Vizuelni prikaz je veoma stilizovan - vuče na realizam sve dok ne vidite likove i detalje koji se dosta ističu. Svakako ništa od toga ne šteti kolektivnom prikazu već ga uzdiže i pomaže da se lako razaznaju ključne stvari. Za ovakav tip igara ovo je skoro savršen vizuelni stil.

Murder on the Orient Express ima prilično dobru zvučnu podlogu. Iako će Herkul malo odskakati od današnjeg doba, glasovna gluma je na izuzetnom nivou, pogotovu kada su razni akcenti u pitanju. Iako je većinski pozadinska, muzika je takođe vrlo solidna.

Najveća mana igre je to što je potpuno linearna. Čak iako pogrešite ipak ćete završiti sa pravim krajem, što dosta smanjuje mogućnost ponovnog igranja. Što se tehničke strane tiče, igra je stabilna, tako da nisam naleteo na neke veće probleme.

Agatha Christie – Murder on the Orient Express bih preporučio isključivo fanovima detektivskih igara, ali i svima koji se do sada nisu susreli sa ovim žanrom. S druge strane, nikako je ne bih preporučio Agata Kristi puristima. Sam Poaro je previše vizuelno promenjen, seting je toliki promašaj da boli, i kao svaki fan ovog serijala, verovatno znate šta će se dogoditi na kraju priče. Sve u svemu, mislim da je igra solidna, ali da bi bila mnogo bolja i zanimljivija da je predstavljena kao omaž ovom legendarnom detektivskom slučaju nego kao moderna interpretacija istog.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i7 (9^o gen) (>3GHz)
GPU: Nvidia GTX 1060 / AMD Radeon RX 580
RAM: 16 GB
HDD: 25 GB

PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox One,
Xbox Series S/X, Nintendo
Switch

RAZVOJNI TIM:
Microids Studio
Lyon

IZDAVAČ:
Microids

TESTIRANO NA:
PlayStation 4

CENA:
39,99€

OCENA

7.5

- ✓ Odlične zagonetke
- ✓ Zabavne mehanike

- ✗ Ovo nije moj Herkul Poaro
- ✗ Loš miks setinga
- ✗ Nema posledica za vaše izbore



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

MINIJATURNO TRKANJE

Brrrm, brrm, brrm. Vreme je da se vratimo u detinjstvo i da se ponovo igramo sa Hot Wheels autićima. Nema ništa zabavnije od narandžastih traka i ludih minijaturnih staza!

Ovom prilikom smo testirali Hot Wheels Unleashed 2 - Turbocharged, i pre nego što krenemo na gejmpler moram da napomenem da ova igra zapravo ima priču. Kampanjski mod počinje tako što šašavi doktor totalno slučajno odluči da uveliča pet čudovišta. Na vama je da ih pronađete, smanjite i pobedite u Hot Wheels trci. Nema previše logike, ali nema veze.

Sam gejmpler nije ništa revolucionaran i ništa što do



sad nismo videli u drugim sličnim arkadnim trkačicama, ali se bar fokusira na ono što radi najbolje. Tipovi trka su već dobro ustaljeni - standardne trke, eliminacije, vremenske i one sa checkpoint sistemom, i naravno boss trike protiv napomenutih čudovišta iz priče. Najveću promenu donose checkpoint trke gde ćete juriti po patosu ispod trkačkih staza određenih mapa.

**LIVE SERVICE ELEMENTI
KVARE UKUPAN
UTISAK IGRE**

Za razliku od prvog dela, dosta mehanika i sistema ispod haube je doterano ili promenjeno. Kontrola autića je veoma reaktivna ali ponekad može da bude i tesna. Dodati su i novi tipovi kao što su recimo motori i ATV modeli. Trake su sredene tako da neće više biti previše iskakanja sa mapa ili mašenja skokova. Al je predivno izbalansiran tako da, iako se zeznate, ipak ćete moći da ga sustignete, a ako ste u vođstvu, i dalje će vas skupo koštati svaka greška koju napravite. Da kažemo da ćete se tesno izboriti za prvo mesto ali to neće biti nemoguće. Multiplejer opcija je veoma



drugi igrači napravili. Možete farbati autiće kako vi želite ili da, opet, preuzimate custom modele na internetu. Možete podešavati autiće sa skill poenima koje dobijete i tako ih malo modifikovati, ili im dati zaštitu od prepreka na mapama.

