

play!

z i n e

br. 176 | Februar 2024.

IGRA MESECA:

TEKKEN 8

REVIEW:

**LIKE A DRAGON:
INFINITE WEALTH**

DOMAĆA SCENA:

**INTERVJU SA
BRANISLAVOM
MILJKOVIĆEM**

PLAY! BIRA:

**NAJBOLJA MUZIKA U
SVETU IGARA**

REVIEW:

**WARHAMMER
40,000:
ROGUE TRADER**

HARDWARE:

ROG ALLY



BROJ 176 - FEBRUAR 2024.

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

Početni meseci svake godine često umeju da budu "hladni" u pogledu novih igara. Međutim, gejming kompanije su nas u januaru 2024. godine obradovale sa nekoliko fenomenalnih naslova, toliko da nam je bilo jako teško da odaberemo igru meseca. Na kraju smo se ipak opredelili za Tekken 8, koji je ovaj legendarni serijal borilačkih igara odveo na potpuno novi nivo. Pored naše recenzije, možete pročitati i utiske srpskog profesionalnog Tekken igrača, Vlade "Cold Heart" Stankovića.

Uz opise novih igara i aktuelnog hardvera, pripremili smo vam masivnu top listu igara sa najboljom muzikom, po izboru naših cenjenih autora. Biće tu dosta popularnih naslova, ali i nekih manje poznatih koji i te kako zaslužuju sve pohvale. Kao što verovatno znate, odličnih soundtracka ima na pretek, tako da je ovo bio zaista težak podvig za naše autore!

U 176. broju Play! časopisa smo zakoračili i u domaću scenu sa jednim specijalnim intervjuom. Razgovarali smo sa Branislavom Miljkovićem, momkom iz Srbije koji je preneo specifičnu arhitekturu i atmosferu Novog Sada i Beograda u virtuelni svet, tačnije u simulaciju vožnje gradskih autobusa - OMSI 2. Bacite pogled i možda ćete se susresti sa linijama koje svakodnevno koristite!

Za kraj bismo vas pozvali na putovanje u ranu istoriju video igara putem četvrtog broja Play!Retro specijala koji smo nedavno objavili. Možete ga pročitati na našem sajtu u [besplatnom PDF formatu!](#)

Vidimo se u martu!





42

IGRA MESECA: TEKKEN 8



46

REVIEW: PRINCE OF PERSIA: THE LOST CROWN



24

INTERVIJU SA BRANISLAVOM MILJKOVIĆEM

FLASH VESTI 6

KOLUMNA: Play! bira: Najbolja muzika u svetu igara 12

EDITORIJAL: Najskuplja limited izdanja igara svih vremena 20

DOMAĆA SCENA: Vožnja gradskim prevozom kroz OMSI 2 simulaciju - Intervju sa Branimirom Miljkovićem 24

PRVI UTISCI: Enshrouded 28

REVIEW:

Warhammer 40,000: Rogue Trader 32

The Last of Us Part II Remastered 38

Tekken 8 42

Prince of Persia: The Lost Crown 46

Like a Dragon: Infinite Wealth 50

Stargate: Timekeepers 54

BESPLATNI KUTAK: BioGun: Clinical Trial 58

U POKRETU: Little Piggy Defence 59

HARDWARE: Optimalni Counter-Strike 2 računar:

AMD Ryzen u x3D varijanti 60

HARDWARE: Ozbiljna mašina u malom pakovanju: ROG Ally 64

ENIGMATIKA: Tekken edition 68

STAR WARS OUTLAWS IZGLEDA IZLAZI KRAJEM 2024. GODINE

Prvi put najavljena 2021. godine, Star Wars Outlaws je predstojeća akciono-avanturistička open world igra koja nudi "ultimativno Star Wars iskustvo", uključujući stealth, svemirske borbe i još mnogo toga. Kako je otkrio IGN, nova objava sa Disney Parks bloga sugerise da će Star Wars Outlaws stići tokom druge polovine 2024. godine.

Iako nismo dobili tačan datum, ova objava potvrđuje prethodne izjave Ubisoft-a koje navode da je "velika igra" prvobitno planirana da bude objavljena početkom 2024. godine, odložena za sledeću fiskalnu godinu (što znači da bi trebalo da izađe između aprila 2024. i marta 2025. godine).



Iako nismo videli previše snimaka igre, ono što je do sada prikazano izgledalo je prilično impresivno. Nadamo se da neće biti više odlaganja!

GTA 6 KAMPANJA BI MOGLA TRAJATI DO 40 SATI

Grand Theft Auto 6 je popularna tema u gejming zajednici otkako je Rockstar Games objavio prvi trejler za igru. Sada kada smo videli delić sveta GTA 6, fanovi se pitaju koliko će singleplejer segment igre trajati. Prema @LegacyKillaHD na X (Twitter), glavna kampanja za Grand Theft Auto 6 će verovatno trajati 35-40 sati.

LegacyKillaHD je bio u pravu o drugim informacijama kada je u pitanju GTA 6, pošto je prvobitno pomenuo da će igra biti objavljena 2025. godine, nekoliko meseci pre zvanične najave Rockstara.



Grand Theft Auto VI će biti objavljen 2025. godine samo za PlayStation 5 i Xbox Series X|S, bez pomena o istovremenom izdanju za PC, što najverovatnije znači da ćemo morati da sačekamo još najmanje godinu dana.

STARFIELD DOBIO NAGRADU ZA INOVACIJE U 2023. GODINI ALI IGRAČI NISU ODUŠEVljeni

Nedavno je otkriveno da je Starfield osvojio nagradu za najinovativniji gameplay na Steam Awards 2023. Starfield je izašao u septembru i brzo je privukao više od deset miliona igrača u roku od nedelju dana. Međutim, kako je vreme prolazilo, počele su da se pokazuju "rupe" u zastarelom dizajnu igre, što je jako razočaralo igrače. Onda vam je verovatno jasno zašto ljudi nisu bili oduševljeni što je Starfield dobio gorepomenutu nagradu.

Neki od top komentara glase: "Inovativno? Ovo je verovatno najmanje inovativna igra koju sam ikada igrao"; "Šta su inovirali? Kako napraviti najdosadniju igru ikada?"; "Moja omiljena inovacija je bila kopiranje animacija i mehanika iz vaših starih igara".



Starfield trenutno ima "Mostly Negative" kritike na Steamu. Bethesda je obećala "ispravke", ali mnogi smatraju da bi igru prosto trebalo da naprave ispočetka.

STEAM POČETAK 2024. GODINE OBELEZIO REKORDOM PO BROJU KORISNIKA

Gotovo tačno godinu dana otkako je oborio svoj prethodni rekord, Steam je ponovo postigao novi vrhunac.

Prema statistikama sa SteamDB, Valve-ova gejming platforma je postavila novi rekord sa više od 33 miliona istovremenih igrača – tačnije 33.675.229. Steam je prvi put dostigao 33 miliona istovremenih korisnika još u januaru prošle godine. Brojke su nastavile da rastu do marta 2023. godine, kada je platforma dostigla vrhunac od 33.598.520 korisnika.



Kako se očekivalo, broj korisnika je od tada fluktuirao, ali izgleda da su ljudi ulazeći u novu godinu igrali igre više nego ikad. Prošla godina je bila izuzetno uspešna za gejming industriju, sa vrhunskim naslovima kao što je Baldur's Gate 3.

MOBILNI GEJMING ĆE DOSTIĆI VREDNOST OD 270 MILIJARDI DO 2032. GODINE

Kroz temeljno istraživanje od strane tima Allied Market Research, procenjuje se da bi ukupna vrednost tržišta mobilnih igara mogla dostići neverovatnih 270 milijardi dolara do 2032. godine. Istaknuto je da je industrija mobilnih igara 2022. godine generisala 90,6 milijardi dolara, a ta svota će se razvijati sa CAGR-om od 11,7% da bi dostigla visine od skoro 300 milijardi dolara deset godina kasnije.

Većina vrednosti pripisane industriji mobilnih igara dolazi od činjenice da je ona jednostavno toliko pristupačna. Više igrača se igra na mobilnim uređajima nego na bilo kojoj drugoj platformi širom sveta, a kako tehnologija postaje naprednija, ta pristupačnost otvara



put velikoj evoluciji, toliko da danas možemo igrati blokbuster, AAA naslove na našim mobilnim telefonima i tabletima. Većina uspešnih mobilnih igara je besplatna, uključujući PUBG Mobile i Mobile Legends: Bang Bang.

RADI SE NA SCENARIJU ZA GOD OF WAR TV SERIJU

U poslednjih nekoliko godina, Sonijev pokušaj da oživi PlayStation franšize na velikom (ili malom) ekranu pokazao se kao veliki uspeh, sa nekoliko brendova kao što su Uncharted i The Last of Us koji su bili hit među fanovima.

Može se reći da su mnoge moderne PlayStation ekskluzive interaktivni filmovi po načinu na koji su napisani. Neki od njih imaju gotovo neprekidne tokove, kao i neke od najboljih glasovnih glumaca u industriji.

Nedavno su Gran Turismo i Twisted Metal dobili svoje ekranizacije, a sada je došao red i na God of War i Horizon Zero Dawn franšize. Produkcije ovih serija su veoma ranoj fazi, tako da ćemo morati da sačekamo minimum još 2-3 godine.



STALKER 2 ODLOŽEN ZA KRAJ 2024. GODINE

GSC Game World je potvrdio još jedno odlaganje za Stalker 2: Heart of Chernobyl. Najskorije zakazan za izdanje u prvom kvartalu ove godine, nastavak post-apokaliptičnog pucača će sada stići 5. septembra 2024. godine (navodno).

Ukrajinski studio je rekao da je odluku o odlaganju igre doneo na osnovu povratnih informacija od fanova koje je dobio nakon što je igru prvi put stavio u ruke hiljadama igrača u drugoj polovini prošle godine. Iako su developeri rekli da je bilo dosta pohvala, takođe su se osećali da je igri potrebno više vremena sa tehničke strane.



Previranja na istoku su bila glavni razlog prvobitnih odlaganja. Tim se od tada delimično preselio u Češku Republiku.

Stalker 2 će biti izdat za Xbox Series X/S i PC i biće dostupan za Game Pass od prvog dana izlaska.

FORTNITE SE OVE GODINE VRAĆA NA IOS UREĐAJE, ALI SAMO U POJEDINIM ZEMLJAMA

Posle godina i godina totalne zabrane, Fortnite se 2024. godine vraća na sve iOS uređaje, ali za sada samo u zemljama Evropske Unije. Ovaj update stiže tokom ove godine, ali nam Epic još nije dao tačan datum.

Fortnite se vraća na iOS zahvaljujući novom zakonu u Evropi pod nazivom Zakon o digitalnim



tržištima (Digital Markets Act), koji, između ostalog, sprečava kompanije kao što su Apple i Google da monopolizuju tržište, čime se ograničava izbor potrošača i poslovanje nezavisnih developera. Ako sagledamo širu sliku, ovaj zakon je veoma važan jer će omogućiti drugim kompanijama da otvore sopstvene app prodavnice.

POKEMONI SA PUŠKAMA OSVOJILI GEJMERE – PALWORLD NA VRHU NAJIGRANIJIH NASLOVA

Na Steamu je izašla igra po imenu Palworld i već je uspela da proda preko 5 miliona kopija, čime je već oborila mnoge rekorde. Kako bi vam najbolje opisali koliko je ova brojka neverovatna, Marvel's Spider-Man prodao je 3,3 miliona kopija za prva tri dana, God of War sold 3,1 miliona, dok je The Last of Us 2 prodao 4 million za isti vremenski period.



Između ostalog, igra trenutno zauzima prvo mesto na Steamu kao najigranija iznad velikana kao što su Counter Strike, Dota 2 i PUBG.

Ako se pitali šta je Palworld i zašto ga zovu "Pokémoni sa puškama", radi se o novoj Open World Survival igri u kojoj možete da nabavite bića nalik Pokémonima iz čuvenog anime serijala.

2024. GODINA ĆE BITI GODINA ZATVARANJA STUDIJA U GEJMING INDUSTRIJI

Lideri industrije video igara su sugerisali da će se rasprostranjeni gubici poslova širom tržišta prošle godine nastaviti tokom 2024. i verovatno se protegnuti i u sledeću godinu.

Developer igara Farhan Noor, koji prati smanjenja radnih mesta od početka 2023, procenjuje da je prošle godine otpušteno oko 10.500 zaposlenih u industriji video igara. Nakon manje od mesec dana u 2024. godini, već se misli da je potvrđeno oko 3.000 otkaza. Stariji predstavnici industrije upozorili su da tržištu predstoje teška vremena zbog stalno visokih kamatnih stopa, prevelike količine novih izdanja i opreznih investitora.



Na pitanje koliko su bili zabrinuti zbog potencijalnih otkaza, 14% od preko 3000 ispitanika reklo je da su veoma zabrinuti, 16% je reklo da su donekle zabrinuti, a 26% je reklo da su malo zabrinuti.

THE WITCHER 4 ULAZI U PUNU PRODUKCIJU OVE GODINE SA 400 DEVELOPERA



The Witcher 3 i Cyberpunk 2077 se ističu u žanru RPG igara, a tim je sada spreman da ponovo promeni industriju iz korena sa The Witcher 4.

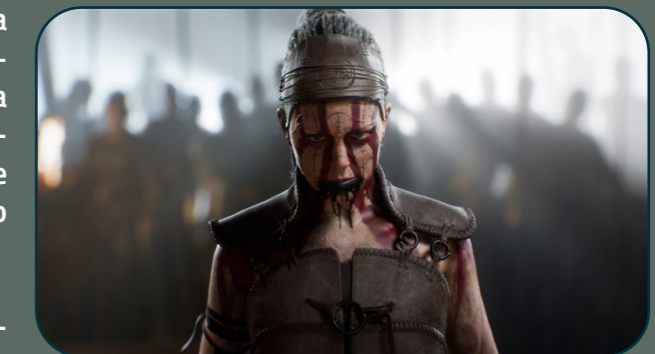
Nakon uspona Cyberpunk 2077 i prodaje od 50 miliona primeraka za The Witcher 3, tim je zauzet sa Codename Polaris (TW4), sledećom glavnom Witcher igrom. Prema intervjuu za Reuters, The Witcher 4 će ući u fazu produkciju 2024. godine.

Nakon izlaska ekspanzije Phantom Liberty za Cyberpunk, otprilike 25% tima koji je učestvovao u ekspanziji preusmerilo je svoj fokus na razvoj Codename Polaris. Vođa tima procenjuje da će na projektu raditi čak 400 developera.

HELLBLADE 2 DOBIO DATUM IZLASKA, KOSTACE SAMO 50 DOLARA

Microsoft je konačno objavio datum izlaska za Senua's Saga: Hellblade 2 na Xbox Developer Direct. Nastavak naslova iz 2017. godine je jedna od najiščekivanijih igara za 2024. godinu. Pre Directa, pouzdani "leaker informacija" predvideo je da će igra izaći 21. maja. Kao što se očekivalo, to je tačan datum koji je Xbox nedavno objavio.

Postoji više nego nekoliko razloga zašto je Hellblade 2 na listi želja mnogih ljudi. Senuina borba sa paranojom i njenim unutrašnjim mislima bila je prelepo prikazana. Ovi elementi se proširuju u Hellblade 2, zahvaljujući novoj tehnologiji koju Ninja Theory ima na raspolaganju. Igra će navodno trajati oko 8 sati.



Iako neki smatraju ovu igru kratkom, Ninja Theory je baš zato smanjio cenu. Predstojeće AAA izdanje studija biće cenjeno na samo 50 dolara, što je znatno jeftinije od standardnih 70 dolara na koje smo navikli.

PLAY! BIRA: NAJBOLJA MUZIKA U SVETU IGARA



Autor: Miloš Živković

IGRA:
GRIM FANDANGO (1998)

KOMPOZITOR:
PETER MCCONNELL

Pominjanje ovog naslova vraća me u sada već davnu 1998. godinu. Vreme bezbrižnog detinjstva nekih od nas kao možda i najplodonosniji period kada je gejming svet u pitanju.

Ova igra pored sjajne priče i atmosfere kojom raspolaže, ima i vrhunsku muziku koja predstavlja kombinaciju simfonijskog orkestra, južnoameričke narodne muzike, džez i swinga. I to se toliko dobro uklapa u svet u kome se odvija igra da je teško zamisliti bolji spoj. A istovremeno je i podjednako teško ne pomenuti je na ovakvoj top listi.



IGRA:
MAFIA (2002)

KOMPOZITOR:
VLADIMÍR ŠIMŮNEK

Pominjanje imena ovog naslova, nijednoj majci ne bi izmamilo osmeh na licu. Pogotovo ukoliko bi čula da njeno dete provodi sate i sate uz ovu igru. Ali jedno je sigurno - muzika bi izazvala potpuno drugačije emocije.

Sama igra je u svoje vreme činila čuda, pomerala granice i naterala mnoge na debatu. Ali ono što je u velikoj meri doprinelo svemu tome je upravo muzika. I to savršeno uklopljena u ambijent u kom se igra odvija. Od samog početka i fantastične uvodne numere koja je delo Vladimira Šimuneka, češkog kompozitora pa sve do poslednjih mini-numera. U ovoj igri sve je apsolutno savršeno!

IGRA:
THE LAST OF US (2013)

KOMPOZITOR:
GUSTAVO SANTAOLALLA

Osam što je sama igra pravo malo remek-delo, njene temelje u istorijskom kulturnom nasleđu gejming industrije je posebno utvrdila i predobra muzika kompozitora Gustava Santaolalle. On je svojim inspirativnim izvođenjem numera na svom malom ronroku (instrumentu nalik na malu gitaru ili bendžo) ušao u srca mnogim fanovima postapokaliptičnih scenarija, a rekao bih i onima koji to nisu. Stil muzike koji je plasirao kroz ovu igru i dalje je nadaleko prepoznatljiv i pričavan.

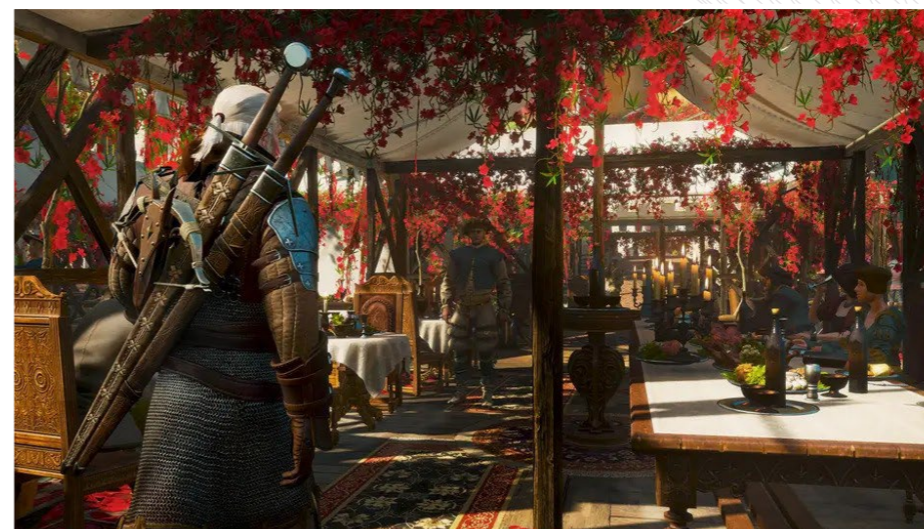


Autor: Nikola Aksentijević

IGRA:
THE WITCHER 3: WILD HUNT (2015)

KOMPOZITOR:
**MARCIN PRZYBYŁOWICZ,
MIKOŁAJ STROIŃSKI**

Pretežno, TW3 se smatra jednom od najboljih igara ikada napravljenih, međutim kada pomislim na to šta mi je jedna od prvih asocijacija na ovu igru, to bi bila muzika. Generalna imerzija, i možda moj afinitet prema onom odličnom blendu slovenske etno muzike sa nekim modernijim ambijentalnim zvukom, pa i miksturama sa keltskim motivima. Svaka numera se savršeno uklapa u ono što se događa na ekranu, kao i na okruženje u kojem se nalazite, bilo da su to neki od glavnih regiona ili poprišta neke od odličnih ekspanzija.