Grafički, igra izgleda baš kao prava Hot Wheels staza sa klasičnim autićima. Dodatno na čemu je razvojni tim radio jeste da i okolinu oko staza načini podjednako šarenom i popunjenom.

Zadivljujuće je koliko su se glasovni glumci potrudili. Odradili su sjajan posao, iako ih možemo čuti samo tokom sinematika. Muzika može biti super zabavna, ali samo kada uspete da je čujete od glasnog motora.

Najveću manu koju bih dao igri je to što forsira live service sistem. Od toga da ima sezone koje se dodatno kupuju, preko mini lootbox-a, do limitirane količine autića koji se kupuju i resetuju svakih 40 minuta. Kako stvari stoje, bio bih srećniji da su se ovi dodaci prodavali u okviru DLC-a. Druga velika mana koja može da se pojavi na slabijim konzolama i računarima jeste preterano dug period učitavanja nivoa za ovako prostu igru.

Hot Wheels Unleashed 2 - Turbocharged je odlična arkadna igra koja postaje još bolja u društvu. Preporučio bih je i svakom ljubitelju Hot Wheels autića, ali za ostale, slobodno je možete zaobići pošto na kraju dana ne donosi ništa novo i spektakularno u žanr arkadnih trka.



ograničena i osim split screen varijante, postoji i online mod koji može da se igra crossplatform, ali nema AI vozača na tim trkama.

Vaši autići poseduju boost energiju koju ćete koristiti za ubrzanje, za skakanje i za dash u stranu, iliti nasilno guranje drugih autića sa mape. Boost se puni na nekoliko načina od proste slipstream vožnje, preko driftovanja u krivinama, do akrobacija u vazduhu.

Same staze su, kao što ste verovatno očekivali, prepune obrta, zamki, sporednih putanja i još mnogo toga. Od dodatnih modova koje igra nudi tu su mogućnost pravljenja traka ili preuzimanja onih koje su



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i9-9900k / AMD Ryzen 7 2700X
GPU: GeForce RTX 2070 Super / Radeon RX 6800 XT
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB

PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox One,
Xbox Series X/S,
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Milestone S.r.l

IZDAVAČ:
Milestone S.r.l

TESTIRANO NA:
PlayStation 4

CENA:
49.99€

OCENA

8

- ✓ Novi modeli
- ✓ Nekoliko korisnih promena
- ✓ Kompetentna arkadna trkačina

- ✗ Duga učitavanja
- ✗ Live service sistem



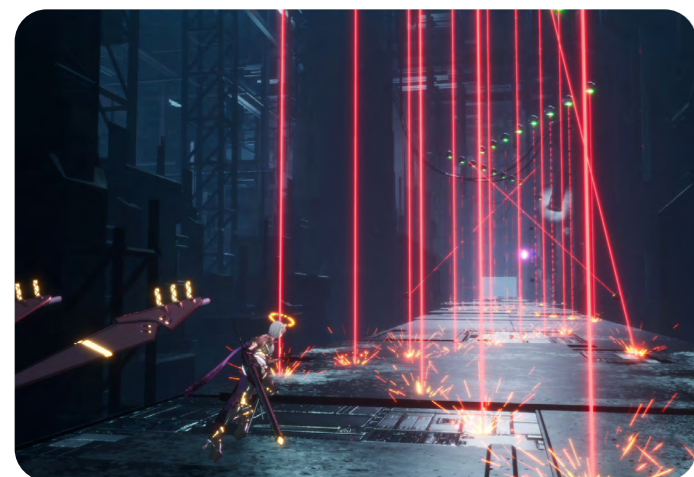
Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

DIGITALNI ANĐELI

Kada bih dobio dinar za svaku igru sa uplakanim devojčicama i "Cry" u imenu, imao bih dva dinara, što i nije mnogo. Obe igre su od istog razvojnog studija tako da možda dobijem još koji dinar ako ova-ko nastave.

Priča počinje na samrtnoj postelji glavne protagonistkinje Leben Distel. Ona umire od nepoznate bolesti i budi se u dalekoj budućnosti kao polu robot na kolonijalnom brodu koji su ljudi napravili kako bi se spasili sa Zemlje koja je postala previše opasna za



život, a u tome im pomaže AI. Međutim, kao i svaki dobar AI, i ovaj je totalno poludeo i više ne prati glavni zadatak. Vi kao "polu robotska aproksimacija" čoveka morate saznati šta tačno znači biti čovek i usmeriti pomahnitali AI da se vrati na svoj zadatak spašavanja ljudske rase.