IGRA:
HADES (2018)

KOMPOZITOR:
DARREN KORB

Darren Korb je suvi genije. Dok on i Ešli Baret apsolutno briljiraju sa svakom igrom kojom nas je Supergiant blagoslovio, Hades je verovatno kulminacija svih kreativnih ideja koje su se provlačile kroz prethodne igre. Muzika definitivno predstavlja jedan od glavnih identiteta igre, koju krase mediteranski ritmovi u roguelite ruhu. Atmosfera koju ova zvučna podloga stvara toliko doprinosi na maestralnom igračkom iskustvu da je jedan od glavnih motivatora da nastavite sa još jednim pokušajem upravo opšti osećaj ludila i borbe koju muzika ovde doprinosi, dok istovremeno srceparajuće lomi u svojim tišim karakternim segmentima.

IGRA:
PERSONA 5 (2016)

KOMPOZITOR:
SHOJI MEGURO

Ovo je verovatno najveće iznenađenje na ovoj listi, a možda i ne. Mada, ovde je bitno napomenuti da je Persona 5 jako, jako, JAKO... dugačka igra, sa vrlo lakih 100+ sati uloženi ako želite da iscedite njenu proširenu Royal verziju. Iako se ne diči nekim vanserijskim revolucionarnim gejplejom i svodi se na i dalje jako dobar, iako jednostavan, JRPG potezni borbeni sistem, to i nije poenta. Ovde je dostignuće potpuna sinteza vizuelnog stila sa zvučnom podlogom koja je toliko raznovrsna, šetajući se sve od pop balada, preko city funka pa sve do swing džez, i pokriva toliko veliki broj situacija, likova, pesama i ponajviše odiše životom i originalnošću u skoro svakoj numeri. Iako ćete pojedine numere čuti na desetina puta, one ostaju interesantne kao i prvog puta, i čine možda potencijalnu zasićenost borbom u kasnijim delovima igre toliko neprimetnom da ćete jedva čekati da čujete taj „Take Over“ da oplajvazi sa svojim saksofonima i gitarama.



Autor: Milan Živković

IGRA:
BRAVELY DEFAULT (2012)

KOMPOZITOR:
REVO, LINKED HORIZON



Možda upravo i najbolja muzička podloga koju sam u životu imao zadovoljstvo da kroz igranje doživim, potiče iz jednog neočekivanog izvora. 3DS prenosna konzola i JRPG Bravely Default. Ne samo da je na muzici radio japanski genijalac Revo u svom razuzdanom sastavu "Linked Horizon", već je i ova neoprostivo fantastična muzika nsvakidašnje dobro implementirana u samu igru.

Osim što svaki od likova ima svoje prepoznatljive numere, vođene jednim od četiri vrlo pametno odabrana instrumenta, način na koji muzika oživljava sam svet i podiže veličanstvenost jednom naslovu nešto jednostavnije grafike, apsolutno je neverovatno. Kroz muziku sam proživio jednu od najemotivnijih pustolovina, jednu od najvećih izdaja i finale koje me je raspametilo.

U borbi protiv poslednjeg neprijatelja, muzičkom temom koja prikladno nosi naziv "zmija koja proždire horizont", frula, saksofon, harmonika i violina, nadjačavaju "zmiju" i najveće zlo temama koje su vam desetinama sati pre toga već neizbrisivo ostale urezane u srcu. To su momenti kada suze ne klize niz obraze, već pršte iz očiju (izvinite na otrcanosti).

U skladu sa ovim, igra koju smatram toliko srodnom već pomenutoj, jeste Octopath Traveler. Iako suštinski različite, ove dve igre za mene predstavljaju svojevrstu celinu pa ih i sam povremeno mešam u glavi. A razlog ovome bi mogao biti upravo u muzičkoj podlozi. Ukoliko zatvorite oči i poslušate ovaj album, siguran sam da će vas svaka od tema uspešno provesti kroz sve lokacije koje igra može da ponudi. Nepogrešivo ćete os-

etiti note dolina i visokih planinskih vrhova, znajući o čemu pesma peva, bez i da ikad pročitate njen naslov. Jedinostveni komplet koji proglašavam celinom, jedna duša na dve igre - Bravely Default i Octopath Traveler i neponovljivo dobra muzika. Ako bih apsolutno morao da odaberem igre sa omiljenom mi muzikom, to bi verovatno bile ove dve.

IGRA:
BANJO-KAZOOIE (1998)

KOMPOZITOR:
GRANT KIRKHOPE

Na drugom mestu, naveo bih daleko jednostavniji album na izuzetno ograničenom hardveru, ali zato besprekorno remek-delo. Grant Kirkhop je izveo pravo čudo sa Banjo-Kazooie na Nintendo 64 platformi. Svaka od kompozicija je savršena, dinamika besprekorna a prezentacija kojom se muzičke teme transformišu u zavisnosti od situacije, bila je u svakom pogledu ispred svog vremena. Obožavam ovaj album i već sam se previše raspisao zato hajde da produžimo i do trećeg odabira...

da će vas svaka od tema uspešno provesti kroz sve lokacije koje igra može da ponudi. Nepogrešivo ćete osetiti note dolina i visokih planinskih vrhova, znajući o čemu pesma peva, bez i da ikad pročitate njen naslov. Jedinostveni komplet koji proglašavam celinom, jedna duša na dve igre - Bravely Default i Octopath Traveler i neponovljivo dobra muzika. Ako bih apsolutno morao da odaberem igre sa omiljenom mi muzikom, to bi verovatno bile ove dve.

IGRA:
THE LEGEND OF ZELDA:
A LINK BETWEEN WORLDS
(2013)

KOMPOZITOR:
RYO NAGAMATSU

Serijal igara o Legendi o Zeldi, "pršti" od dobrih numera. Ali jednu igru bih izdvojio kao lični favorit. A Link Between Worlds, još jedna 3DS igra koja iz nekog razloga ima toliko dobru muzičku podlogu da se prosto osećate kao da ste ostali dužni koji dinar više, kada ste igru kupili za punu cenu.

Osim što je svaka numera sjajna, igra totalno nonšalantno plasira desetine sjajnih tema koje možete slušati u krčmi u izvođenju dueta - frulaša i gitariste. Provodio sam bukvalno sate slušajući ovaj sjajni dvojac, dodatno impresioniran činjenicom da ukoliko prekinete jednog u izvođenju, onaj drugi može sam da nastavi, s obzirom da su u pitanju dve nezavisne trake koje se preklapaju.

Reče urednik "budi kratak" a ja ovako nepošten-

om zadatku da suzim izbor na tri naslova, odgovorih nepošteno dugačkim tekstom, kojim sam ipak tek "čačnuo" samo delić muzike koju sam zavoleo u brojnim naslovima... Mislim da će mi trebati posebna rubrika u narednih deset izdanja časopisa, da bismo se pošteno ispričali na ovu temu.





Autor: Miloš Hetlerović

IGRA:
WIPEOUT 2097 (1996)

KOMPOZITOR:
TIM WRIGHT, RAZNI

Ovo je prvi put da sam zapravo veliku pažnju obratio na sam soundtrack u igri, a razlog tome je bio što on zapravo i nije bio originalan. Kako bi nas uveli u svet ekstremno brzog futurističkog trkanja ljudi iz Sonija su odlučili da plate numere od u tom momentu najpopularnijih bendova i umetnika elektronske muzike. Tako smo imali prilike da slušamo Prodigy, Future Sound of London, The Chemical Brothers, Underworld i druge dok se trkamo što je bilo odlično za doživljaj. S obzirom da su u tim vremenima pesme bile nasnimljene kao audio trekovi na CD (osim prvog koji je bio data, to jest sama igra), sećam se da sam često disk sa PlayStationa samo ubacivao u CD plejer i muziku slušao čak i bez igre.



IGRA:
IGRA: QUAKE (1996)

KOMPOZITORI:
TRENT REZNOR, NINE INCH NAILS

Retko se dešava da muziku za bilo koju igru radi ciljano poznati bend a da se onda cela njihova ikonografija preslika i na sam dizajn igre. Upravo to se desilo sa Trent Razorovim Nine Inch Nails i originalnim Quake - ne samo što su uradili muzičku podlogu za igru koja je prosto fenomenalna nego i sam Quake obiluje referencama na Nine Inch Nails i njihov vizuelni stil. Na kraju krajeva pa i jedno od bitnijih oružja u igri je Nailgun!

IGRA:
JOURNEY (2012)

KOMPOZITOR:
AUSTIN WINTORY

Specifičnost igre kao što je Journey jeste da ne postoji dijalog koji bi vas uvlačio u priču, pa zato muzika mora tu da preuzme veliki deo posla na sebe, a u ovoj igri to radi prosto fenomenalno. Nije ni čudo što je upravo soundtrack iz Journey bio prvi iz video igre nominovan za Gremi nagradu!



Autor: Stefan Mitov Radojičić

IGRA:
PERSONA SERIJAL

KOMPOZITOR:
RAZNI

Persona serijal igara je jedini koji kontinualno i uvek donosi samo fenomenalnu originalnu muziku iz igre u igru. Čak i spin-off naslovi ne popuštaju sa dobrim melodijama. Na to možemo dodati da, iako ima prepoznatljiv zvučni stil, svaka igra ima i dalje neku svoju jedinstvenu temu. Ovo je jedini serijal čiji celokupni soundtrack od nekoliko sati mogu slušati iznova i iznova.

IGRA:
REBEL GALAXY (2015)

KOMPOZITORI:
BLUES SARACENO, NICK NOLAN, THE BLUE NEWS, ABBAS PREMIEE

Možda čudan izbor ali ovo je takođe veoma čudan stil muzike koju igra propagira. Naime uz pomoć ovog naslova sam saznao i zavoleo ceo Dark Country žanr muzike. A numere koje su izabrane za ovaj naslov su toliko dobre da nećete moći da pobegnete iz borbe kada krene muzika, te ćete morati da se vratite i ispunite svoju dužnost i pobedite koliko god da je protivnik opasan. Plus u drugim momentima savršeno prenosi taj neki "sve-mirski kamiondžija vajb".

IGRE:
DOOM I DOOM ETERNAL (2016, 2020)

KOMPOZITOR:
MICK GORDON

U Doom 2016 muzika je dovedena do savršenstva za ovaj legendarni serijal. U Eternal je onoliko savršena koliko vi možete brzo, agresivno i krvavo da uništavate sve demone na ekranu. Nivo kvaliteta muzike koja može da vas dovede u mod za ovako agresivno uništavanje demona je doživelo svoj maksimalni nivo sa ovim soundtrackom.



Autor: Nikola Savić



Autor: Igor Totić

IGRE:
CRASH BANDICOOT 1,2,3
(1996, 1997, 1998)**KOMPOZITOR:**
JOSH MANCELL

Ništa me toliko momentalno ne oraspoloži i izmami osmeh kao kad čujem kultne muzičke teme iz Crash Bandicoot igara. U pitanju su vesele, šašave i ritmične numere zbog kojih nekako ne mogu da se iznerviram ni kada po 568. put poginem na istom mestu na nivou koji ne mogu da pređem već peti dan.

IGRE:
ARCANUM: OF STEAM-
WORKS AND MAGICK
OBSCURA (2001)**KOMPOZITOR:**
BEN HOUGE

Za razliku od većine RPG klasi-ka gde dominiraju moćne, epske kompozicije koje izvodi simfonijski orkestar, muzička podloga u Arcanum-u je sastavljena isključivo od dela koje izvodi gudački kvartet. Kompozicije su dramatične i intenzivne, ali imaju i određenu setnu, melanholičnu notu. Definitivno je u pitanju jedinstveni soundtrack koji budi specifična osećanja.

IGRA:
DIVINE DIVINITY (2002)**KOMPOZITOR:**
KIRILL POKROVSKY

Maestralni gospodin Kiril je glavni razlog zašto sam se zaljubio u Larian više od 20 godina pre njihovog uspeha sa Baldur's Gate 3. Njegov talenat i kreativnost su se iskazali u sjajnom spoju elemenata slovenskog folkloru i klasične zapadne epske muzike. Svaka njegova numera priča posebnu priču. Jedna od retkih poznatih ličnosti zbog koje sam zaplakao kada je prerano preminuo 2015. godine. Napustio nas je veliki umetnik.

IGRE:
DOOM 3, DOOM I DOOM
ETERNAL (2004, 2016,
2020)**KOMPOZITORI:**
ED LIMA, MICK GORDON

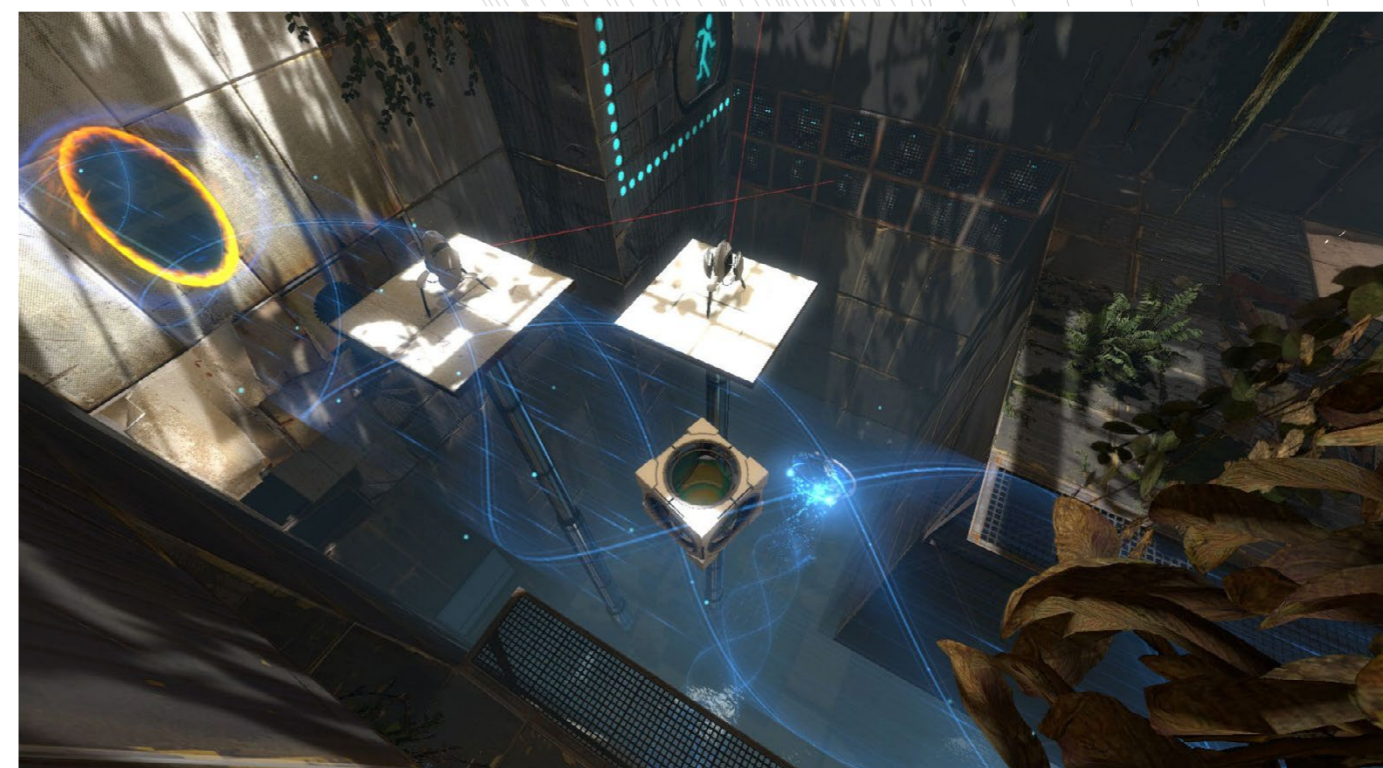
Mick Gordon je apsolutni majstor imerzije i kvalitetne muzike. Dokazao je da teški zvuk pripada ovom serijalu i koliko doprinosi akciji i adrenalinu. Svaka nota vas ubacuje u mod kidanja i cepanja demona i ni u jednom momentu nećete osetiti da je muzika sporedna ili samo u pozadini. Mick je uspeo da od muzike tokom igre napravi vašeg saigrača. Muzika u Doom 3, iako je Mick nije radio, imala je malu nesaglasnost između intro muzike i ostatka igre, ali je i dalje ikonična intro numera praćena atmosferskim horor temama.

IGRE:
FINAL FANTASY 7 I RE-
MAKE (1997, 2020)**KOMPOZITORI:**
NOBUO UEMATSU,
MASASHI HAMAUZU,
MITSUTO SUZUKI

Još jedan maestro muzike za video igre, Nobuo Uematsu je ključni deo svake Final Fantasy igre. Iako je radio muziku za većinu nastavaka, Final Fantasy 7 je, po mom mišljenju, njegov magnum opus. Svaka numera je nezaboravna od česte muzike tokom bitaka do One Winged Angel bitke pri kraju igre. Ne poznajem nijednog ljubitelja video igara da ne ume da pevuši barem neku melodiju iz ove igre jer su toliko nezaboravne.

IGRE:
PERSONA 5 (2016)**KOMPOZITORI:**
KELLY BAILEY,
MIKE MORASKY

Malo čudan izbor, ali Portal su imali sjajnu muziku. Muzika nije česta tokom igre, ali se javljala tačno u momentima kad je bila potrebna. Kombinacija urgencije sa sintisajzerima koji vrlo jasno opisuju gde se nalazite, protiv koga se borite i generalnu atmosferu, je maestralno tajmovana i komponovana. Ceo Half-Life serijal takođe ima sličan pristup muzici gde je uključuju kada je to najbitnije i kada je nećete zaboraviti.



NAJSKUPLJA LIMITED IZDANJA IGARA SVIH VREMENA

Pre-order izdanja mogu pretvoriti "prosečnu" video igru u neverovatnu poslasticu za najstrastvenije kolekcionare. Vrednost ovih izdanja naravno raste sa pedigreeom igre, kao i sadržajem cele kolekcije koju developeri nude. Ovi bonusi mogu biti prilično jednostavni, poput simpatičnih figurica ili stikera, ali neki mogu biti potpuno suludi, što celoj kolekciji diže cenu do astronomskih visina (bukvalno). U to ime, hajde da bacimo pogled na neke od najskupljih limited izdanja igra svih vremena!