Generalno, CRYMACHINA je visual novel sa ekstra koracima. Ti ekstra koraci su zakomplikovani ples hack-and-slash igre gde vam sama igra daje toliko opcija odjednom da ćete uglavnom dići ruke i samo button-mash-ovati kroz celu igru i zapravo je tako završiti. Okej, nije toliko brain dead iskustvo. Zapravo ima gomilu detalja i mogućnosti za baš epske okršaje i kul momente. Ali scene bitaka su toliko šljašteće i pune efekata da ćete retko kada imati priliku da skapirote šta se zapravo dešava i da lepo odreagujete. Ovo je pogotovu problem ako igrate na malom ekranu Nintendo Swicha.

Ostatak borbenih opcija najviše pravi problem kada su u pitanju same kontrole, iako ćete lako moći da zablokirate protivnika i uništite pre nego što išta uradi služeći se kombo napadima. Ako budete želeli da se lečite, pristupićete Awakened modu ili ćete pozva-



ti pomoć preko D-pad-a, ali na veoma bangav način pošto u isto vreme morate nastaviti da se bijete. Čak je i tajming za parry i dodge veoma loš i nezgrapan. Ne daj Bože da vas boss udari pošto ćete u startu izgubiti pola životnih poena, a često nećete moći ni da vidite kada vas udari.

AI JE TOLIKO LOŠ DA ĆE VAS ZABOLETI GLAVA

IGRU KVARI PREVIŠE NATRPAŃ COMBAT IZMEĐU PREVIŠE GOVORANCIJE

Narativ je najveći adut igre, posebno ako se stvarno udubite u razgovor likova, njihove ideje i motivacije. Problem je što su te interakcije isprepletene sa gomilom veoma osrednje odrađenih borbenih sekvenci u veoma limitiranim, malim, linearnim zonama. Dodatno na to, svaki nivo će uglavnom imati predefinisana-



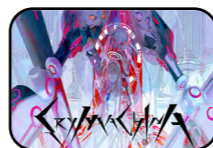
nog lika, što znači da ako niste potrošili ExP ili EGO (poeni za unapređivanje) na tog lika onda ćete biti u gadnom problemu kad krene fajt. Možete probati sa manjim nivoom lika ali u većini slučajeva će vas boss nivoa uništiti. Igra dozvoljava da se vratite na prethodne nivoe i da sakupite još ExP-a, ali onda to igru pretvara u umarajući grind umesto u uživanje. Na svu sreću, same misije su vrlo kratke, ali ako poginete, bilo u challenge arenaama ili u delu pre boss čudovišta, celu misiju ćete morati da započnete ispočetka, što postaje mega iritantno kada igra ubaci zagonetke koje morate da rešite pre nego što završite nivo. Visual novel segment igre dešava se u Imitation Garden delu, gde ćete preko čajanki dobijati pregršt informacija koje će vam produbiti ovaj novi svet u kom se nalazite.

Vizuelni stil i prikaz lokacija, od onih na brodu do onih u specijalnom Imitation Gardenu su veoma kreativni i ambiciozni, ali ponekad ume da ode u krajnost. Svi smo već navikli na preterane dizajnovne kada su JRPG naslovi u pitanju, ali CRYMACHINA ipak dostiže neke nove nivoe ludila.



Glasovna gluma je samo na japanskom jeziku ali je svako dobro odrađena. Bukvalno vas može dovesti do suza u nekim momentima koliko je kvalitetna i koliko su glumci dobro dočarali emocije likova. i Muzika je "tu i tamo" - ponekad je veoma bombastična a ponekad ume da zasmeta.

Što se mana tiče, kamera i tesne lokacije će biti vaši najveći neprijatelji. Dizajn nivoa iliti dungeon-a je takođe vrlo čudan i nezgrapan, kao i borbeni sistem koji se pretežno svodi na spamovanje napada u nadi da će protivnik umreti pre vas. CRYMACHINA je veoma ambiciozan naslov koji ima sjajan narativ i likove, ali od gejملهja će vas često zaboleti glava. Ako vas interesuje futuristički i egzistencijalni JRPG i kako su Japanci u to uspjeli da uguraju tinejdž devojčice kao glavne i kompleksne likove, onda mu definitivno dajte šansu. Ako bi vas ipak nervirao gejملهj ili biste pre uživali u priči nego u borbi, onda bi možda bolje bilo da ga zaobiđete, ili da igrate casual mod.