KINGDOM OF AMALUR: SIGNATURE EDITION - 275 \$

Kingdom of Amalur ima svoju publiku posvećenih fanova, ali je veliki broj gejmera ipak nekako propustilo ovu sjajnu igru. Developeri su zato, pored osnovne igre, izbacili nekoliko specijalnih izdanja, uključujući Signature Edition koji je koštao 275 dolara.

Uz Signature Edition mogli ste da dobijete **retku troll figuru, postere, mapu celog sveta igre, soundtrack, špil karata i kockice, kao i dodatni DLC.**



MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR: MITHRIL EDITION - 300 \$

Pošto je Shadow Of War imao nekoliko omanjih problema na izlasku, Monolith Productions je odlučio da "pojača" prodaju igre sa specijalnom edicijom koja je dobila ime po fiktivnom metalu iz sveta Srednje Zemlje. Imajući u vidu da je LotR jedna od najpopularnijih franšiza na planeti, nismo sasvim sigurni da je ova edicija bila potrebna, ali je svakako odličan dodatak za najveće fanove! Mithril Edition je fanovima doneo **veliku figuru Balroga, soundtrack igre, nekoliko postera, mapu Srednje Zemlje izrađenu na pravoj tkanini, repliku The One Ringa, i mnogo drugih in-game bonusa.**



DIRT 3: COLLECTORS EDITION - 300 \$

Collectors Edition za **DiRT 3 je oduševio sve ljubitelje RC automobila (autića na daljinski).** Iako deluje kao kul bonus, ovo je zapravo i najveći problem sa ovom edicijom - ukoliko vas ne zanimaju RC autići, nije bilo nikakve poente kupovati je, **pošto je to bio jedini dodatak uz osnovnu igru.**

Većina gejmera se složila da je ovo izdanje previše skupo za ono što nudi, čak iako je dizajn autića bio baziran na automobilu sa omota igre.



RESIDENT EVIL REVELATIONS: UNVEILED EDITION (PREMIUM SET) - 42.000 JENA

CAPCOM je nudio specijalna izdanja za skoro svaku Resident Evil igru, što je i logično imajući u vidu ogroman broj fanova franšize. Očekivanja su uvek bila visoka, međutim malo je reći da nas je Unveiled Edition za Resident Evil Revelations razočarao.

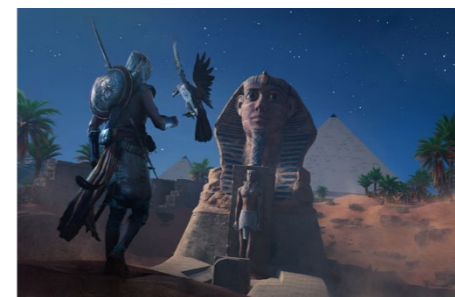
Za cenu od 42,000 jena (što danas iznosi oko 285 dolara), fanovi su dobili samo **BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) ručni sat, kutiju i soundtrack igre.** Deluje nam kao da je CAPCOM na brzinu "skarabudžio" ovo izdanje.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS: COLLECTORS EDITION - 800 \$

Ubisoft već godinama "drvi" Assassin's Creed serijal (da se ogradimo, neke igre u serijalu su zaista dobre), pa je bio logičan potez da krenu da rade i na specijalnim izdanjima. Cena od 800 dolara vam možda deluje previsoko, ali donekle ima smisla s obzirom da je ovo izdanje bilo limitirano na samo 1000 kopija.

Ako ste uspeali da ugrabite jednu od ovih 1000 kopija, dobili ste **ogromnu Bayek statuu, postere, ogrlicu, mapu sveta igre, art book, soundtrack i druge in-game datake.**



DARK SOULS 3 PRESTIGE EDITION - 800 \$

Ako pogledamo čist broj (sa pravom) okorelih Dark Souls fanova, ne čudi nas što je FromSoftware izbacio ovako skupo specijalno, tačnije prestižno izdanje. Sa količinom dodatnog sadržaja koji ova edicija nudi, cena je možda i opravdana. Akcenat na možda.

Uz Prestige Edition ste mogli da dobijete **soundtrack, art book, mapu sveta igre izrađenu na pravoj tkanini, masivnu Lord of Cinder statuu u specijalnoj kutiji i prišivače.**

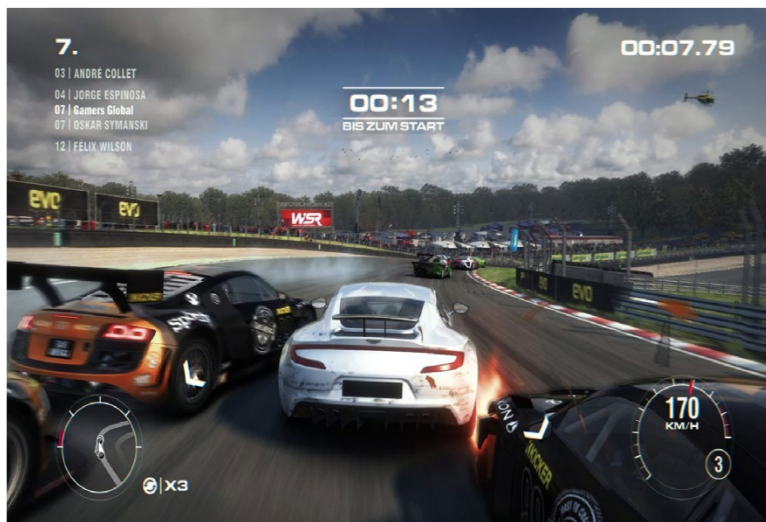


RESIDENT EVIL 6: PREMIUM EDITION - 1.300 \$

Evo još jedne razočaravajuće specijalne Resident Evil edicije. Ovo izdanje je dolazilo sa samo jednim "bonus artiklom", a to je **replika Leonove jakne.** Okej, ovo zvuči kao jako kul poklon (posebno u poređenju sa ručnim satom), ali jakna za 1.300 dolara? Zaista?

Na ovo sve dodajte "uspeh" Resident Evil šestice i sigurno ćete shvatiti zašto neko ne bi želeo da kupi ovo izdanje igre.





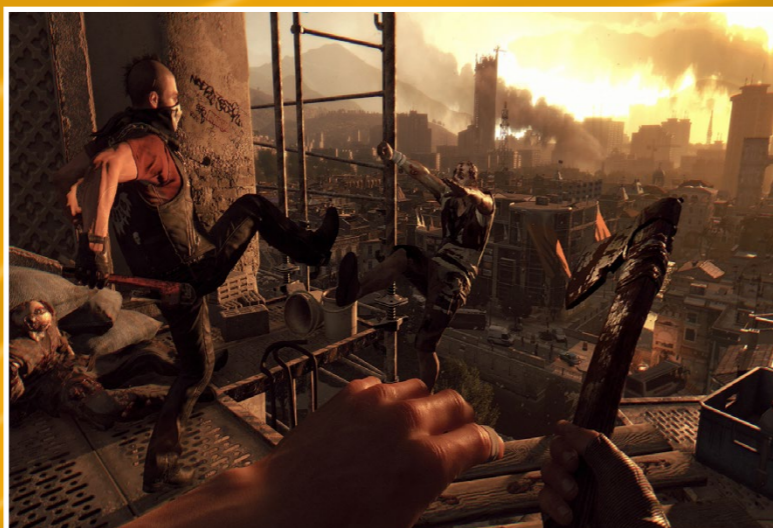
GRID 2: MONO EDITION - 190.000 \$

Cene sad već eksponencijalno rastu, ali sa razlogom. Naime, uz Grid 2: Mono Edition, fanovi su imali priliku da osvoje **pravi trkački automobil!** Pored toga, kupci (ili kupac, pošto verujemo da je postojala samo jedna dostupna kopija ove edicije) su dobili i **specijalno trkačko odelo, čizme i kacigu.**

Sva naredna specijalna izdanja na ovoj listi će postajati sve luđa i luđa.

DYING LIGHT: MY APOCALYPSE EDITION - 250.000 €

Skromno je reći da je originalna Dying Light igra "osvežila" zombi žanr, ali je takođe predstavila jedno od najbogatijih (ali i najskupljih) limited izdanja. Da, možda košta 250.000 evra, ali nećete verovati šta sve nudi: **prave časove parkura, specijalno "anti-zombi" sklonište, nekoliko kopija igre sa potpisom developera, nekoliko pari Razer slušalica, posetu Techland-u, dvogled za noćni vid, pelene za odrasle (ne želimo da znamo zašto), statu zombija u prirodnoj veličini, kao i vaše lice u igri.**



SAINTS ROW 4: SUPER DANGEROUS WAD-WAD EDITION - 1.000.000 \$

Da, dobro ste pročitali. Cifra jeste astronomska, ali kada budete pročitali šta je sve uključeno u ovu ediciju, sve će vam biti jasno. Najskuplje limited izdanje svih vremena (ako postoji skuplje, pišite nam) nudi **putovanje u svemir, putovanje u Dubai i Vašington, špijunski trening, pravu simulaciju spašavanja taoca, dva automobila (Lamborghini Gallardo i Toyota Prius uz jednu godinu garancije), dubstep pušku u prirodnoj veličini, plastičnu operaciju (???), odeću, ličnog kupca i kopiju igre.**



play!

RETRO

PLAY!RETRO SPECIJAL BROJ 4!

BESPLATNO IZDANJE NA NAŠEM SAJTU

PLAY.CO.RS



INTERVJU SA BRANISLAVOM MILJKOVIĆEM



VOŽNJA GRADSKIM PREVOZOM KROZ OMSI 2 SIMULACIJU

Danas smo razgovarali sa Branislavom Miljkovićem, koji već nekoliko godina radi na verodostojnim adaptacijama srpskih gradova i njihovih autobuskih linija gradskog prevoza za OMSI 2 (Omnibus Simulator). Svaki dodatak na kome je Branislav radio je besplatan, tako da se i vi možete provozati po virtuelnom Novom Sadu i Beogradu!

Pozdrav Branislave! Za početak se predstavi našim čitaocima. Koja je bila tvoja prva video igra?

Branislav: Nema puno toga uzbudljivog da se kaže, ali skoro smo proširili porodicu pa je svaki dan zanimljiviji od prethodnog. Živim u Novom Sadu, po zanimanju sam pravnik i nesuđeni vozač "D" kategorije. Prve video igre se ni ne sećam, ali prva koju sam zavoleo bila je FIFA95. Fudbal je zapravo i bila gotovo jedina igra koju sam igrao, kako na terenu, tako i na Segi i Soniju.

Reci nam nešto o tvom prvom susretu sa OMSI serijalom. Kako si došao na ideju da radiš na dodacima za srpske gradove i autobuske linije?

Branislav: Bila mi je zanimljiva tematika gradskog prevoza. Prvi susret sa OMSI serijalom imao sam možda 2011-2012. godine. Tada sam na nekadašnjem forumu "OMSI-Srbija", prvi put video tu simulaciju gradskog prevoza. U početku, zamolio sam nekoliko članova samo da naprave trasu puteva po liniji koju sam zamislio. Zapravo, to "samo" oduzelo bi nekom sigurno par meseci mukotrpnog rada, pa sam rešio da pokušam sam da ih napravim.

Zašto si se opredelio baš za OMSI a ne neku drugu simulaciju vožnje? Šta te je privuklo kod ove igre?
Branislav: U tom momentu nije postojalo ništa slično kao što je OMSI. Zapravo, malo ljudi i zna šta je to uopšte. OMSI je simulacija gradskog prevoza, to jest "najlošija dobra video igra ikad napravlje-



na". Kada sam je prvi put video mislio sam da je bar 10 godina stara, a zapravo se tek pojavila. Potpuno neoptimizovana, izuzetno zahtevna, bez podrške developera i njihovog studija koji se vremenom ugasio, ali sa najboljom fizikom vozila i najrealnije prenetim utiskom saobraćaja. Potpuno je otvorena za editovanje, pa je njena popularnost i danas ista kao i što je bila tada. Praktično je zajednica igrača održala u životu konstantnim izbacivanjem novih sadržaja.

Da li na ovom projektu radiš sam ili u sklopu tima?

Branislav: Samu mapu Novi Sad sam radio nažalost, mahom sam. Najveću pomoć imao sam od Stevana Šuklovačkog, pri izradi 3D modela, koji je zajedno sa mnom i sa Darijanom Martinovićem radio dodatak OMSI – Beograd još 2016. godine. Steva i ja smo zajedno ukupno izradili između 1500-2000 3D modela objekata za dodatak Novi Sad. Bilo je tu naravno za svo ovo vreme još ljudi koji su periodično učestvovali, s obzirom da se dodatak Novi Sad aktivno pravio još od 2017-2018 godine. Pomenuo bih uz Darijana još i Ivana Putnika, Slobodana Kostića i ujedno se zahvalio kako njima, tako i svima ostalima koji su na bilo koji način doprineli izradi.

Prvo si radio na beogradskim linijama. Opiši nam malo taj proces i koje linije si adaptirao za OMSI 2.



Branislav: Rad na mapi Beograda je započeo Darijan. Zatim smo se priključili Steva i ja. Kada više ljudi radi, to ide drastično brže. Kako je već pisano kod vas, rađene su linije 45, 15, 71 i 15N, to jest od Zelenog Venca do Ledina i Bloka 44 a na drugu stranu do okretnice Zemun Novi Grad. Za Novi Sad sam uradio mnogo više linija, 1, 5, 5N, 8, 14, 16, 17, 21, 30, 31, 32, 33 i jednu međugradsku liniju, te se mapa prostire na oko 85km2.

Nedavno si objavio dodatak za Novi Sad. Koliko se rad na ovom modu razlikovao od beogradskog? Da li je pređašnje iskustvo ubrzalo proces?

Branislav: Zapravo je Novi Sad započet pre Beograda. Nažalost iz tehničkih razloga, ceo proces sam 2017. godine morao da počnem gotovo ispočetka. Sam rad na dodatku se ne razlikuje puno ali Novi Sad je drugačiji od Beograda - ulice su manje, regulacija bliže kolovozu, objekti su manji, spratnost niža, saobraćajnice jednostavnije regulisane, i tako dalje. Ono što je najvažnije je to da je put ravan. To znatno olakšava pravljenje saobraćajnica.

Koliki izazov je bio preneti arhitekturu naših gradova u igru?

Branislav: Odlično pitanje. Veliki! Komplikovano je preneti Srbiju u igru. Bilo je delova da ne mogu da razaznam sa slike gde trotoar počinje, gde završava, gde je ivica kolovoza, gde je ivičnjak, od blata,





popucalog betona, rasutog šuta, zemlje koja se preliva na drum, i slično.

Ono što dodatno komplikuje celu priču je to što je na dodatku Novog Sada urađeno nekoliko drugih mesta i prigradskih naselja. Prigradsku ulicu je mnogo kompleksnije uraditi nego neki bulevar. Bulevar se ceo završi postavljanjem nekoliko zgrada, vegetacije, stubova rasvete i vertikalne signalizacije, sve je uredno i jednolično. Ulica u prigradskom naselju ima puno raznolikosti i oduzima znatno više vremena.

Radu i preciznosti na mapi najviše je olakšalo kada je Google uradio Street view u Srbiji. Novi Sad je ceo pokriven 2013. godine, ali usled izmena zakona, snimak grada od tada nije ažuriran. To je bilo sasvim dovoljno jer se glavne saobraćajnice nisu menjale. Stepenn realnosti kako su stvari prenete na ekran je zaista visok iako to malo ko primeti. Od širine kolovoza, ciklusa semaforizovanih raskrsnica, rastojanja između električnih stubova, vrste vegetacije, parking zona, rasporeda klupa i govornica do lokacija kioska, trafika, stajališnih stubova, bilborda... o svemu se vodilo računa. Ukoliko po slici prepoznate lokaciju, smatram da sam uspeo da dočaram atmosferu naših ulica.

Da li postoje planovi za adaptaciju još nekog srpskog grada ili linija za OMSI 2?



Branislav: Drugih gradova u Srbiji, ne. To je sigurno. Najviše igrača kod nas dolazi iz Beograda, pa je taj grad i najzanimljiviji. U planu je linija 65 za Beograd, od Bežanijskog groblja do Zvezdare. Šta će sve biti još uz to i pored toga, ne znam.

Kakav je bio odziv igrača na modove koje si pravio? Da li su to uglavnom srpski igrači ili ima i internacionalnih? Da li su te kontaktirali developeri igre?

Branislav: Odziv je dobar. Oba dodatka su besplatna i reakcije su pretežno pozitivne, mada je ushćenje bilo veće pri izlasku mape Beograda, što je razumljivo, jer je relativno mali broj igrača iz Novog Sada. Iznenađen sam koliko ima ljudi iz inostranstva koji su probali i Novi Sad. Uglavnom nemaju predstavu gde je, niti su ikad čuli za njega, ali im se dopao pa su probali. Tako da ovaj dodatak dođe kao lepa promocija samom gradu.

Developeri ove igre su se rastali još pre par godina, igra je izgubila podršku, pa se sve svodi na inicijativu igrača da sami urade svoje gradove, a da li će ih naplatiti ili ne oni sami odlučuju. Kontakata je bilo, ali nevezano za OMSI, koji je samo poslužio kao dobra praksa i reklama.

Na tu temu, reci nam koliko je danas aktivna OMSI 2 moding scena u globalu?

Branislav: Veoma je aktivna. Čak iznenađujuće posle toliko godina. Najaktivnije zajednice su u Nemačkoj s obzirom da OMSI odatle i dolazi. Zatim ide Engleska, Poljska, Rusija, Češka, Mađarska pa i region naše bivše države.

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

Branislav: Voleo bih da imam vremena da vozim to što sam napravio, ali jako teško. Druge stvari su prioritet. Idu godine :) Čak i kada imam slobodnog vremena, uglavnom se svede na 3D modelovanje. Za kraj jedno šaljivo pitanje - koja je po tebi najgora autobuska linija u Beogradu?

Branislav: Pa 45 naravno :) nekad mislim da ta linija nema kraj. Šalim se, nisam iz Beograda pa ne poznajem sve linije, ali za Novi Sad mogu reći sigurno linije 52-56 prema Veterniku i Futogu.

Hvala ti na sjajnom intervjuu!
Dodatak za Novi Sad možete preuzeti [ovde](#).

Lenovo LEGION



Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+

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

 Windows 11

Power Play

REACH YOUR IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo



EARLY ACCESS

POTENCIJAL DA BUDE NEŠTO ŠTO STE ODUVEK ŽELELI

Autor: Nikola Aksentijević



Mali dev tim od četiri osobe ponekad uspe da napravi pravo čudo. Pre nekog vremena smo imali Valheim, apsolutni dragulj survival žanra, sa kojim će Enshrouded biti neminovno upoređivan, međutim treba napomenuti da je ova igra nešto drugačija. Enshrouded je akcioni RPG sa elementima survival žanra, upravo tim redosledom. Naime, preživljavanje se ovde svodi na neke znatno manje intenzivne elemente koje čak možete i ignorisati u potpunosti ako želite da se fokusirate isključivo na narativni, istraživački i borbeni aspekt ove igre. Naime, ovde nećete pronaći mehanike gladi ili žeđi, toliko čestih po većini igara u žanru, kao ni potrebu za vođenjem računa i o nekim opskurnijim stvarima kao što su telesna temperatura i slično. Međutim, ipak sadrži neku dozu ovog pravca u vidu izgradnje baze, pa čak i bonusa od hrane i pića koji će vam donositi uvećane statove, povećani HP koji bi vam omogućio odlazak u teže predele i slično.