IGRU USTUPIO:
NIS AMERICA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-4770K / AMD Ryzen 5 1400
GPU: Nvidia GeForce GTX 1660 Ti / AMD Radeon Vega 56
RAM: 8 GB
HDD: 8 GB

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch,
PS4/5

IZDAVAČ:
NIS America, Inc

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Furyu Corporation

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

- ✓ Dobro napisano priča
- ✓ Zanimljivi likovi
- ✗ Loša mehanika dungeon-a
- ✗ Loš sistem borbe
- ✗ Kamera je vaš neprijatelj

ZK23

KOLEKCIJA



REKT SHOP

REKT.SHOP

Autor: Milan Janković


WOLVESVILLE
 Don't sleep - Trust no one!


WOLVESVILLE

Wolvesville je, najprostije rečeno, igra najsljednija Mafiji ili Vukodlacima. Na početku svake igre, igrači su nasumično smešteni u jedan od suparničkih timova, ali nije sve tako jednostavno - zlikovac može biti bilo ko! Vaš zadatak je da upravo kroz razgovor pronađete sve članove "zle ekipe", a ako ste kojim slučajem vi zlikovac, da se sakrijete i da se na suptilan način rešite protivnika. Dakle radi se o mešavini strategije, dedukcije i obmane, i trebaće vam lukavost lisice da nadmudrite svoje kolege igrače.

Kao što je to slučaj sa gorepomenutim igrama, i Wolvesville je zarazan kao kesa čipsa ili semenke sun-cokreta. Međutim, najbitniji deo ovih igara je zajednica - ako odlučite da igrate sa drugarima, zabava je zagarantovana. Samo se pobrinite da im objasnite da je ovo "samo igra", jer će vam se prijatelji u suprotnom potencijalno posvađati! Očekujte dosta optuživanja i laganja, tako da nema ljutnje!

Ako ste ljubitelj intrige, strategije i dobre zabave u društvu, Wolvesville je definitivno igra za vas.

RAZVOJNI TIM:
 Wolvesville GmbH & Co. KG

GDE PREUZETI:
<https://store.steampowered.com/app/2502760/Wolvesville/>



MORTAL KOMBAT: ONSLAUGHT

Mortal Kombat: Onslaught je uzbudljiva turn-based RPG igra smeštena u, pogodili ste, MK univerzumu. Ovo izdanje predstavlja značajan potez kompanije Warner Bros. ka prosperitetnoj gacha gejming sceni, uglavnom pod uticajem uspeha koji je ostvario Genshin Impact.

Mortal Kombat: Onslaught sa gacha mehanikom omogućava igračima da sakupljaju klasične MK likove i predmete na nasumičan način. Pored toga, sistem turn-based strategije naglašava taktičko donošenje odluka i sastav tima, što je značajno odstupanje od brze borbe u realnom vremenu originalnih igara.

Dakle, dok Mortal Kombat X (ranija MK mobilna igra) pruža tradicionalno i akcijom nabijeno iskustvo borilačke igre, Mortal Kombat: Onslaught donosi nešto potpuno novo sa svojim gacha elementima i strateškom igrom, prilagođavajući se igračima koji traže drugačiju vrstu izazova unutar Mortal Kombat univerzuma.

Mortal Kombat: Onslaught je zabavna, zanimljiva i zarazna igra koja je definitivno vredna igranja. Ko zna, možda se pokaže i kao potencijalni konkurent u žanru koji trenutno zauzimaju dve od najvećih mobilnih igara ikada - Raid: Shadow Legends i Genshin Impact.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
 Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
 NETHERREALM STUDIOS

CENA:
 Besplatno

TEST UREDAJ:
 IPHONE 13

OCENA

DA

LOGITECH TOP KOMBO



Autor: Stefan Starović

Logitech je krenuo sa detaljnim unapređenjem svoje ProX serije bežičnih periferija – novi miš je još lakši od prethodnika a tastatura predvođeni model u sve popularnijem TKL formatu. Na sve to Logitech čini napore da svoje G ProX periferije dodatno uveže, što je svakako za pohvalu.

Logitech G ProX Superlight 2

Kada se Logitech G Pro Wireless pojavio imao je revolucionarno malu težinu za bežičnog miša od samo 80 grama. Onda je došao G ProX Superlight koji je tu težinu smanjio na neverovatnih 63 grama, a sada dobijamo model G Pro X Superlight 2 koji teži samo 60 grama, dakle još su uspjeli da ga unaprede. Posebno je zanimljivo to što na prvi pogled nije očigledno gde se to desilo – miš je i dalje skoro identičnog (i jako dobrog!) oblika, nema sačastih struktura koje ne vole baš svi i izgleda zaista kao uređaj koji bi svako s uživanjem koristio. Nije baš potpuno prilagođen i za levu i za desnu ruku, ali je dosta simetričan, i većina ljudi će sa ovim mišem vrlo lako naći najoptimalniji položaj za korišćenje.