Enshrouded se ne odigrava u proceduralno generisanom svetu, već ćete imati predefinisano, velepuno okruženje pred vama. Iako ovo može zvučati kao

da igrivost ponovnih prelaza opada, igra u velikoj meri ima koristi od ovog pristupa, s obzirom da je ovaj ručno kreirani svet, apsurdnih razmera za jednu Early Access igru, vrhunski dizajniran, najviše nagrađujući istraživanje i pružajući taj dopamin prilikom istog. Tu su napuštena sela i gradovi, zamkovi i kule koje će predstavljati izazove u vidu zagonetnih soba i platformerskih izazova, podzemne pećine koje se pretvaraju u ogromne hramove i tunele, kao i sam reljef koji se u sve to integriše odlično. Tu je i takozvani „Shroud“, to jest mistična plava magla koja pokriva delove mape kroz koju ćete imati ograničeno vreme kretanja i u kojoj ćete obično morati da se snalazite protiv dosta protivnika i drugih prepreka koje vas mogu snaći, uz određenu opreznost o vremenu koje vam je preostalo dok se ne ugušite. Iako je ovo Early Access, Enshrouded nudi već ogromna 4 bioma koji predstavljaju svega oko 40% mape, dok će ostatak biti dodat kako se igra bude bližila izlasku. Ako na to dodam i da imate kuku za hvatanje, kao i paraglajder kojim možete preletati ogromne segmente već džinovske mape, šta još više treba...

Narativno, očigledno je da je Enshroudedu stalo da se i u tom smislu ubacite u ovaj svet, međutim priča je ovde uglavnom dostavljena preko svi-
taka



**ENSHROUDED JE
AKCIONI RPG SA
ELEMENTIMA SURVIVAL
ŽANRA, UPRAVO TIM
REDOSLEDOM**



i knjiga u suptilnom maniru, ne toliko daleko od pristupa From Software-ovih igara. Iako je element koji je, makar trenutno, zauzeo manju ulogu ovde, ipak znatno prisutniji nego u većini igara u survival žanru. Glavni fokus u Enshrouded su RPG elementi, konkretno borba i kreiranje vašeg lika kroz odabir jedne od čak 12 klasa, pružajući opcije igraču da igra potpuno različite uloge i čak vrlo lako multiklasuje kroz iskustvena drva slična onima u Diablo i drugim ARPGovima. Iako je igra vrlo lako izvodljiva u singleplejeru, u multiplejeru (koji omogućava da igrate zajedno sa čak 16 igrača) ove klase dolaze više do izražaja kroz njihove role u vidu healera, DPS-a i tenka, dok su tu i opcije za magiju, kao i fizički DPS izdaleka i izbliza. Ova raznovrsnost definitivno pruža bolje iskustvo kada se sinergizujete sa drugim igračima, pogotovu s obzirom da je Enshrouded znatno bržeg tempa i borbe nego većina survival igara. Kada ovo kažem, govorim o responzivnijem kretanju, inicijativi na brzim udarcima, skokovima, rolovanju i parry sistemu sličnim onim iz soulslike igara. Pak, iako borba pruža dosta različitih izbora, drži se nekih jednostavnih pristupa u vidu jednoličnog gejملهja kada se odlučite za klasu koju želite da igrate. Iako može delovati da je borba zanimljiva, trenutni nedostatak veće varijacije neprijatelja i bossova, kao i njihove relativno rudimentarne mehanike iziskuju malo više varijeteta između oružja i određenih sposobnosti klasa koje stil igranja ne menjaju dovoljno.

Iako sam govorio o relativno jednostavnim elementima survivala, ovde se to ne može reći za gradnju. Iako je limitirana na zone gde možete da postavite svoj oltar koji će biti kao centar vaše baze, pruža ogroman broj opcija u vidu izmene izgleda građevina, materijala sa kojima ih možete praviti, oblicima i kako se sve to međusobno uklapa u nešto što ima gotovo beskonačan prostor za kreativnost i izmene. Nažalost, i ove građevine ne igraju preterano veliku ulogu u funkcionalnom smislu koliko u estetskom, osim u vidu okučavanja raznih NPC-eva koje ćete nalaziti i koji će vam pružati različite usluge kraftedovanja određenih predmeta, davati raznorazne fetch questove i slično. Oprema je takođe jako zanimljiva, oslanjajući se na dosta RPG mehanika. Utiče na statove, brzinu napada, stilove napada, elementalnu štetu koju nanosi i slično, međutim oklopima fali još varijacija i mogućnost unapređivanja jer se u tom aspektu nije pokazalo previše raznovrsnosti.

Nažalost, igra ima solidnih problema sa optimizacijom ako želite da je iskusite na višim detaljima, pa





- ✓ Svet i osećaj istraživanja nepoznatog
- ✓ Gradnja
- ✓ Razgranati RPG elementi
- ✗ Nedostatak više različitih vrsta neprijatelja
- ✗ Potrebno je više survival elemenata
- ✗ Funkcionalnost građevina ne postoji u praktičnom smislu

ostaje nada da će ovaj aspekt u većoj meri biti poboljšan. Iako generalna audio-vizuelna prezentacija igre izgleda više nego lepo, očekivanja su ipak neispunjena i performansi se u nekim momentima čak i najjače konfiguracije može pomučiti, uzrokujući ogromne padove frejmova prilikom zore ili sutona.

Enshrouded pokušava, i u velikoj meri uspeva da bude više različitih igara, uzimajući elemente nekih kulturnih klasika i formirajući sve to u neku formu koja jako obećava. Predstavlja vrlo respozivno i zabavno iskustvo, ali posustaje u isto toliko mehanika, suzdržavajući se da više pomučiti igrača survival elementima ili da ponudi veću raznovrsnost neprijatelja. Tamo gde briljira, briljira velikim intenzitetom, pružajući već sada jedno prelepo i poprilično dugačko iskustvo sa preko 40 sati sadržaja. Ima potencijala da postane novi veliki naslov kako u RPG, tako i survival žanru, dičeći se originalnošću, uprkos koračanju već popločanim stazama svojih uzora.

RAZVOJNI TIM: KEEN GAMES
CENA: 29,99€
PLANIRANI DATUM IZLASKA: 2025.
STEAM LINK: [HTTPS://STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/1203620/ENSHROUDED/](https://store.steampowered.com/app/1203620/Enshrouded/)
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA: OS: WINDOWS 10
CPU: INTEL CORE I7-8700 / AMD RYZEN 7 2700X
GPU: NVIDIA GEFORCE GTX 2070 / AMD RADEON RX 6700 XT
RAM: 16 GB
HDD: 60 GB

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK



SVE JE HAOS, A HAOS SU JAGODE



Autor: Igor Totić

REVIEW

Mnogo volim Warhammer 40k univerzum. Ova izjava je verovatno suvišna jer ko god duže vreme čita Play!Zine, videće da ja grabim većinu Warhammer 40k igara. Većina su promašaji, jer Games Workshop deli licence šakom i kapom, ali uvek se pronade neka igra koja poštuje izvor i bude zabavna (Boltgun, Space Marine, Gothic Armada). Uvek sam se trudio da budem objektivan u svojim recenzijama, koliko god su recenzije po definiciji subjektivne, ali Warhammer 40k uvek ima malo više moje pažnje. Rogue Trader je vrlo bitna igra u mojoj Warhammer 40k kolekciji i recenzija ove igre ne samo da neće biti objektivna, nego će biti teško poređena sa drugim igrama kao i sa izvornim sistemom. Rogue Trader je baziran na Rogue Trader table top RPG sistemu koji je izašao krajem 2009 godine. Ali hajde da se vratimo u istoriju kako bih vam objasnio moju perspektivu.

Pre nekih 15 godina, rešio sam da se upustim u GM vode. Do tog perioda sam igrao neke Cthulu FRP-ove, StarCraft (modifikacija za Star Wars FRP, velika preporuka), naravno D&D i ostale. Ono što sam shvatio kao igrač i kao GM je da nisam bio preveliki ljubitelj „mača i magije“ već sam više nagingao ka modernim ili futurističnim FRP-ovima. Warhammer 40k me je uvek fascinirao i sticajem okolnosti sam saznao da postoji više različitih pravilnika za ovaj univerzum. U tom periodu, tri knjige su bile dominantne koje ću podeliti na „power level“ radi lakšeg razumevanja. Bilo je još par knjiga koje su izašle u međuvremenu (Only War, Black Crusade) ali nisu bitne za kontekst.

Prvo smo imali Dark Heresy (niski power level), gde su igrači u službi Imperijalne Inkvizicije rešavali problem jeretika kroz razne misterije i istraživanja. Onda je bio Deathwatch (visoki power level)



gde preuzimate ulogu posebnog odreda Svemirskih Marinaca koji imaju za cilj da unište sve što nije čovečanstvo (uprošćeno, ali kapirote poentu). I treća knjiga je bila Rogue Trader (srednji power level), koja se kompletno razlikuje po premisi od prethodne dve. Ono što me je odmah kupilo kod Rogue Trader sistema je to

Jednu Rogue Trader kampanju sam vodio oko 3 godine gde su igrači bili posvećeni sistemu i univerzumu koji su sami oblikovali. Toliko su dobar posao uradili da su se te promene u univerzumu i nekim bitnim NPC-evima prelili u druge kampanje i sisteme koje sam vodio, jer je bilo baš

POSTOJE DVA TIPA KOMBATA, PEŠADIJSKI (PARTY COMBAT) I SVEMIRSKI

što sama premisa ostavlja dosta otvorenih opcija za razliku od druge dve knjige. Igrači u Rogue Trader sistemu igraju posadu na brodu nekog Rogue Trader-a kog može da igra igrač ili NPC. Rogue Trader kao osoba ima posebnu dozvolu, dokument (Warrant of Trade), koju je, kako legenda kaže, Imperator lično potpisao i koja dozvoljava odrešene ruke u putovanju kroz univerzum. To znači da, tehnički, Rogue Trader-i nisu vezani doktrinama, zadacima, inkvizicijom, pravilima, ali moraju da šire ideju čovečanstva u neistražene delove univerzuma. Samo ovo pravilo otvara ogromne role play mogućnosti koje dozvoljavaju igračima da budu pirati, istraživači, osvajači, izdajnici, i šta god im drugo padne napamet.

toliko dobro. Štaviše, ne bih da budem paranoičan (ali hoću), ali neki bitni detalji iz mojih FRP-ova su postali zvaničan Warhammer 40k Lore canon, tako da ću do kraja života tvrditi da me Games Workshop špijunira (šala, dabome). Do dan danas se u društvu prepričava taj Rogue Trader (a i Deathwatch) FRP koji sam vodio i to mi je bilo najbolje GM iskustvo do sada.

Ova priča me dovodi do Owlcat Studios i Warhammer 40k Rogue Trader CRPG igre. Ceo ovaj uvod ima smisla, jer igra Rogue Trader mnogo pozajmljuje iz originalne knjige, to jest pravilnika. Neki elementi su promenjeni kako bi funkcionisali u video igrama, ali neke odluke su čudne i dodatno komplikovane.



SAMA IGRA POČINJE MEGALOMANSKI, KAO ŠTO SVAKA 40K IGRA TREBA DA BUDE



ta, ali nemam izbora. BG3 je ostavio veliki utisak na mene i inspirisao razne GM ideje za buduće FRP-ove koje Rogue Trader (video igra) nije uspeo.

Prvo sam pre izlaska igrao beta verziju Rogue Trader-a koja je bila pokvarena na svakom čošku. Ova beta je bila, po mom mišljenju, skriveni Early Access jer poliranje igara za release nije najjača strana Owlcat-a. Beta je bila okej, ali se videlo da dosta fali i igra je bila praznjikava i vrlo ograničena. Dosta stvari u beti je bilo označeno da će izaći sa glavnim izlaskom igre tako da sam imao nadu. Nažalost...

Pa da krenemo baš od samog početka – kreacija karaktera. Prilikom pokretanja nove igre, prvi izbor koji dobijete je opcija podešavanja težine. Postoji pet unapred definisanih opcija ali i mogućnost da sami podešavate svaki detalj težine. Ovo se uglavnom odnosi na modifikatore kao što su procentat bonusa za zaklon, minimalna šteta koju možete da nanese oklopu, procentualni modifikatori neprijateljskog HP-a, i slično. Ovo apsolutno ništa neće značiti nekome ko nikada nije igrao ovakav tip CRPG igre, a pogotovo ako nije igrao Rogue Trader FRP. Čak i ja koji sam vrlo upoznat sa sistemom, nisam mogao da podešavam specifične opcije jer nisam znao koliko utiču na igru. Ovi modifikatori mogu, realno, samo da se koriste u situacijama kada krećete priču sa novim likom posle prelaska igre ili posle drugog poglavlja.

Nakon odabira težine, možete da izaberete jednog od tri unapred definisanih karaktera. Ova opcija je odlična ako ne želite da se bavite samom kreacijom lika i da odmah krenete u avanturu, mada ne preporučujem. Nakon toga birate izgled lika i portret. Dok su portreti fenomenalno nacrtani, sam dizajn ingame likova, to jest njihovih modela je jako bazičan, tako da svakako nećete imati puno opcija u kreiranju lika. Osnovni izgled, kosa, augmenti, tetovaže (koje skoro nikada nećete videti u igri) i tip

glasa. Kao i u svim Owlcat igrama (Pathfinder Kingmaker, Wrath of the Righteous), možete da ubacite bilo koji svoj portret u igru. Nakon toga birate ime broda, jer svaki Rogue Trader mora da ima svoj brod, a potom ulazite u detalje klase.

Ovde igra kreće znatno da se razlikuje od FRP-a. Neke stvari su ostale zajedničke, na primer izbor vašeg porekla, tipa planete sa koje dolazite, i svi izbori dodaju ili neke talente ili karakteristike. Ono gde se igra najviše razlikuje u odnosu na FRP jeste u Arktipovima i klasama. Dok je Rogue Trader FRP imao striktno klase, Rogue Trader igra ima Arktipove koje produbljujete kroz upgrade grane. Na početku imate izbor od četiri tipa: Warrior, Officer, Operative i Soldier. Svaka od ovih tipova se posle grana u pod tipove koji nemaju svi iste putanje, ali i mogu da imaju. Jasno mi je zašto su ovo uradili. U FRP-u, Rogue Trader je klasa. Svaka klasa u FRP-u ima svoju progresiju i svoje talente dok u igri niste ograničeni izborom. U igri ćete odmah na početku biti Rogue Trader, ali možete da budete i Psyker, Tech-Priest ili mešavina.

Novi igrači će odmah biti izbombardovani raznim statistikama, talentima, bonusima, procentima i može da bude jako zastrašujuće – jer i jeste. Rogue Trader FRP funkcioniše po d100 principu iliti procentualnim vrednostima. Na primer, ako igrač treba



da puca na neprijatelja, on gleda svoj Balistic Skill i baca dve kockice (d10 + d10 desetice). Ako Balistic Skill ima na primer vrednost 50, a igrač je bacio 32, on prolazi napad i prelazi u fazu nanošenja štete. Naravno, ovo je uprošćen primer jer se gledaju razni drugi bonusi, ali to nije sada bitno.

U igri, sistem funkcioniše po sličnom principu, ali se igra vrlo trudi to da sakrije, kao da se stide što koriste izvorni sistem. U BG3 lepo vidite kockicu za svaki skill check, i nimalo ne ubija imerziju, dok su kockice u RT sakrivene i možete da vidite samo neke detalje u logovima koji se moraju manuelno upaliti. Logovi su generalno nepotpuni i ponekad čak i netačni, ali to će se rešiti zakrppama.

nost kaže da se sa neprijatelja skidaju svi eksploati i neprijateljski dodge, parry i oklop opadaju za $-(10 + \text{broj stakova eksploita} \times 5)\%$ do kraja poteza. Ovo je izuzetno komplikovano za nekoga ko nikada nije igrao niti sistem niti CRPG, a nema ni razloga da bude. A ovo je bukvalno prva sposobnost koju Operative dobija. Ovo je samo primer jednog Arktipa, ostali nisu nimalo lakši.

Sama igra počinje megalomanski, kao što svaka 40k igra treba da bude. Kamera prikazuje unutrašnjost ekstravagantnog broda i imperijalnih ukrasa, statua i portikula čija veličina ne služi ničemu sem da prikaže hedonizam, gracioznost i megalomaniju Imperije – mnogo je kul. Kamera se zaustavlja na jednoj terasi gde se nalazi vaš lik i saznajete da

NAJVEĆI PROBLEM KOJI SAM IMAO SA IGROM JE VELIKI MANJAK GLASOVNE GLUME

Meni je jasno zašto su ovo uradili, da ne bi uplašili ljude sa malo komplikovanijom matematikom. Ali svi skilovi i talenti su svakako zidovi teksta sa matematičkim formulama i nepotrebno komplikovani. Na primer, Operative ima aktivni skill da stavlja eksploite na neprijatelje koje aktivira na primer sa Expose Weakness. Expose Weakness sposob-

ste se našli na brodu Rogue Trader-a Theodore van Valencius i ona traži da priča sa vama. Saznajete da ste jedan od njenih naslednika i u izboru ste da nasledite brod i postanete vođa cele dinastije. Izdaja se desi, jeretici napadaju brod i vi sticajem raznih okolnosti postajete Rogue Trader van Valencius i krećete u svoju avanturu. Prvo poglavlje igre se



Review

da odigrate tokom bitke. Na primer, za Half akciju, ja ću pomeriti svog karaktera određeni broj polja i onda pucati običnim napadom. Ili obrnuto, prvo ću pucati pa se pomeriti iza zaklona.

U igri, vi imate poene za akciju i poene za kretanje. Onog momenta kada iskoristite napad, na primer pucanje, svi poeni za kretanje će vam se automatski potrošiti (sem u specijalnim momentima). Ova odluka mi uopšte nije jasna. Ovim izborom, gubi se svaki strateški potez koji imate posle postavljanja iza zaklona i svodi se na prepucavanje preko terena pa ko pogodi pogodio je. Većina skilova su razni bafovi koji su vrlo bazično animirani, većina modela nema mnogo detalja i vidi se klasičan copy paste od protivnika do protivnika, a zvučni efekti su ispod prosečni. Pošto je vaša grupa velika, i neprijatelja će biti dosta, što čini bitke izuzetno dugim ali ne i komplikovanim.

Celo prvo poglavlje ćete preći bez nekih problema što se bitki tiče, dok od sredine drugog poglavlja težina naglo skače. S obzirom da vas igra upozna sa mnoštvom mehanika vrlo brzo, balansiranje šest članova ekipe i pravljenje neke sinergije postaje jako izazovno. Psyker-i su takođe veoma čudni u igri. Svaki put kada bace magiju, imaju šansu da prizovu nešto što se zove Perils of the Warp. Ovo je nasumični efekat koji unosi neku dinamiku u bitke ali često po vašu štetu. Ja ne znam da li je bug, ili samo do moje sreće, ali ja sam u svakom potezu u svakoj bitci prizvao barem jednog Chaos Spawn-a koji je uništavao sve moje planove. Drugar koji isto igra RT kaže da nema toliko Perils of the Warp tako da je možda i do moje sreće, ali svakako bi trebalo da postoji limit umesto da moram svaki put da resetujem bitku jer ju je nemoguće dobiti. U Rogue Trader FRP-u Perils of the Warp se dobija teže, jer Psyker mora da se „natera“ da baci magiju koja bi prizvala Peril (Fettered, Unfettered, Push mehanika).