Materijali su na dodir izuzetno prijatni, a tu se posebno ističe točkić i PTFE klizači sa donje strane uređaja koji daju baš fenomenalan osećaj. Ako bih morao negde da uprem prstom gde je došlo do dodatnog smanjenja težine morao bih da kažem da je to vero-

vatno točkić koji deluje nekako još više stanjen i čudan, ali iskreno radi i više nego zadovoljavajuće. Ako gledamo dodatne fizičke karakteristike pohvalio bih mesto gde je moguće ubaciti mali USB Lightspeed adapter. Još jedno unapređenje u odnosu na prethodnu generaciju su Lightforce hibridni prekidači za dva glavna dugmeta koji kombinuju brzinu i pouzdanost optičkog prekidača sa malom potrošnjom struje i zadovoljavajućim osećajem klika kod mehaničkih tastera. Dodatna zanimljivost kod ovog uređaja jeste i to što je kompatibilan sa Logitech Powerplay podlogom koja može da puni miš bežično dok ga koristite, ali i to što je, bez obzira na smanjenje težine, zapravo povećao vreme trajanja baterije.

Logitech je za svoj najbolji Pro miš upotrebio i svoj trenutno najbolji senzor, Hero 2, koji nudi osetljivost do neverovatnih 32.000 DPI. Mislim da je to zaista najviše što smo videli na bilo kom mišu do sada, pa ukoliko su vaše potrebe da imate što je moguće veću osetljivost, onda je ovaj uređaj definitivno idealan za vas. Međutim ostalih 99.9% populacije će verovatno vrlo teško primetiti razliku između 25.600 DPI koliko je imao prethodnih model.

SUPERLIGHT 2 MIŠ JE TEŽAK SAMO 60 GRAMA

Logitech G ProX TKL Lightspeed

Prvo što mi je zapalo za oko još pre nego što sam otvorio samu kutiju jeste da je izuzetno teška – i to nije samo zahvaljujući tastaturi koja jeste izuzetno dobro izrađena, teška i odlično stoji na stolu, već i zahvaljujući tome što se unutar kutije nalazi i torbica za nošenje tastature. I ovde ne govorimo o bilo kakvoj torbici, u pitanju je „hard case“ od tkanine koji savršeno odgovara za ovu tastaturu, a po kvalitetu izrade podseća na primer na neke od najkvalitetnijih torbica koje smo mogli da vidimo za Nintendo Switch konzolu. Samim tim ukoliko planirate da ovaj uređaj nosite na primer na LAN turnire ili druge slične događaje, ne samo da predstavlja odličnu zaštitu za vašu tastaturu već i fenomenalan modni detalj. Usudio bih se da uporedim otvaranje ovakve futrole na turniru sa scenama iz filmova kada plaćeni ubica raspakuje svoju snajpersku pušku - do tog nivoa ide posvećenost kojom je izrađena torbica. U njoj se osim naravno tastature, nalazi još jedan standardni USB-C kabl koji možete koristiti za punjenje ili i za povezivanje tastature i korišćenje dok se puni, i mali dongle i Lightspeed USB risiver.