Owlcat je poznat po izbacivanju neispoliranih igara, što nije za pohvalu. Rogue Trader je imao dugu Betu i nisam očekivao da igra ovoliko bude pokvarena, ali tek od trećeg poglavlja. U tom segmentu ne samo da se igra cepa po kodu nego i priča kreće da se raspada, kao da su morali da zbrzaju poslednju trećinu igre zarad nekog roka. Zakrpe će pomoći ali ne i za elemente priče.

Rogue Trader, kad se uzme sve u obzir, nije loša igra. Ali u periodu kad je izašlo toliko puno hitova, očekivao sam mnogo više. Owlcat se dokazao sa Wrath of the Righteous i čini mi se da su ovde malo ispustili loptu ili su bili preambiciozni. Kao ljubitelj Rogue Trader FRP-a sam vrlo razočaran, jer mislim da su uspeli da prenesu samo setting ali ne i dušu igranja. Pre nego što kažete „ali FRP je drugačiji od igre i osećaj će biti drugačiji“, reći ću samo Baldur's Gate 3. Ja verujem da će se Rogue Trader pretvoriti u sjajnu igru, jednog dana. Ali trenutno čak ni fanovima ne mogu da je preporučim u ovom stanju, pogotovo ne ljudima koji hoće da se upuste u CRPG. Treba sačekati dosta zakrpa pa čak i (nadam se) nekih mehaničkih promena, a za sada je samo plaćeni play test.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel(R) Core(TM) i5-6400 CPU @ 2.70GHz
GPU: AMD Radeon RX 570 / NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti
RAM: 16 GB
HDD: 40 GB



IGRU USTUPIO:
OWLCAT
GAMES

PLATFORMA:
PS5, PS4, Xbox One, PC

RAZVOJNI TIM:
Owlcat Games

IZDAVAČ:
Owlcat Games

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
49.99€

OCENA

7

- ✓ Lore i lepo prenesen 40k univerzum
- ✓ Dubina skilova i talenata
- ✓ Nove mehanike koje se razlikuju od FRP-a
- ✗ Manjak glasovne glume
- ✗ Čudne odluke za bitke
- ✗ Igra se raspada posle drugog poglavlja

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP



THE LAST OF US PART II REMASTERED

SKUPA OVA MAGLA!



Autor: Igor Totić

REVIEW

Prvi deo The Last of Us serijala je remek delo svoje generacije. Iako dosta ljudi sa pravom kažu da je ova igra bila interaktivni film sa siromašnim gejmlerom ali odličnom pričom, to je ne čini ništa manje vrednom i definitivno pripada listi najbitnijih igara svih vremena.

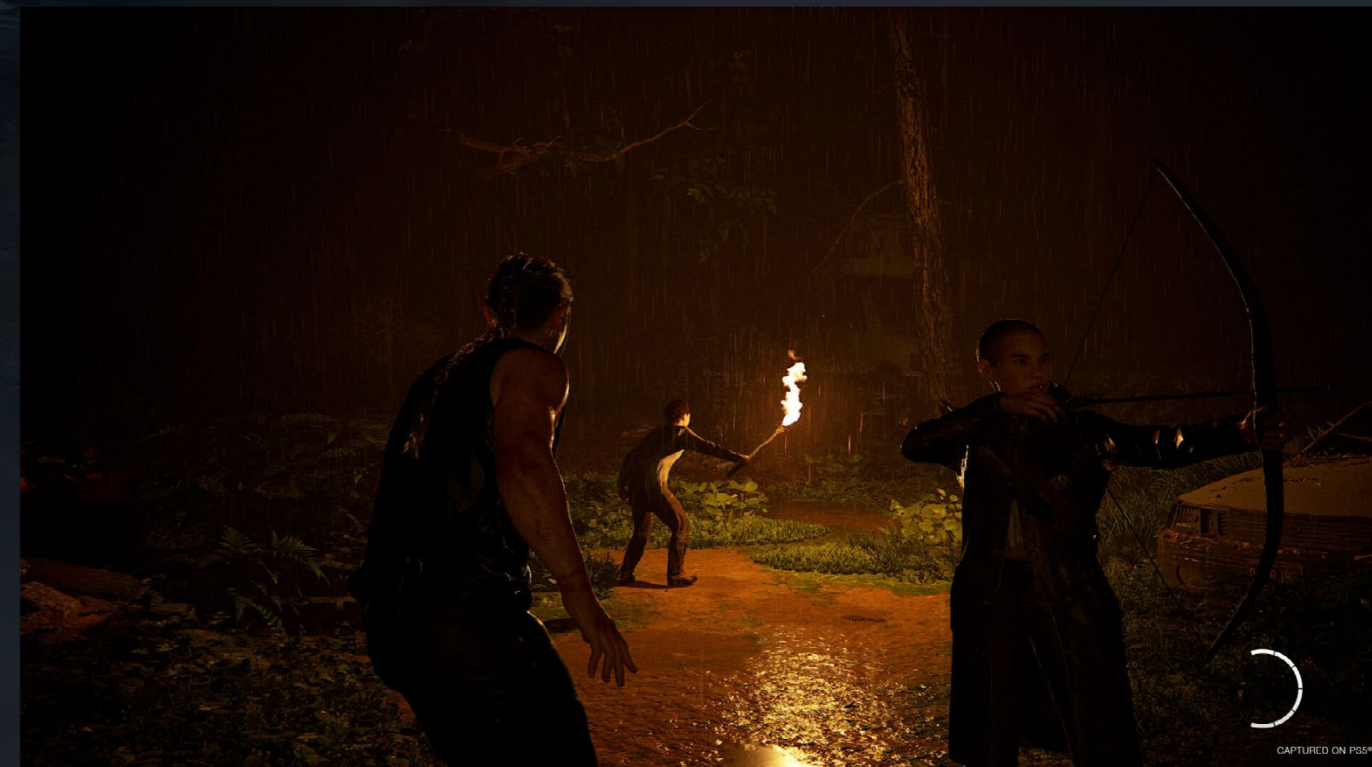
The Last of Us Remastered je izašao već davne 2014. godine, što je i bilo moje prvo iskustvo sa igrom, jer je četvorka bila moja prva Sonijeva konzola. Jako oduševljen narativom i svetom, jedva sam čekao nastavak, koji me je izuzetno razočarao. Kolega Miloš je već radio recenziju, i iako se ne slažem sa njegovom ocenom i nekim komentarima, vredi pročitati je, i u krajnjem slučaju odigrati nastavak, pa neka svako donese svoju odluku. Sa tim u vidu, iz moje perspektive, The Last of Us Part II nije dobra video igra. Sa oskudnim poboljšanjima u izvođenju i, po mom mišljenju, užasnom i nekonzistentnom pričom, TLOU Part II je ostavio gorak ukus. Posle relativno dobrog Part 1 rimejka koji smo igrali prošle godine, sada dobijamo Part II remaster, pa hajde da vidimo da li ovaj plaćeni DLC ima neku vrednost i da li poboljšava igru? Spoiler: Ne.

TLOU Part II je inicijalno izašao za PlayStation 4 i ne mogu da sporim odličnu grafiku i dizajn koju je

matora mašina kao PS4 uspela da pokrene. Kasnije po izlasku PS5, pojavio se patch koji je vrlo lepo radio i koji je dozvoljavao igranje u 60 FPS-a bez ikakvih problema. Pri izlasku ove zakrpe, pre sada već tri godine, obećali su dodatna unapređenja za PS5, samo nisu rekli da će ih dodatno naplatiti. Jednu stvar koji bi trebalo da uzmete u obzir pre daljeg čitanja, jeste da je God of War Ragnarök: Valhalla besplatni DLC.

Da krenemo od samog remastera – ja ga ne primećujem. Grafički, mom oku, igra izgleda identično kao na PS4 i kasnije na PS5. Da, igra je prelepa ali je bila takva i pre tri godine. Ne vidim nikakav razlog niti mesta poboljšanja grafici sem ako se ne uradi kompletni remake. Animacije su fluidne, svet je pun detalja i ne vidim nikakve promene na grafičkom nivou. I dalje imate opciju 30FPS 4K native

**AKO STE IGRALI JEDAN
ROGUELIKE, IGRALI STE
NO RETURN**



rezolucije ili 1440p podignut na 4K gde gadjaju 60FPS. Ovih 60FPS radi samo u prvoj trećini igre ili zatvorenim prostorijama. Kasnije tokom dešavanja u Sijetlu, pogotovo kada pada kiša, igra se muči da održi 60FPS i često opada ispod 40. Suštinski, laik neće primetiti nikakvu razliku u grafici ali će primetiti razliku u performansama. Implementacija DualSense kontrolera je odličan dodatak doduše – igra vrlo lepo koristi haptiku i adaptivne trigere, što dodaje na imerziji.

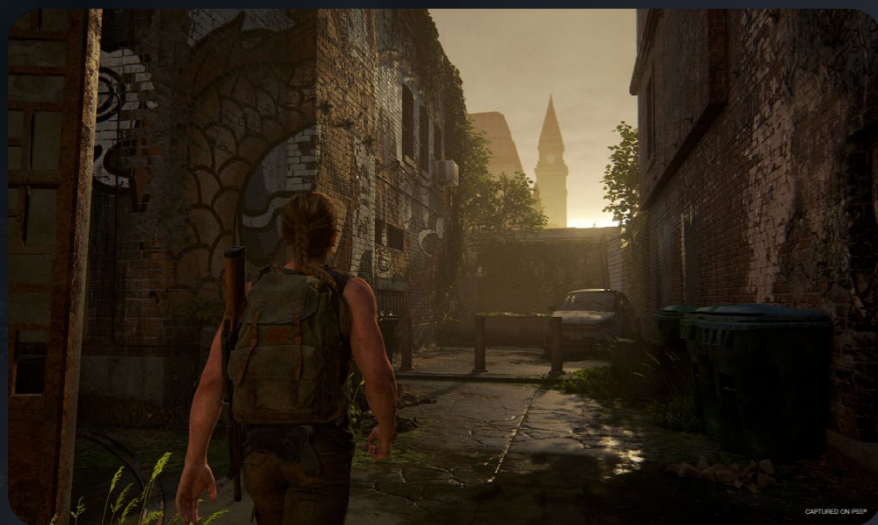
**ONO ŠTO ME JE NAJVIŠE ZAČUDILO JE VELIKA KOLIČINA
BAGOVA KOJE NISAM IMAO KADA SAM IGRU
PRVI PUT IGRAO NA PS4**

Sledeće što su dodali su obrisani nivoi koji su nedovršeni. Dodata su tri nivoa, uglavnom u alfa verziji, koji su puni nedovršenih animacija i bagova, i retko imaju dijalog. Poenta je što kroz ove nivoe mogu da se slušaju komentari developera gde objašnjavaju inicijalnu ideju oko nivoa i zašto nisu ušli u finalnu verziju igre. Ovo je čista razbibriga i nije ništa specijalno. Pored toga, gitaru sada možete da svirate kad god želite, i dobila je nekoliko interesantnih promena. Pošto i ja pomalo sviram, lako sam se snašao sa kontrolama i načinom na koji developeri žele da pristupimo ovoj mini igri (sviranje akorda sa malo finese), ali su kontrole i pomeranje skala nezgodne dok se neko uporan ne navikne. Opet, ovo je samo mini igra i čista razbibriga.

Poslednji i najveći dodatak je roguelike mod No Return. Ako ste igrali jedan roguelike, igrali ste No Return. Krećete sa malo resursa i napredujete kroz sve teže nivoe dok ne pređete poslednji i onda krećete ispočetka. No Return nudi više različitih tipova "mapa", ali se sve svode na komat. Imate mape gde morate da se branite od talasa neprijatelja (Assault), mape gde vas jure i gde imate određeno vreme da preživite (Hunted), mapa gde treba da

provalite sef (Capture) i na kraju mapa gde treba da što duže izdržite protiv ogromne količine zombija (Holdout). Na kraju svake mape sa sobom vučete resurse sa kojima unapređujete svoja oružja, talente i otključavate nove likove. Neke mape imaju svoje modifikatore, kao na primer da vaši melee udarci zapale neprijatelja i slično.

Ovaj mod se meni lično nije dopao. Komat u TLOU je uvek bio komplementaran priči i razvoju iste. Retko kad ste tokom igre upadali u komat bez razloga, jer ste uglavnom imali ili razlog za nastavak priče ili neko kockanje za bolju opremu ili dodatni loot. Kroz priču, imali ste tačno određen tempo kad ste u kombatu a kad ste sami u ništavilu apoka



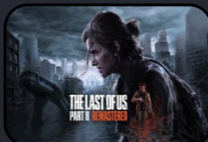
lipse. No Return baca ovu premisu u vodu i svodi se na igranje žmurke. Valhalla je takođe roguelike, ali je narativno vezana za gejmplaj i ima smisla, dok je No Return, po mom mišljenju, potpuno besmislen dodatak.

Ono što me je najviše začudilo je velika količina bagova koje nisam imao kada sam igru prvi put igrao na PS4. Neretko mi se dešavalo da prilikom skokova propadnem kroz svet, da ne mogu da pokupim resurs ili da modelima fale delovi tela. Jako je smešno gledati Lev-a kako mu samo lebdi glava dok se bije sa zombijem. Više puta sam morao da resetujem poslednji checkpoint, što je rešavalo bagove, ali je opet nezgodno pogotovo ako je usred bitke.

The Last of Us Part II Remastered ne nudi mnogo za novac koji traži. Ako ste ljubitelj serijala, sigurno ste do sada prešli Part II i imate svoje mišljenje o igri. Remastered verzija vam neće promeniti mišljenje ni na bolje ni na gore. PS5 patch i dalje radi sa starom verzijom, tako da sem ako nemate apsolutnu želju da igrate No Return i da imate par nedovršenih misija, ova doplata se nimalo ne isplati. Krajnja ocena se odnosi striktno na DLC ali se ne reflektuje na ostatak generalne igre.



THE LAST OF US PART II REMASTERED NE NUDI MNOGO ZA NOVAČ KOJI TRAZI



IGRU USTUPIO: PLAYSTATION

PLATFORMA:
Playstation 5

RAZVOJNI TIM:
Naughty Dog

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
49.99€

OCENA

4

- ✓ DualSense implementacija
- ✓ Mini igra sa gitarom

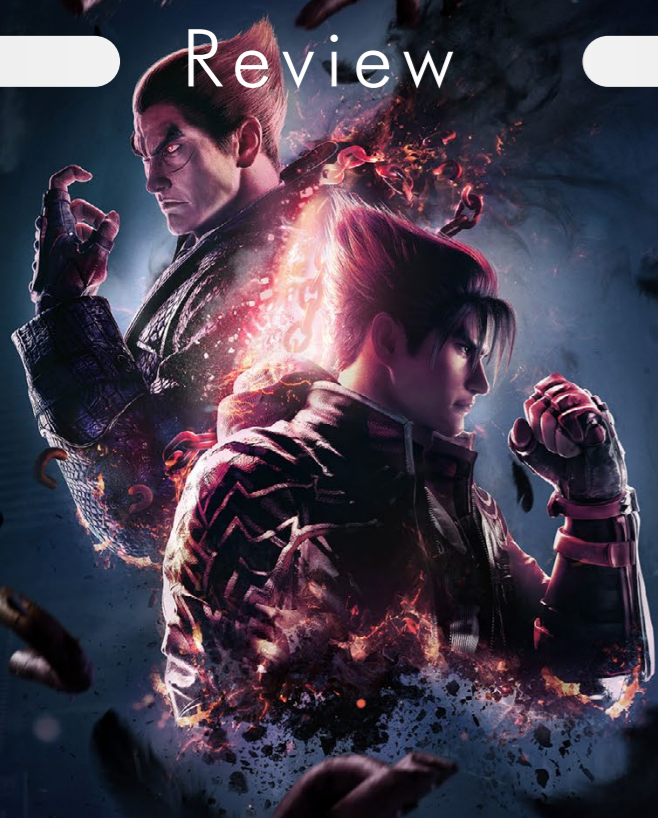
- ✗ Laik nikada neće primetiti grafičke promene
- ✗ Čudni novi bagovi
- ✗ Ne nudi nikakvu dodatnu vrednost za doplatu koja se traži



**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)



TEKKEN 8

U SRCU GA NOSAM...



REVIEW

Autor: Milan Živković

Ne znam koliko dugo ste vi čekali, ali ja imam utisak da Tekken na zadovoljavajućem nivou nisam zaigrao još od petice. Tračak uzbuđenja kakav sam još pre dve decenije doživeo, osetio sam ponovo uz najnovije izdanje već pri prvom pokretanju. Trebalo mi je vremena da utvrdim da li je komešanje u stomaku bilo opravdano oštrom intuicijom, ili me je samo mučilo parče pice koje mi je sinoć prosto bilo žao da bacim...

Mislím da po pitanju napretka, Tekken 8 možemo staviti rame uz rame sa poslednjim izdanjem Street Fighter franšize. Kao da su obe igre izvlačile pouke iz svojih prethodnika, naročito onih najskorijih. Te oba serijala ovde kulminiraju nekim od najprepoznatljivijih osobina, podignutim na potpuno novi nivo. Draga publiko, Tekken 8 je opasno zabavna igra.

Ukoliko ste priželjkivali osvrtnje serijala ka preteranom haosu, uništenju i bombastičnim sekvencama, bićete i više nego zadovoljni. Tekken 8 plasira bržu i eksplozivniju akciju, koja kao da izjavljuje: "Ja sam Tekken iskustvo koje ste oduvek priželjkivali i konačno sam tu!" Ne, igra je zaista toliko atraktivna i precizno haotična, da će vam već pri prvim borba-bitima biti jasno sa čime imate posla.

Jedna od najzabavnijih stvari u vezi Tekken igara, za mene je uvek bila priča. I to ne toliko njena suština, koliko način na koji je ispričana. Tu su naravno uvek bile prisutne zabavne CGI animacije prepune humora i "badass" momenata koji ne moraju ni da imaju puno smisla. Nekad pomislim da sam Tekken 3 prelazio samo kako bih pogledao odjavnu špicu za svakog od karaktera...

Ovde nas dočekuje priča "The Dark Awakens" kojom ćete proći kroz više od deset poglavlja, na Džinovom putu da svrgne svog oca sa "prestola moći". Pa dok je prezentacija urađena po principu one koju viđamo u modernim Mortal Kombat igrama, samo nešto skromnije, ne mogu reći da se nisam pošteno zabavio prelazeći priču. Dodatno tome, nakon



što ovo završite, na raspolaganju imate "Character Episodes" gde ćete igru ponovo prelaziti samo kako biste otključali kraj za svakog od likova ponaosob. Nostalgija!

Tu je i Arkadni režim, koji nekako deluje suviše nakon već pomenutih, jer njegovim prelaskom nećete dobijati ni epilog niti neke značajne nagrade. Ali zato ćete se suočavati sa "duhovima", odnosno likovima koji su oblikovani na osnovu drugih, stvarnih igrača. Igra pažljivo analizira borbeni stil a zatim pravi vašeg avatara i šalje ga u borbu protiv drugih takmičara, pokušavajući da što bolje dočara način na koji se borite. Interesantna stvarčica... Ne mogu da kažem da ne vidim u čemu leži njen šarm.

UKOLIKO STE PRIŽELJKIVALI OSVRTANJE SERIJALA KA PRETERANOM HAOSU, UNIŠTENJU I BOMBASTIČNIM SEKVENCAMA, BIĆETE I VIŠE NEGO ZADOVOLJNI

Tu je i "Arcade Quest" u kom ćete igrati ulogu karaktera kog ste sami napravili, na njegovom putu da bude najbolji u igranju Tekken video igre. Poznato? Da, i Street Fighter 6 je odradio nešto skoro identično prošle godine. Osim što je tamo izgled vašeg lika bio u grafičkom stilu same igre, a ovde na raspolaganju imate karaktere i svet koje bih u nedostatku bolje reči opisao kao - ružni. Šmrc.

Zato je tu i legendarni "Ball Mode"! Ukoliko se ne sećate, u pitanju je mešavina odbojke i između dve vatre, gde protivnika možete povrediti samo tako što ćete udarcima zafrljačiti loptu u njegovom smeru i pogoditi ili njega ili njegovo polje. Ako budete igrali Tekken protiv svog partnera ili partnerke, ovo je sigurno mesto gde ćete provesti najviše vremena.



E sad, srž igre svakako jesu borbe. Pa pored očekivanih grafičkih poboljšanja i CGI sekvenci, borbe su ono zbog čega ćete nastaviti da igrate igru čak i nakon što isprelazite sav singleplejer sadržaj koji ona nudi. Tekken 8 je ovde osvežen sa dva nova elementa u vidu "Special Style" kontrola i "Heat System" mehanika.

Ukratko, ove specijalne kontrole znače da ćete poteze daleko lakše izvoditi, ukoliko ste ležernija vrsta igrača. Svaka borba će bez mnogo muke biti atraktivna, kao onomad u doba Tekkena trojke i drndanja dugmiča dok je Edi Gordo izvodio suludu kapuera gimnastiku, uništavajući sve pred sobom. Ne toliko dobra mehanika za ozbiljne, kompetitivne igrače, ali svakako odlična stvar za one opuštenije.

Sa druge strane, "Heat" je sistem koji vas tera na agresivno igranje. U svakoj rundi možete jednom aktivirati "Heat" skalu čime vaši potezi postaju smrtonosniji, a tu je i izvođenje specijalnog napada nakon što vaša energija padne u opasnu zonu. Ovo povećava šanse da se vratite u igru nakon što vas protivnik baci na kolena. Dodajte ovome i mogućnost da vratite deo energije napadanjem protivnika i dobili ste jedan jako dinamičan i agresivan sistem za koji jedva čekam da vidim kako će se pokazati na nivou svetskih takmičenja.

Tekken 8 ne dolazi sa pozamašnom paletom boraca, kako ste možda očekivali. Trenutni dijapazon od 32 borca će u budućnosti rasti kroz DLC ažuriranja.

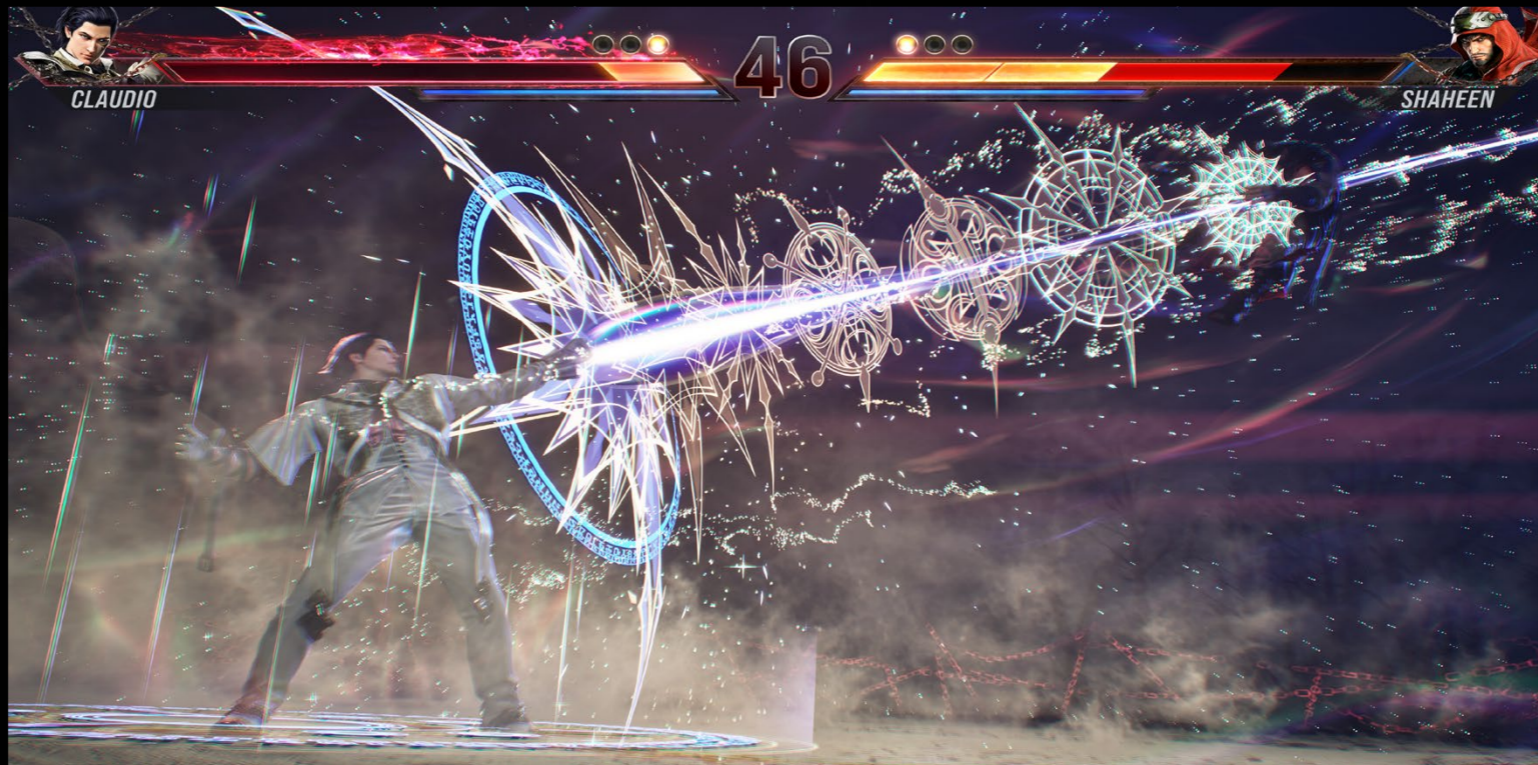


PO PITANJU GRAFIKE, IGRA ODLIČNO KORISTI UNREAL ENGINE 5, PREZENTUJUĆI IGRU U PUNOM SJAJU

Eto recimo upravo Edi nedostaje ali je i najavljen za već prvi DLC. No što se ostalih likova tiče, ovo je možda i rezultat pozitivnih promena. Jer umesto da imamo brdo recikliranih likova, imamo nešto manji broj ozbiljno osveženih. Vidi se da je u razvoju svakog od njih uloženi dodatni trud.

Jedna od najlepših strana Tekken osmice, jesu alatke za vežbanje. Režim za treniranje sa dodatnim funkcijama kao što su predlozi za poteze i komboe, ponavljanje sekvenci, "frame data" i ostale sitnice, rekao bih pomažu pri usavršavanju u igranju bolje nego ikad. Iskreno, osećaj je bio kao da imam ličnog Tekken trenera na raspolaganju, što nije nešto sa čime mnoge igre mogu da se pohvale.

Ono što me nije oduševilo, jeste multiplejer segment. Iako je dobro osmišljen, doživio sam značajnu količinu laga i pucanja, što me je ostavilo da verujem kako je u pitanju nešto što će uskoro



biti popravljeno. Tako da, ukoliko ste neko kome je multiplejer komponenta borilačkih igara njen najbitniji segment, predlažem da sačekate malo sa kupovinom i pratite situaciju.

Igra naravno vrvi od kozmetičkih mogućnosti, gde izgled vašeg omiljenog borca možete u nekoj meri izmeniti. Ukoliko volite ovakve stvarčice gde je moguće ostaviti lični pečat, verujem da vas Tekken 8 neće razočarati.

Po pitanju grafike, igra odlično koristi Unreal Engine 5, prezentujući igru u punom sjaju. Modeli su odlični, animacije još bolje, a specijalni efekti koji do punog izražaja dolaze u najljućim momentima borbe, verovatno su moj omiljeni vizuelni moment u vezi najnovijeg Tekken-a. I sve to uz zaista odlične performanse bez žrtvovanja grafike.



PROFESIONALNA PERSPEKTIVA

U "drevnom" Japanu se pre skoro 20 godina pojavila neverovatna borilačka igra pod nazivom Tekken (Tek – ken – gvozdena pesnica), koja se vremenom razvijala i evoluirala, i postajala samo bolja i bolja. Tako smo sada dobili fenomenalni Tekken 8, koji je ostavio ljubitelje borilačkih veština i borilačkih igara bez daha.

Igra je vizuelno odlično urađena, animacije i efekti su na vrhunskom nivou. Ako ste ljubitelj borilačkih veština, bićete oduševljeni verodostojnošću i preciznošću borilačkih tehnika koje su izvedene u igri. Takođe, odabir mape ima veliku ulogu u taktici i strategiji borbe. U igri postoji 32 lika, sa različitim borilačkim stilovima - neki su tu od izlaska igre, a neki su sada ubačeni u roster. Vinsent Kasel, poznati glumac, daje glas jednom od novih likova, Viktoru.

Tekken 8 je odličan za nadmetanje u kućnoj atmosferi sa prijateljima uz pivo i kokice, a nudi i story mode, gde možete iskusiti priču vašeg omiljenog lika do kraja. Za kućne, "nepobedive" šampione, igra ima i onlajn mod igranja sa drugim boricima iz regiona i sveta.

U Beogradu i Nišu ima dosta ljubitelja ove igre. Postoje zajednice igrača koji organizuju razne okupe i druženja, a ako ste zaista nadareni, postoje državni, evropski i svetski šampionati u Tekken-u, gde možete odmeriti snage sa najboljima!

VLADA STANKOVIĆ

COLD
HEART



Naravno tu je i očekivano dobra muzička podloga i podjednako dobra audio režija. Igranje sa slušalicama mi je podiglo puls do visine pravog treninga, tako da savetujem umereno korišćenje istih dok igrate igru.

Stvarno je izuzetno dobar osećaj videti nekolicinu velikana žanra, kako sijaju u punom sjaju toliko godina nakon svojih prvih izdanja. I Tekken 8 ovde nije nikakav izuzetak. Atraktivna i dinamična tuča koja je agresivna na sve prave načine, predstavlja jedan od najboljih nastavaka u serijalu. A možda čak i najbolji, ukoliko ostavimo nostalgiju po strani.

U potpunosti osvežen naslov koji zahvaljujući brojnim sistemima možete igrati i sa svojim prauunci, bez da neko oseti da je uskraćen. Otkad se bavim igračkim novinarstvom, nije izašla bolja Tekken igra. Nabavite je i vi i pridružite se zabavi. Vidimo se onlajn! (čim malo opravde multiplejer).

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-7700K / AMD Ryzen 5 2600
GPU: Nvidia GeForce RTX 2070 / AMD Radeon RX 5700 XT
RAM: 16 GB
HDD: 100 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

RAZVOJNI TIM:
Bandai Namco
Studios, Arika

IZDAVAČ:
Bandai Namco
Entertainment

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

CENA:
79,99€

OCENA

9

- ✓ Sjajna vizuelna prezentacija
- ✓ Odličan sistem za treniranje
- ✓ Kvalitetno osveženi likovi i borbe agresivnije nego ikad
- ✗ Početni broj karaktera je manji nego što smo navikli
- ✗ Onlajn multiplejer je još uvek neoptimizovan

PRINCE OF PERSIA THE LOST CROWN

A UBISOFT ORIGINAL



METRO-PRINC KREĆE U AKCIJU



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Došlo je vreme da se opet stavi ruka u persijski čup sa kolačićima i izvadi nešto slatko. Pod slatko mislimo ponovni pokušaj da se kompletno, iz korena napravi nešto novo od Prince of Persia IP-a, ili bar da se zadrže prava i pokaže kako Ubisoft ipak nije zaboravio na ovaj legendarni naslov.

Ovoga puta ne igrate kao titularni princ od Persije nego kao Sargon, mladi i opasni ratnik iz Immortals grupe. Nakon što ste uspjeli da obranite Persijsko carstvo od napada varvara sa istoka tako izdajnik redova persijske vojske kidnapuje princa i odvodi ga do mistične i opasne planine Qaf. Po komandi kraljice vi sa vašom grupom odlazite do ove planine kako biste spasili otetog princa. No nije sve kako je očekivano, ni mesto a ni vreme u kome se nalazi. Kako li se sada pesak vremena okreće.

Pre svega, kada prvi put pogledate bilo koji video pomislite: "Ah vidi, vratili su se na originalni 2D režim igre". Da, i ne. Igra će se kompletno odvijati u side-scrolling 2D formatu bez ikakve dubine, ali ovo neće biti avantura poput prvog Prince of Persia naslova, već apsolutno fenomenalno odrađena metroidvania u svakom smislu i duhu tog žanra. Uvod će vam biti malo čudan i poprilično linearan, ali kako dođete do planine Qaf tako vam se instant prikazuje metroidvania dizajn nivoa od prvog sledećeg koraka.

Po pokretanju igre dobićete opciju da podesite težinu igranja. Pored standardnih, biće opcija i za posebno podešavanje, i ova odluka će dosta uticati na glavne delove gejmplaja kao što su snaga i život protivnika, vreme za blokiranje i izbegavanje

BORBA JE VRLO STILIZOVANA I VIZUELNO IMPRESIVNA

i slično. Ovo je veoma bitna odluka pošto je sam sistem borbe ekstremno prelepo odrađen. Da, tu su sve mehanike i sistemi koje ovaj žanr treba da ima, reklo bi se da je taj recept doveden do savršenstva i da bi neko kao Ubisoft bio sposoban da ga isprati bez da uprska nešto (doduše još nisu prikazali DLC i kupovinu skinova, iako deluxe pack donosi neke benefite u igri). No da se vratimo na recept. Imaćete ogromnu mapu prepunu tajnih i sporednih putanja, pregršt skakanja i platformisanja, otključavanje novih sposobnosti i oružja, kao i naravno dupli skok. Igra takođe radi nešto slično soulslike naslovima gde imate mesto koje će služiti kao neka vrsta checkpointa. Imaćete da sakupljate kojekakve poene da biste unapređivali stvari, dokupili dodatni estus (hoću reći healing potion) i ojačali ga. Tu su i amalije pomoću kojih dobijete bonuse, ili menjate svoje super anime poteze, i slično. Čak ćete u nekim momentima stvarno imati utisak da igrate Prince of Persia igru kada budete prolazili kroz gomile zamki i tempirali svaki skok kako biste ih izbegli.

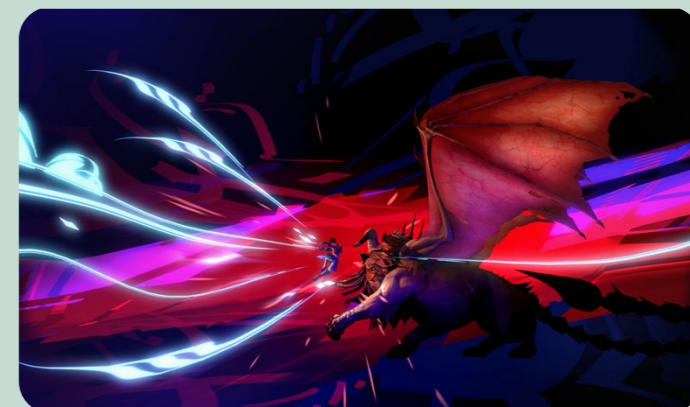
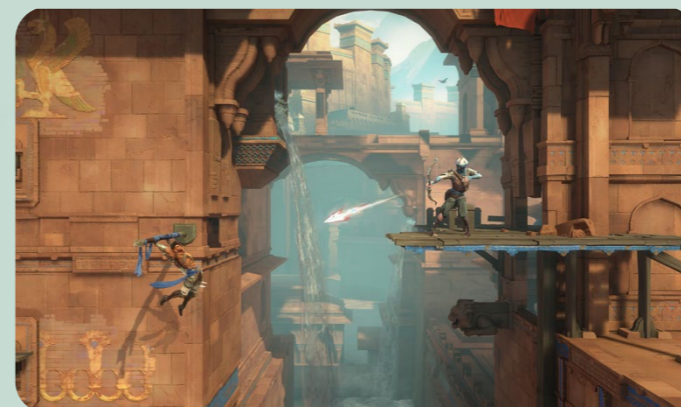
Ono što stvarno čini igru zadivljujućom jeste njen fluidan sistem borbe. Koliko god ovo otkačeno zvučalo koristićete pretežno samo jedno dugme za običan napad, ali genijalci koji su pravili ovaj naslov su odlučili da ubace sisteme iz borilačkih igara, tako da će u odnosu na to koju direkcionu komandu unesete vaš "princ" izvesti jedan od pregršt poteza ili iz jednog napada uleteti u drugi tip napada. Trebaće vam vremena da se u ovo uhodate i često će ispasti da sasvim slučajno izve-



dete jedan napad umesto drugog, ali kada se potrefi i kada krenete da pravite komboe na ekranu će to izgledati kao neki od najboljih akcionih filmova. Za odbranu na raspolaganju imate parry sistem, gde protivnike možete još i kazniti posle blokade, i naravno standardni dodge. Protivnici ne variraju previše od standardnog seta metroidvania zlikovaca, samo naravno imaju novi izgled koji se uklapa u Prince of Persia univerzum.

Što se mape tiče, istakli bismo mogućnost da se obeleži lokacija, ali i da se u samoj igri uslika tačno mesto koje hoćete da zapamtite kako biste znali da se tu nalazi blago koje treba da pokupite kada otključate neku sposobnost. Ovo će drastično ubrzati ponovno pretrčavanje cele mape kada budete tražili mesto da iskoristite taj dupli skok koji ste upravo dobili.

Grafika ima stilizovani cell shaded stil sa malo tamnijim i ispranijim bojama. Ne idemo do nivoa "samo beži i sivo", ali je sasvim dovoljno naglašeno da se one svetlije boje finije prikazuju. Iako se radnja igre odvija u planini, imaćete dovoljno raznovrsnih bioma za istraživanje. Najveći deo budžeta je definitivno otišao na vizuelni prikaz i animaciju svih specijalnih poteza i kontra napada. Stvarno ćete pomisliti da je ovo neki anime. Muzika je divna i na neki novi i moderan način kom





binuje tonalitet koji biste očekivali u igri ovakvog tipa. Glasovna gluma je na mestu i svaka čast glumcima koji su uspjeli da izgovore sva ta čudna i otkačena imena u igri. Kao lep dodatak, cela igra može da se prebaci na persijske glasovne glumce, koji pretpostavljam govore Farsi jezik.