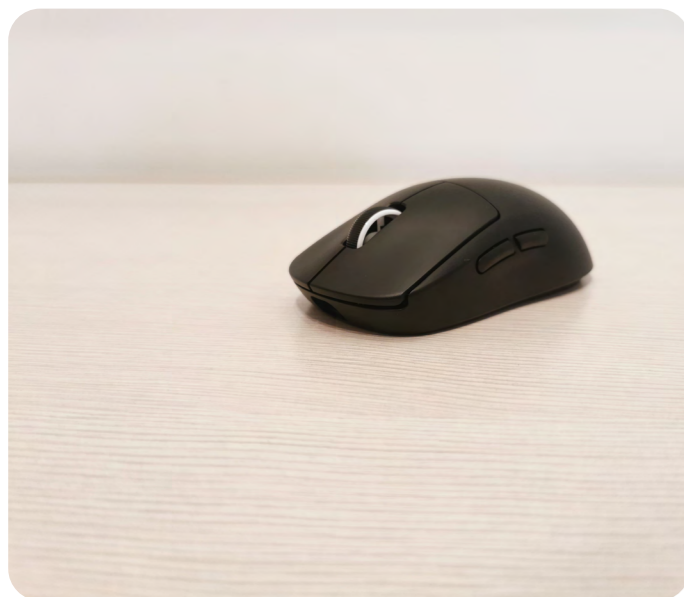


**HERO 2 SENZOR
NUDI OSETLJIVOST
OD NEVEROVATNIH
32.000 DPI**



Kao što i sam naziv govori, Pro X TKL tastatura je skraćena verzija bez numeričkog dela, ali to ne znači da nema nešto više tastera nego obični modeli. Pre svega tu je dosta media tastera kojima preko Logitech G HUB softvera možete dodeliti funkcije koje želite ali i jako lep volume točkić na krajnjoj desnoj strani koji je izuzetno udoban i prijatan za korišćenje. Raspored tastera je inače relativno standardan, a naš model je došao sa GX Brown Tactile svičevima koji su tihi ali kod kojih se može osetiti tačan prelaz pod rukom kada dođe do klika. Osim toga, kod GX svičeva postoje i crveni koji su potpuno linearni, to jest nema nikakvog klika, i plavi koji imaju kako os-

ećajni, tako i zvučni klik, pa su vrlo glasni. Logitech i dalje ostaje pri tome da razvija sopstvene svičeve u vidu GX serije (i GL za low-profile tastature) i to je vrlo pohvalno, ali treba imati u vidu da je ipak bolje isprobati ih pre kupovine. Sam Logitech navodi da su njihovi svičevi 25% brži i čak 40% dugotrajniji od uobičajenih mehaničkih tastera, ali naravno to je vrlo teško proverljivo u praksi. Moj lični utisak je da se svičevi ponašaju onako kako bih očekivao od braon modela i tu ne vidim nikakve specijalne razlike, a naravno tastaturu možete poručiti i sa crvenim i sa plavim svičevima.



GX BROWN SVIČEVI SU SOLIDAN IZBOR ZA VEĆINU IGRAČA

Druga stvar koju moram da pohvalim jesu papučiće za podešavanje nivoa nagiba tastature. Poseduju dva nivoa koji su sjajno izvedeni tako da i sa jednim i sa drugim imate apsolutnu kontrolu i stabilnost tastature na stolu, što zaista uliva poverenje u korišćenju, čak i u najžešćim okršajima.



Zajedničko nasleđe

Ono što je mene lično dosta nerviralo kod Logitech G periferija do sada jeste što je svaki uređaj posedovao svoj sopstveni Lightspeed adapter koji ne radi sa drugim uređajima pa se mora zauzeti više USB portova na računaru, što nije uvek zgodno. Međutim kako su to uspeli na poslovnim periferijama, izgleda da se tome okreću i sa Lightspeed risiverima i to upravo kreće od ProX Superlight 2 miša i ProX TKL tastature, tako da ove uređaje možete koristiti zajedno. Za one koji ne znaju, Logitech Lightspeed tehnologija je prenos podataka između računara i periferija bežičnim putem pri čemu se ostvaruju identične performanse kao i putem kabla, odnosno pre svega odziv od samo 1ms. Pored toga, TKL tastatura nudi i opciju povezivanja preko Bluetooth konekcije na druge uređaje, ali to ipak nije slučaj i sa mišem. Mnogi u gejming svetu su bili skeptični i zbog trajanja baterije, ali je Superlight 2 deklarisan na oko 95 sati konstantnog korišćenja, dok je G ProX TKL deklarirana na 50 sati korišćenja ali to naravno zavisi i od uključenih opcija

kao što je RGB osvetljenje tastera. Dobra stvar je pak što oba uređaja imaju relativno standardan USB-C priključak preko koga se mogu koristiti i dok se pune, pa je dovoljno da posedujete samo jedan takav kabl i povremeno ga priključiti, malo na tastaturu malo na miša, to jest kada vam softver ukaže na smanjen kapacitet baterije.

Kad smo kod softvera, Logitech G HUB je jedan od najnaprednijih na ovom planu i omogućava vam da podesite sve što poželite na vašem uređaju, odnosno na svim vašim Logitech G uređajima, koji sve to onda i zapamte u internoj memoriji pa ih možete koristiti i na računarima koji nemaju ovaj softver sa svim svojim podešavanjima.

Konačno za one kojima je vizuelni dojam bitan, dobra stvar je da i Superlight 2 miš i TKL tastatura dolaze u crnoj boji, koju smo i imali na testu, ali i u jako lepoj beloj i u interesantnoj roze boji, tako da zaista možete uneti malo živosti u vaš setap za igranje.



Model	Logitech G ProX Superlight 2
Tip	Bežični Optički miš
Povezivanje	USB, Wireless Lightspeed
Senzor	32.000 DPI
Dodatno	Tasteri, povezivanje WiFi, Bluetooth, kablom DPI prebacivanje, punjiva baterija sa brzim punjenjem, Powerplay kompatibilan, težina od samo 60 grama

Model	Logitech G ProX TKL Lightspeed
Tip	GX Brown tactile
Povezivanje	USB, Wireless Lightspeed, Bluetooth
Dodatno	Media tasteri, volume točkić, RGB osvetljenje

Zaključak

Logitech G ProX Superlight 2 i Logitech G ProX TKL Lightspeed predstavljaju sam vrh tehnologije bežičnih periferija kakve mogu koristiti i profesionalni esports igrači. Prvi je neverovatno lagan miš sa senzorom skoro pa nerealne osjetljivosti, dok je drugo tastatura sa izvrsnim tasterima koja dolazi i sa lepom futrolom i neverovatno stabilno stoji na radnoj površini. Međutim svi ti superlativi uvek dolaze sa jednom velikom manom a to je cena uređaja koja je zaista paprena i za jedan i za drugi. Kada se presaberete za cenu ovog miša i tastature praktično možete kupiti celu konzolu za video igre novije generacije, ali za onoga kome to treba verovatno to nije prepreka.

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

● BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE



ŠIZ-FRIZ MEHANIČKA TASTATURA

Autor: Stefan Starović



Proizvođači se vrlo često trude da naprave neki uređaj ili periferiju koja će se isticati u moru sličnih, a pogotovu je to tačno za proizvođače gejming periferija, pa je dosta retko da se susretnemo sa proizvodom koji izgleda toliko drugačije da nemamo s čime zapravo da ga uporedimo, a upravo nam je takva jedna tastatura stigla od Redragona.

Redragon Fizz RGB

Čim pogledate kutiju Redragon Fizz RGB tastature primetite da je nešto drugačije – nema klasičnog crnog dizajna sa samo crvenim logotipom, nego je cela nekako plavičasta i vesela. I odmah postaje jasno zašto je to tako – ovo je uređaj kome skoro pa da nema sličnog po izgledu na celom tržištu. Radi se naime o mehaničkoj tastaturi koja je skoro u potpunosti providna, počev od kućišta pa do tastera.

**GARANCIJA NA UREĐAJ
JE ČAK 5 GODINA**

Dok je ne priključite izgleda malo čudno na stolu, ali tek kada je povežete na računar kreće pravi svetlosni šou. Navikli smo na tastature koje imaju prosvetljene tastere, to prosto nije ništa novo, ali se tu uglavnom radi o LED svetlima koje izlaze ili ispod ili sasvim malo kroz tastere. U slučaju modela Fizz, to RGB osvetljenje prosvetljava kako taster ispod koga se nalazi, tako i gomilu okolnih ali i samo kućište, pa se dobijaju izuzetno zanimljivi vizuelni efekti. Naravno tu je i

selekcija velikog broja različitih modova u kojima radi tastatura, pa se svetlosnim efektima zaista možete igrati do mile volje. Tu je i Redragon softver preko koga možete podešavati kako svetlosne efekte tako i šta radi koji taster ili definisati makro komande.

Inače, Fizz serija Redragon tastatura je napravljena u kratkom stilu – tu je samo 61 osnovni taster, dok se drugi mogu dobiti kombinacijom sa funkcijskim tasterom. Ovo čini sam uređaj vrlo kompaktnim i moguće ga je postaviti na bilo koju radnu površinu, s tim da treba imati u vidu da je ovo žični model i da mu je potreban kabl. Kabl je standardnog USB-C tipa i priključuje se sa strane tako da ne smeta, čak ima i zakrivljen konektor pod 90 stepeni da bi se sve bolje uklopilo, a na sve to nam se dodatno svidela i prijatna čičak traka kojom možete obuzdati višak kabla kako vam ne bi smetao na stolu. Sa donje strane se nalaze standardne nožice kojima možete regulisati nagib tastature.