Iako QA možda zakaže u nekim drugim masovnijim Ubisoft igrama, ovde je pretežno dobro odradio posao i bagova praktično nema. Jedino ćete morati da se naviknete na kontrole i kako se sam glavni lik kreće i skače, pošto u nekim trenucima može doći do neplaniranog kretanja ili nedovoljnog kretanja iako ste zadali potpuno suprotnu komandu.

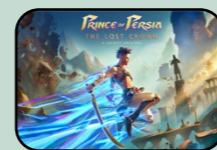
Igra je toliko dobro napravljena, osmišljena i izvedena da mi je pomalo žao što su na nju morali da nalepe Prince of Persia ime i da naguraju ovaj maštovit setting u vode mistične Persije. Da je ova igra imala bilo kakav drugi naslov u novom IP-u, mislim da bi i te kako bila uspešna. Uprkos tome, The Lost Crown toplo preporučujem svim metroidvania fanovima, iako u životu možda niste zaigrali nijednu Prince of Persia igru.



SA VELIKOM KOLIČINOM EFEKATA, IGRA U NEKIM MOMENTIMA PODSEĆA NA ANIME

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 3 1200 / Intel Core i5-4460
GPU: AMD Radeon RX 5500 XT / NVIDIA GeForce GTX 950
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:

PC, Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox X/S

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
49,99€

RAZVOJNI TIM:

Ubisoft Montpellier

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

9

- ✓ Metroidvania recept ispraćen do savršenstva
- ✓ Prelep sistem borbe
- ✓ Odlične platformerske zagonetke
- ✗ Bolje da je bio novi IP
- ✗ Preterano miksovanje začina iz metroidvania recepta
- ✗ Bolno predvidiva priča

LEGION

**Stylish outside.
Savage inside.**

intel
CORE™
i7

Intel® Core™
i7 Processor

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



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

KIRJUOV POSLEDNJI RODEO

Lele, ja ne mogu da verujem da sam već na devetoj, ali zapravo na jedanaestoj (?) igri ovog serijala, ako računamo i dva međunastavka koje sam usput pokupio. Infinite Wealth je najveća i najskuplja igra ove franšize stare čak dvadeset godina, koja je izrodila jednu od najbolje napisanih krimi priča u video igrama, sa toliko velikom postavom likova i vremenskim rasponom koji pokriva skoro 40 godina razvoja, uspona i padova japanske mafije, tzv. Jakuza. Ne bih želeo da ostavljam spojere za većinu ovih igara, ali prethodna igra koja je preimenovala serijal u Like a Dragon na zapadu je funkcionisala kao blagi spin-off franšize, uvodeći novog protagonistu koji je očigledno namenjen da zameni Kirjuu čija se pustolovina očigledno bliži kraju u ovoj igri, olakšavajući ulazak novih fanova - prethodni LAD nije zahtevao da odigrate čak sedam igara pre nje ga kako biste skontali šta se uopšte dešava. Infinite Wealth ima blagi skok od par godina u budućnost u odnosu na prethodnika, i nadovezuje se na priču svog glavnog aktera Ičibana Kasuge, zajedno sa Kirjuom kao drugim protagonistom, preplićući njihove priče i postavljajući preuzimanje glavne štafete od strane Kasuge.

Naime, Kasuga završava na Havajima u potrazi za svojom majkom za koju nije ni znao da je živa, međutim iz određenih razloga za njom traga maltene svaka veća mafija na Pacifiku, te se udružuje sa legendarnim jakuzom Kirjuom gde će obojica izvesti svoju priču do određene konkluzije. Da napomenem, iako je inicijalni utisak ovih igara uvek komičan, Infinite Wealth nije izuzetak koji dostavlja poprilično melanholičnu priču o prijateljstvu, vezama, pa i

nekim dubljim temama kao što je smisao života, i zaista predstavlja jedan emotivni rollerkoster, pogotovu ako ste igrali celokupni serijal igara. Dijalozi su vrhunski napisani, dok priča teče kao mikstura odličnih krimi filmova režisera kao što su Takaši Mike i Takeši Kitano (koji se i pojavio kao glumac u Y6). Kvalitet svakako nije opao, dok je ovo jedan srceparajući otpozdrav Kazumi Kirjuu koji je definitivno zaslužio penziju nakon što je krasio ovaj serijal u njegovoj srži od samoga početka.

Pak, iako je neretko filmska i dobro napisana priča u srcu svake RGG igre, Infinite Wealth predstavlja i kulminaciju dizajna ovog studija, kreativnosti i generalnog obilja sadržaja kojim igra briljira van glavnog narativa. Tu su klasične mini igre u vidu pikada, golfa, Seginih arkada i klasika iz poslednje decenije prethodnog veka. Međutim to nije sve, jer Ičiban sada može da radi kao dostavljač, u vidu omaža kulturnom



Drugi segment jeste menadžment vašeg sopstvenog ostrva, koji je sličan igrama kao što su Stardew Valley i Animal Crossing, gde ćete skoro svaki aspekt reljefa i građevina moći da dekorirate, unapređujete i dovodite meštane koji bi posećivali i živeli na vašem ostrvu. Ovo se takođe može deklarirati kao jedna cela igra unutar već postojeće, te na ove dve ogromne adicije možete potrošiti desetine sati vrlo lako. Uz to, želim da napomenem da sam samo zagrebao vrh ledenog brega, jer igra toliko obiluje sadržajem, pogotovu skrivenim iza maestralno suludih i dobro napisanih sporednih kvestova koji su raštrkani po Honoluluu.

Kad smo već kod Honolulua, ovo je ubedljivo najveće okruženje koje je RGG studio napravio do sada, te je Ičiban dobio i svoj lični Segvej dvotočkaš koji ćete koristiti da putujete ovim ogromnim ostrvskim rajem, uz opciju da budžite i dekorirate i svoje vozilo. Svet je apsolutno velelep u novom grafičkom endžinu koji je prisutan od LAD: Gaiden igre koja je izašla nedavno, te je ovo ubedljivo vizuelno najlepša igra u serijalu i predstavlja raj za oči. Iako nije na vrhuncu grafičke "fidelnosti", osvetljenjem, atmosferom i emocijama se apsolutno nadoknađuje i taj aspekt. Glasovna gluma je standardno vrhunska, makar na japanskom jeziku na kojem





sam prelazio igru, dok sam i pri kratkim testovima isprobao i englesku sinhronizaciju koja manjka na japansku skoro uopšte. Muzika je preuzeta iz prethodnih igara sa dodatnim proširenjima i ponovo briljira sa kombinacijom japanskog siti popa uz par numera koje se razlikuju od situacije do situacije i savršeno uklapaju u iste, pogotovu kada govorimo o borbenoj muzici.

Što se tiče gejmlerja, koji je ostao poteznog tipa u duhu prethodne igre, on je rafinisan i nikad bolji i pokazuje da je prelaz sa akcionog aspekta originalnog Yakuza serijala na potezni bio više nego ispravan izbor. U stilu klasičnog JRPG-a svakom karakteru ćete izdavati komande, međutim sada možete i pozicionirati svoje karaktere pre delanja, dajući više slobode prilikom AoE napada i ostavljajući vam opciju da bolje koristite predmete iz svog okruženja, zidove, ili čak druge neprijatelje. Svaki karakter ima svoj posao, to jest klasu, koju možete unapređivati kako se budete levelovali, pa čak i menjati samu klasu ako mislite da bi vam neki hibrid ili druga klasa bolje odgovarali u borbi. Ovih poslova ima stvarno dosta, dok Infinite Wealth proširuje već postojeću listu za još novih poslova kao što su desperado, akciona zvezda i slični. Ovo stvarno otvara prostora za mnogo novih kombinacija i bildova, dok je grafično izradivanje za razliku od prethodne igre svedeno na minimum. Pošto je ova- ga puta "kriva težina" znatno bolje izbalansirana, igra nikada neće zahtevati neki sporedan grafični i farmanje iskustvenih poena od igrača, što je česta boljka JRPG žanra. U ovom smislu, kao i u apsurdno velikom broju različitih neprijatelja koje ćete i skupljati kao suđimone, borba mi nikada nije dosadila, čak ni nakon par desetina sati.

Infinite Wealth je ubedljivo najbolja igra u serijalu,



OVA IGRA NIJE IZUZETAKU SERIJALU, TE DOSTAVLJA POPRILIČNO MELANHOLIČNU PRIČU O PRIJATELJSTVU, VEZAMA, PA I NEKIM DUBLJIM TEMAMA



kojoj jedino Yakuza 0 uopšte može da parira na nekim nivoima. Ovo iskustvo zahteva dosta uloženog vremena, minimum 50 časova kako biste uz neki sporedni sadržaj prešli glavni deo Infinite Wealth-a. Treba da napomenem, igra jeste linearna i ponovo je u srži JRPG žanra, što će određenu publiku možda odbiti, kao i to da je RGG imao poprilično neslavnu praksu sa DLC-evima ovog puta gde su sakrili NG+ mod iza DLC-a na PC-u i Xbox-u, što je svakako za svaku kritiku. Uprkos tome, ovo je pravo remek-delo i predstavlja stvarno jednu od najboljih igara ove godine koja dostavlja odličan i intrigantan narativ dok se uspešno fokusira na nešto što su mnoge igre danas zaboravile, a to je potpuna i nevina zabava.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-4790 / AMD Ryzen 5 1600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 2060 / AMD Radeon RX 5700 8GB
RAM: 16 GB
HDD: 82 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

RAZVOJNI TIM:
Ryu Ga Gotoku Studio

IZDAVAČ:
SEGA

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
€69,99

OCENA

9,5

✓ Skoro sve

✗ Količina sadržaja može delovati zastrašujuće u početku

✗ Skriven NG+ mod iza DLC-a



SKRIVENO OBJAVLJENA ŠUNJAČKA IGRA



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Fanovi ove franšize su godinama, pa čak i decenijama, u iščekivanju gledali i nadali se da će se konačno vremenom pojaviti neki veći naslov koji bi ovaj serijal preveo u gejmerske vode u bilo kakvom žanru. I pored nekih prastarih igara iz devedesetih i veoma kratkog životnog veka jednog MMO naslova, već decenijama nije bilo ičega. Tako nam sada Timekeepers dolazi u stealth tactic žanru, što je ironično pošto je i sam po sebi veoma iznenadno i prikriveno objavljen.

Prva epizoda (da, misije se klasifikuju kao epizode što je pomalo slatko znajući da je igra bazirana na seriji) počinje tokom dešavanja u sedmoj sezoni pod nazivom Lost City. Tu ćemo upoznati našeg glavnog lika, Evu McCain, koja će voditi tim specijalista kroz mnoge epizode i opasne avanture. Svaka misija iliti epizoda će se odvijati na novoj lo-

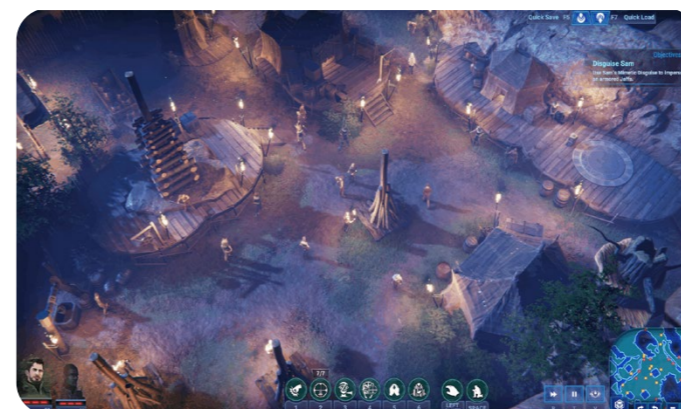
kaciji i sa različitim zadacima, a generalna premisa će se voditi oko pomaganja Jaffa otporu u borbi protiv Moloka. Najveća mana ovakvog uvoda jeste to da je igra pravljen za fanove serije - ako je niste gledali, teško da ćete skapirati šta se dešava.

Kada neko pomisli na Stargate serijal i kakva bi video igra bila napravljena u tom svetu, većina bi verovatno pomislila ili na neku pucačinu ili u najboljem slučaju XCOM tip igre. Svakako tip naslova gde biste pravili svoj tim specijalista, obnavljali neku poluraspalu bazu i rešavali taktičke potezne misije negde po svemiru. Mislim da bukvalno niko nije očekivao igru sa stealth mehanikom u stilu starog legendarnog Commandos ili Desperados serijala. No, iako igra uzima ekstremno dobru inspiraciju i zapravo se lepo uklapa u ceo SG-1 šmek, sama izvedba nije baš najbolja.

Kao što smo pomenuli, ceo fokus igre je na šun-



janju, uklanjanju protivnika što neprimetnije i na kraju obavljanju zadatog zadatka. Na raspolaganju će vam biti dva ili više operativca, u zavisnosti od misije, i svaki od njih će, pored par standardnih, imati nekoliko veoma jedinstvenih i specifičnih akcija, od snajperisanja, preko granata za ometanje, do levitirajućih dronova. Neke od akcija možete koristiti više puta, a to su uglavnom sposobnosti koje vam daju neki privremeni benefit, dok će vas druge, koje su većinski borbene, koštati resurs poene. Igra je bazirana na tome da budete šunjalo a ne da pucate na sve strane, pa vas ovom mehanikom dodatno ograničava i usmerava. Pošto vas igra apsolutno odvlači od "pucam po svemu što se kreće taktike", bar vam daje pregršt opcija da protivnike onesposobite, uspavate, ili samo onesvestite. Međutim, često se javlja veliki problem ukoliko ne uspete da se sakrijete na vreme, pošto će vas čuvari aktivno tražiti. Borba sa njima na otvorenom će uvek loše proći po vas i samo u idealnim slučajevima ćete nešto moći da uradite.



Novi sistem sa kojim se Timekeepers poigrava u ovom žanru jeste mogućnost sinhronizacije poteza svih likova. U taktičkom modu gde možete zadati više komandi i isplanirati neki manevar takođe možete aktivirati da se taj manevar izvede sinhronizovano, i time recimo možete da se pozicionirate i onesvestite nekoliko protivnika odjednom sa svim vašim likovima. Sa tim na umu, vreme je da napomenemo najbitniju, najvažniju i najpotrebniju opciju - quick save i quick load. Igra zna koliko je ovo bitno da će vam bukvalno 30 sekundi pošto uradite quick save nasred ekrana izbaciti upozorenje i tajmer kada ste poslednji put snimili poziciju. Kapiramo da je ova opcija važna ali takav prikaz je veoma iritantan.

**PRIČA PRATI NEKA
DEŠAVANJA IZ SERIJE**

Mape su ogromne i samim tim treba često snimati kako se ne biste izgubili, a svaka, čak i najmanja lokacija treba da se tretira kao mini zagonetka (cela igra je zagonetka više nego što je klasična šunjalica). Protivnici će generalno uvek biti na istim patrolnim putanjama, uvek biti na istim lokacijama i uvek raditi iste stvari dok vi na neki način ne interagujete sa njima. Samim time možete lako ponoviti neki deo misije i provaliti bolji način da rešite taj konkretan deo zagonetke i susreta sa neprijateljima.



Grafički, igra nažalost izgleda kao nešto što je trebalo da izađe pre deset godina, a i tada bi izgledala veoma zastarelo. Svi ključni elementi su jasno vidljivi, ali količina detalja je ekstremno niska. Animacije su takođe veoma proste i bez nekih ekstremnih pokreta ili akcija, čak i tokom sinematskih momenata. Jedini vizuelni benefit je posvećenost prikazivanju novih vanzemaljskih lokacija u svakoj misiji.

Glasovna gluma je opšte prisutna tokom cele igre, što je veoma prijatno i lepo s obzirom da je igra bazirana na seriji. Doduše, sami snimci kao i gluma mogu da variraju od prihvatljivog do pomalo lošeg. Muzika je takođe tu ali je praktično neprimetna, dok je zvuk oružja iz serije i dalje prisutan.

UI i kontrole će biti poprilično čudne i moraćete da se naviknete da brzo reagujete i kombinujete akcije, što će vam dodatno zakomplikovati sama igra koja ima običaj da vas ne poslušna ili da vam oteža kliktanje. Takođe, vidi se da se dev tim prvi put bavio ovim "sinhronim taktičkim modom" pa će ponekad i taj sistem pobrkati šta treba da radi. Pathfinding takođe može da poludi u nekim momentima. Ali najsmješniji element igre, koji tehnički nije bug, je to koliko blizu možete udariti i onesvestiti nekog protivnika dok njegovi saborci bukvalno stoje odmah pored i pričaju kao da se ništa nije desilo. Takođe jednostavno možete da se prošun-jate pored takvog para protivnika.

Teško je preporučiti Stargate: Timekeepers fanovima Commandos tipa igara pošto ovde nećete naći isti izazov niti slobodu, a ako ste fan Stargate serijala teško da ćete naći tip zabave koji je sama serija pružala. No, ako ranije niste igrali šunjalice i stvarno konačno želite da isprobate neku Stargate igru, onda joj možete dati šansu pošto sama cena nije prevelika. Ali imajte na umu sledeće: Igra bi trebalo da se sastoji od 14 misija iliti epizoda za prvu sezonu, ali za sada je dostupno samo sedam. Preostalih sedam misija će biti izdato kasnije u toku godine kao Part 2 koji će biti besplatan za sve koji su kupili igru.

**TIMEKEEPERS
JE SUŠTINSKI
COMMANDOS
LITE,
MOŽDA
PREVIŠE LITE**

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64bit
CPU: Intel Core i3-10100 / AMD Ryzen 5 2600X
GPU: Nvidia GeForce GTX 1650 / Radeon RX 570
RAM: 16 GB
HDD: 45 GB



IGRU USTUPIO:
SLITHERINE

PLATFORMA:
PC

RAZVOJNI TIM:
Slitherine Ltd.r

IZDAVAČ:
Slitherine Ltd.