**RGB OSVETLJENJE NUDI VRLO
INTERESANTNE MOGUĆNOSTI**

Treba naglasiti da ova tastatura ima tastere standardne dubine za mehanički model pa je u tom smislu privikavanje na nju vrlo jednostavno. S druge strane, pretpostavljam i zbog dizajna, izbor je pao na dosta neuobičajene Crystal svičeve koji su linearni ali imaju i klik, što je dosta interesantno rešenje i treba

proveriti da li vam odgovara. Dobra stvar je što su tasteri hot-swappable, to jest možete ih menjati i u toku rada, a u paketu se dobija i nekoliko rezervnih kao i alat za vađenje što je nešto na šta nas je Redragon već i navikao. Konačno, proizvođač tvrdi da svičevi mogu da izdrže do 50 miliona klikova što je zaista pohvalno.

**PROVIDNA TASTATURA JE
NEŠTO SA ČIME SE DO SADA
NISMO SRETALE**

Zaključak

Redragon Fizz RGB zaista jeste tastatura koja je potpuno različita od svega što smo videli u domenu gejming periferija, da li se to vama sviđa je druga stvar, ali je činjenica da biste se sa ovim modelom svakako isticali u društvu i bili drugačiji. S druge strane, kompaktni dizajn i solidni tasteri su dobra podloga za bilo koju mehaničku tastaturu, pogotovu što se Redragon modeli često mogu naći po vrlo povoljnim cenama za ovaj tip uređaja. Pohvalno je i što je ovako „luda“ tastatura praktično iste cene kao i standardni modeli, pa ukoliko ste nešto konzervativniji tip korisnika možete odabrati i neku od standardnih boja. Jedna pogodnost koju do sada nismo viđali na gejming periferijama jeste i to da Redragon na ovaj uređaj nudi čak pet godina produžene garancije, što samo govori o tome koliko su sigurni u svoj proizvod.



Model

Redragon Fizz RGB

Tip

Mehanička tastatura

Tasteri

Redragon Customized Crystal

Dodatno

RGB osvetljenje, hot-swap tastera

ENIGMATIKA

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili Spajdermenu, jednom od najpoznatijih superheroja na svetu!

Čeka vas 10 Spider-Man trivia pitanja i 3 rebusa. Pošaljite nam vaše odgovore na pitanja, kao i rešenja rebusa na redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

MARVEL SPIDER-MAN 2 EDITION

1) Na kojoj konzoli se pojavila prva Spider-Man igra?

- A. SEGA Genesis
- B. Atari 2600
- C. Magnavox Odyssey 2
- D. NES

3) Ko postaje Scream u najnovijoj Spider-Man igri?

- A. Aunt May
- B. Patricia Robertson
- C. Danika Hart
- D. Mary Jane Watson

5) U kojoj od navedenih igara se Spider-Man pojavljuje kao tajni lik?

- A. Tony Hawk's Pro Skater 2
- B. Need For Speed: Underground
- C. Beyond Good & Evil
- D. Mortal Kombat: Special Forces

2) Ko je kreator Spajdermena?

- A. Sten Li
- B. Bob Kejn
- C. Džo Sajmon
- D. Džeri Sigel

4) Kako se zove vanzemaljska rasa kojoj pripada Venom symbiote?

- A. Broods
- B. Klyntar
- C. Skrull
- D. Badoon

6) Kako se zove dnevni list za koji radi Piter Parker?

- A. The New York Times
- B. The Daily Bugle
- C. The Daily News
- D. The Post

7) Koji od navedenih likova se ne pojavljuje u najnovijoj Spider-Man igri?

- A. Kraven the Hunter
- B. Doctor Octopus
- C. Tombstone
- D. Gwen Stacy

9) Ko je režirao originalnu Spider-Man trilogiju filmova sa Tobijem Megvajerom?

- A. Mark Veb
- B. Džon Vots
- C. Ron Satlof
- D. Sem Rejmi

8) Koji je Sandmanov pravi identitet?

- A. Adrian Toomes
- B. Flint Marko
- C. Quentin Beck
- D. Aleksei Sytsevich

10) Ko je bio prvi Spajdermenov neprijatelj u stripovima?

- A. Chameleon
- B. Green Goblin
- C. Doctor Octopus
- D. Electro

REBUS



R



D



Rešenja iz prošlog broja:
1. C; 2. C; 3. A; 4. B; 5. C; 6. A; 7. D; 8. B; 9. A; 10. C

Rebusi:
1. Motar; 2. Sindel; 3. Nitara

K=V

N=Z

play

z i n e