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
28,99€

OCENA

6

- ✓ Zrači SG-1 duhom i prezentacijom
- ✓ Solidna količina mehanika i sinhroni taktički mod

- ✗ Popriličan broj bagova
- ✗ Vizuelno zastarelo



UREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play!
RETRO

**KUPITE ŠTAMPANO
IZDANJE NA REKT.SHOP**

PLAY.CO.RS

f facebook/PlayZine

t twitter/play_zine

i instagram/playzine_

y youtube/play_zine



Autor: Milan Janković



BIOGUN: CLINICAL TRIAL

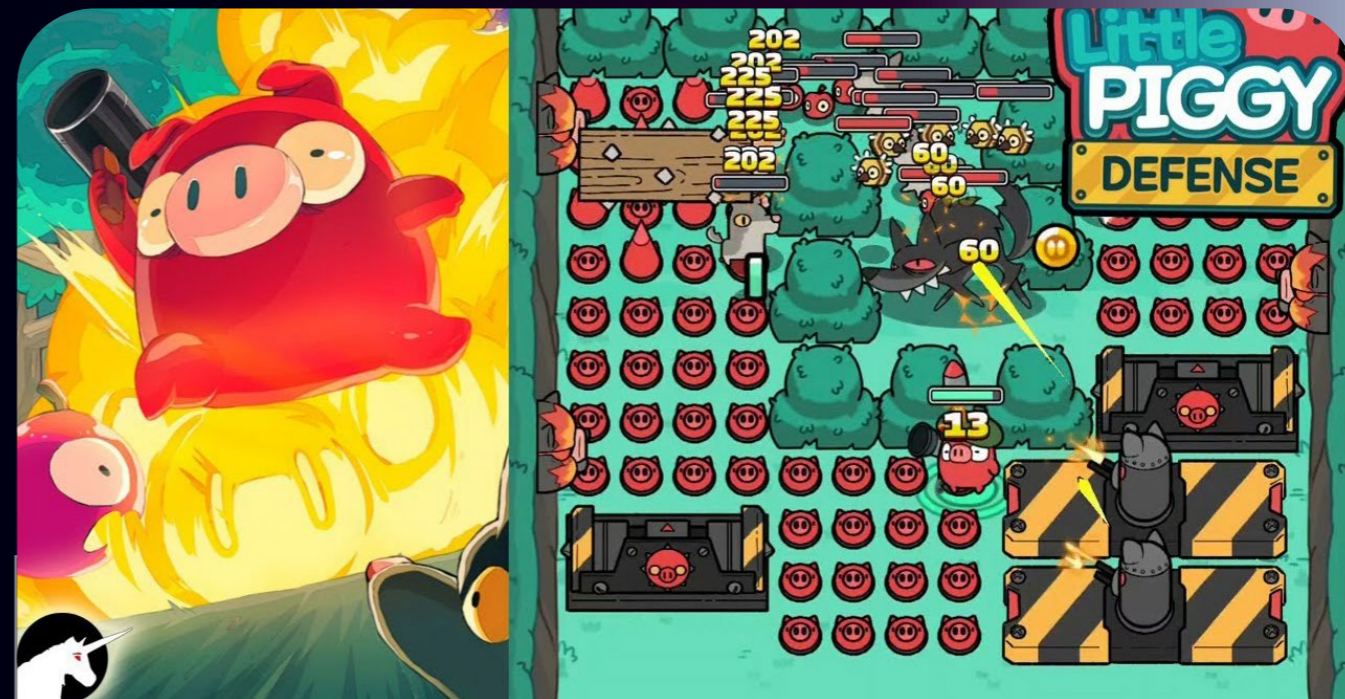
BioGun počinje sa jako zanimljivim zapletom u kojem morate pomoći čovekovom najboljem prijatelju tako što ćete biti saborac njegovom imunom sistemu u borbi protiv opasnog virusa.

BioGun: Clinical Trial je iznenađujuće dug demo za predstojeću metroidvania igru koja je prilično izazovna i zabavna. Igra već sada ima vrlo solidnu osnovu, i na duže staze deluje veoma obećavajuće. Kontrole su dobro koncipirane, nisam imao nikakvih problema igrajući na tastaturi i jako sam se lako navikao na iste. Sa istraživanjem polako stičemo nova oružja i sposobnosti (što se i da očekivati od jedne metroidvanie), tako da je i progresija vrlo dobra. Takođe postoje i bossovi, pa čak i mini bossovi koji mogu da ispuste oružja, sposobnosti, ili čak da vas "unaprede". Neki od ovih mini bossova tehnički mogu biti izbegnuti ili preskočeni, ali je uvek bolje uzeti loot.

Kao što smo ranije pomenuli, gejmpler u BioGun se čvrsto drži formule postavljene sa igrama poput Hollow Knight - nije lako, ali ni frustrirajuće (kao što neke metroidvanie umeju biti). Umetnički stil i muzika su takođe simpatični, a posebno nam se dopao ceo koncept "mikro avanture", koji u poslednjih nekoliko godina nije toliko zastupljen u svetu igara. Demo zaista obećava, tako da imamo visoka očekivanja i za full release.

RAZVOJNI TIM:
Dapper Dog DigitalKG

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/2778550/BioGun_Clinical_Trial/



LITTLE PIGGY DEFENCE

Little Piggy Defence je tower defence strategija, gde je vaš glavni zadatak izgradnja vijugavih staza koje nadolazeći neprijatelji treba da prate dok ih vaše kulice "rokaju". Ova odgovornost ne pada samo na vaše kule međutim, već i posebne heroje.

Nivoi počinju sa unapred postavljenim građevinama koje dodajete u stilu hit igre Archer, pri čemu se svaka nova kula ili nadogradnja bira iz liste od tri opcije. Little Piggy Defence ima kreativan pristup sa mešavinom gejmplera koje bismo inače videli u tower (maze) defence i bullet hell igrama. Iako igra možda deluje veoma casual (što u neku ruku i jeste), developeri su stavili veliki fokus na strategiju, primarno u vidu izgradnje "ekonomičnog" lavirinta, to jest putanje kojim će se neprijatelji kretati. Neki nivoi umeju biti posebno stresni jer od vas zahtevaju veliku snalažljivost u određenim situacijama, najviše u smislu odabira odgovarajućih kula.

I kule i heroji su prilično interesantni, ali je igra nažalost potpuno prožeta mikrotransakcijama, od dnevnih login bonusa do kutija u gacha stilu i battle pass pretplata. Little Piggy Defence je u globalu pristojna tower defence igra, ali je pomalo kvari čitav sistem monetizacije.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
GAMEDUO

CENA:
Besplatno

TEST UREDAJ:
IPHONE 13

OCENA

DA

AMD RYZEN U X3D VARIJANTI



Autor: Miloš Hetlerović

Najčešće kada govorimo o personalnim računarima za video igre i pre svega njihovim procesorima, pretpostavlja se da će nešto što je samo po sebi jako bitno i za igre. Međutim, u ovom slučaju je jedan proizvođač odlučio da fokusira razvoj procesora baš na jedan segment, konkretno onaj koji nas najviše interesuje – video igre. Na test smo dobili ceo računar baziran na AMD platformi za video igre a koji u prvi plan stavlja performanse u jednom od najpopularnijih esports naslova danas – Counter-Strike 2.

AMD Ryzen x3D procesori

AMD Ryzen je još od svoje pojave na tržištu doneo pravo komešanje, ali su nekako performanse u video igrama uvek bile u drugom planu, a pogotovu u naslovima koje traže visoke performanse jednog ili malog broja jezgara za optimalan rad. Zato je

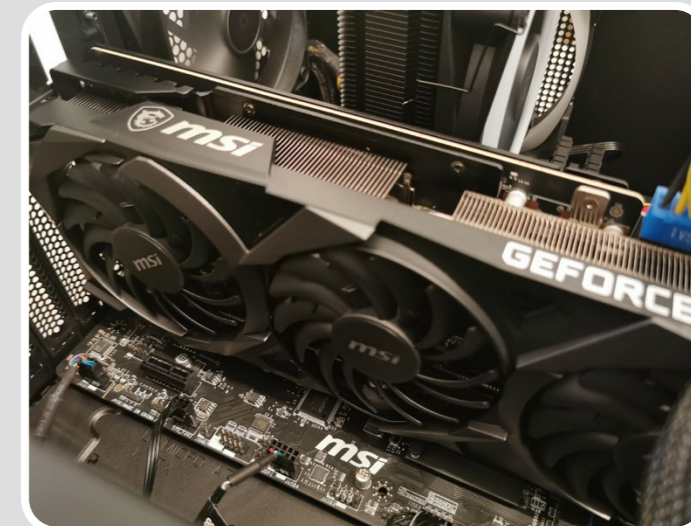
AMD odlučio da napravi procesore koji će pre svega staviti prioritet na performanse u video igrama i to su uradili tako što su dodali još keš memorije i nju stavili direktno na procesor. Ovo daje značajna poboljšanja u aplikacijama koje intenzivno rade sa memorijom baš kao što su video igre. Prvi procesor ovog tipa je bio Ryzen 7 5800X3D koji se po-

AMD RYZEN 7 5800X3D JE CILJANO RAZVIJAN ZA GEJMING

javio još prošle godine kada je u nekim naslovima doneo najbolje gejming performanse od svih raspoloživih procesora na tržištu. U međuvremenu smo dobili i novu generaciju koja počinje sa Ryzen 7 7800X3D, ali ima i dva Ryzen 9 procesora 7900X3D i 7950X3D. Logika sa uvođenjem Ryzen 9 procesora je bila da se obezbede maksimalne performanse za gejming, što je postignuto većom količinom keš memorije, ali i da se obezbedi dovoljno jezgara za one koji hoće da se bave i još nečim pored gejminga, na primer produkcijom video sadržaja.

Računar predviđen za Counter-Strike 2

Na test nam je stigao jedan računar koji je koncipiran upravo na AMD Ryzen 7 X3D procesoru a koji bi trebalo da predstavlja neku vrstu idealne mašine za esports, odnosno pre svega Counter-Strike 2. Zanimljivo je što su se opredelili za Ryzen 7 5800X3D procesor umesto noviji 7800X3D, što se pre svega ogleda u ideji da računar, iako je predviđen za vrhunske performanse, takođe treba da bude pristupačan širem krugu korisnika. Naime, 5800X3D koristi stariji AM4 socket, pa samim tim



može biti interesantan i onima koji samo žele da unaprede performanse svog računara, ali u ovom momentu to donosi i značajne uštede na drugim aspektima ove gejming mašine. Pre svega, koriste se jeftinije matične ploče sa B550 čipsetom, DDR4 memorija koja je značajno povoljnija od novog DDR5 standarda, a i hlađenje može da bude nešto skromnije. Naime, Ryzen 7 5800X3D ima TDP od 105W u odnosu na 120W kod novijeg modela, pa je za hlađenje sasvim dovoljan jedan malo ozbiljniji vazdušni kuler kog u ovom konkretnom slučaju potpisuje NZXT. Konačno, kada uporedimo performanse ova dva procesora, konkretno u Counter-Strike 2, dobijamo vrlo bliske rezultate, pa je zaključak da smo znatno povoljnije dobili vrhunski računar za ovaj naslov.

Matičnu ploču potpisuje MSI i ona je sa B550 čipsetom srednje klase, a dobra pogodnost jeste što ima ugrađen Wi-Fi, iako će naravno većina koja se bavi esportsom pokušati da izbegne taj tip konekcije kao nepouzdan. Na njoj se nalazi i SSD disk kapaciteta 1TB, kao i dva modula od po 8GB DDR4 memorije. Na kraju tu je Nvidia GeForce RTX 3080 10G grafička kartica koju takođe potpisuje MSI a koja nam omogućava da Counter-Strike radi glatko praktično u bilo kojoj rezoluciji ili količini detalja. Sve to je zapakovano u vrlo dopadljivo NZXT H510 kućište koje je dobilo promenjenu prednju stranicu u vidu motiva drveta za interesantan vizuelni utisak.

Performanse u realnom radu

Counter-Strike 2 je pre svega procesorski zahtevna igra, pa uz dovoljno jaku grafičku karticu, kao što RTX 3080 svakako jeste, većina performansi

zavisi od samog procesora. I to je ono što smo mogli da primetimo tokom testiranja u različitim rezolucijama i podešavanjima, od kojih verovatno nijedan ozbiljan igrač neće koristiti maksimalna podešavanja ali smo morali da ih probamo čisto utiska radi. Tako u 1080p rezoluciji u maksimalnim podešavanjima igra postiže negde oko 295fps u proseku, dok ukoliko stavimo podešavanja na low, prosečni fps se kreće između 480 i 500. U 1440p na maksimalnim podešavanjima igra radi na oko 210fps, dok na low ta brojka ide između 450 i 480. Tek kada dođemo do 4K rezolucije na maks podešavanjima prosečan fps biva oko 120, dok je na low cifra između 350 i 400. Sve ovo govori o tome da ovakav računar možete sasvim dobro upariti sa bilo kojim ekstremno brzim ekranom i do





biti zaista odlične performanse, s tim da je naravno i logika da većina igrača ne igra na najzahtevnijim grafičkim podešavanjima jer to prosto nema smisla ni sa strane gejmljeja.

**CS2 NA OVOM RAČUNARU
RADI ODLIČNO
U BILO KOJOJ REZOLUCIJI
I NIVOU DETALJA**

**HLAĐENJE RADI
ODLIČNO
IAKO SE RADI SAMO
O VAZDUŠNOM KULERU**

Zaključak

AMD Ryzen 7 5800X3D svakako predstavlja jedan od najboljih odnosa uloženog i dobijenog za gejming trenutno i sasvim je logično što je ovaj računar baziran baš na njemu. S jedne strane su tu povoljnije cene ostalih komponenti, a sa druge su vrhunske performanse za ono što je namenjen. 5800X3D može čak biti i validna opcija za ljude koji imaju starije računare kao upgrade, jer je kompatibilan sa AM4 platformom koja se pojavila pre više od pet godina i svakom sistemu definitivno može da da veliki pomak u gejming performansama.



Processor	AMD Ryzen 7 5800X3D
Matična ploča	MSI B550M PRO-VDH Wi-Fi
Memorija	2x8GB Kingston Fury Renegade DDR4
Grafička kartica	MSI Ventus Nvidia GeForce RTX 3080 10G
Hard disk	Apacer AS350 1TB
Kućište	NZXT H510 Custom

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

OZBILJNA MAŠINA U MALOM PAKOVANJU



Autor: Miloš Hetlerović



**ROG ALLY PO AUTOMATIZMU DOLAZI
SA STANDARDNIM WINDOWS 11
OPERATIVNIM SISTEMOM**

Mnogi su predviđali propast igranja na PC računarima kako su mobilni telefoni postajali sve više grafički sposobni, jer zašto bi iko kupovao glomazni PC računar kada sve to može imati u džepu. Međutim danas smo svesni da su se ova dva segmenta gejminga skoro potpuno odvojila i da ima malo preklapanja među njima - čak je i Nintendo sa svojom Switch konzolom napravio neverovatno uspeh iako su mnogi predviđali da to neće biti moguće. Podstaknuti time, na polju PC računara se prošle godine pojavilo nešto što mnogi nisu očekivali - Steam Deck. Steam, kao firma koja se inače ne bavi hardverom (a i što se bavila nije bilo preterano uspešno), je odlučila da ponudi PC računar po formatu sličan prenosnoj konzoli a na kome biste mogli da igrate igre iz svoje Steam biblioteke. I s obzirom da je takav koncept naišao na veoma dobar prijem na tržištu sada imamo i druge jake igrače koji nude nešto slično, a jedan od prvih je upravo Republic of Gamers.

Iz Republic of Gamers kuhinje nam stiže PC u formatu igračke konzole koji malo koga ostavlja ravnodušnim. ROG se odlučio vrlo hrabro za potpuno beli uređaj, sa samo crnim kontrolama i blagim zakrivljenjima po uglovima, pri čemu ima mnoštvo detalja poput srebrnog logotipa ili diskretnih RGB elemenata da popune vizuelni užitak. Središnji deo je naravno ostavljen za displej dijagonale 7" i rezolucije 1920x1080 piksela koji ima i ekran osetljiv na dodir, ali je i presvučen Gorilla Victus zaštitnim staklom koje je izuzetno bitno za bilo koji prenosni uređaj. Sam uređaj je nešto manji kada poredimo sa konkurencijom od strane Steama, što i nije toliko bitno, ali je jako značajno napomenuti težinu od samo 608 grama što ga čini skoro 10% lakšim. Uređaj odlično leži u ruci, ekran je dovoljno svetao iako je „IPS-level“ da može bez problema da se koristi i na direktnom suncu, pa je vrlo zgodan za bilo kakvo igranje u pokretu. Dodatna pogodnost je što ekran ima osvežavanje od 120Hz što je izuzetno korisno za

esports i druge dinamične naslove, naravno ukoliko želite da ih igrate na prenosnom uređaju.

Sa gornje strane uređaja su svi portovi koji vam mogu zatrebati - pre svega mogućnost proširenja memorije SD karticom, zatim 3.5mm džek za slušalice, ROG XG Mobile interfejs (o kome će biti reči kasnije), USB-C port koji služi za punjenje, povezivanje periferija ili kao DisplayPort 1.4, dugmići za regulisanje jačine zvuka, LED indikatori baterije i trenutnog stanja uređaja kao i meni omiljeno Power dugme u koje je integrisan i čitač otiska prsta pa to značajno doprinosi bezbednosti. ROG Ally se sa drugim uređajima povezuje ili preko Bluetooth konekcije ili preko WiFi 6E protokola koji donosi dosta veliku brzinu prenosa podataka. Međutim ako ste ograničeni na neki „običan“ wifi kao što je kod nas slučaj, treba imati u vidu da je skidanje neke od standardnih PC igara koje sada idu i preko

65W, kao i malo postolje koje je zapravo izrađeno od recikliranog kartona, s jedne strane lep gest, ali se plašim da nije previše izdržljivo.

Performanse i načini upotrebe

ROG Ally koji je nama stigao na test je opremljen najnovijim AMD Ryzen Z1 Extreme procesorom koji je napravljen specifično za prenosne uređaje. Ovaj procesor je baziran na Zen4 arhitekturi, ima 8 jezgara i 16 threadova i brzinu kloka do čak 5.1 GHz, a u sebi ima i integrisanu AMD Radeon grafiku baziranu na RDNA 3 arhitekturi koja postiže do 8.6 teraflopsa kalkulacija. Sve u svemu, procesor i grafička kartica vuku od 9 do 30W zavisno od toga u kom su režimu rada. Pored toga tu je još 16GB LPDDR5 memorije i 512GB PCIe 4.0 SSD disk, ali ni jedno ni drugo nije moguće menjati ili proširivati.



100GB poprilično dugačak zadatak. U tom smislu SD kartica može biti interesantno rešenje, pogotovu što se igre mogu i pokretati sa nje, a ukoliko uzmete neku visokih performansi, učitavanje igara će biti tek nešto malčice sporije nego sa internog SSD-a.

Sa donje strane se nalazi poprilično dobro rešeno hlađenje uređaja koje ponekad ume da zavrti ventilatore malo jače, ali nismo nijednom primetili da je neprijatno topao ili da nam nešto tu smeta što je izuzetno bitno za ovakav prenosni računar. Kad smo kod prenosivosti, sami podaci proizvođača kažu da možete gledati YouTube ili Netflix oko 6.8 sati dok „teško“ igranje može da traje do 2 sata. U našem testiranju rezultat je bio nešto slabiji što se igranja tiče, ali to zavisi i od postavki uređaja pa možemo da konstatujemo da su cifre relativno objektivne. Uz uređaj se dobija i USB-C punjač snage

Republic of Gamers predviđa tri moda korišćenja za Ally uređaj a prvi je klasično lično korišćenje - koristite ga kao svoju prenosnu konzolu bilo na baterije ili priključenog na struju i tu uglavnom postiže solidne rezultate u AAA igrama u 1080p rezoluciji. Solidni rezultati su ipak sa malom zadržkom - većina igara neće baš odmah moći da radi u visokim podešavanjima u Full HD rezoluciji, pa je potrebno malo se poigrati sa kvalitetom prikaza, kao i sa rezolucijom. Jedna super stvar je što grafički čip podržava AMD FSR 2 tehnologiju koja povećava rezoluciju, pa je zapravo vrlo prijatno igrati na malom ekranu u 720p koji se onda upscale na 1080p, pri čemu imate zaista dobar frejmrejt, obično iznad 50fps čak i u zahtevnim naslovima. I sad bi neko možda rekao da to nije „puna“ Full

HD rezolucija, ali objektivno gledano za ovakav računar i mali ekran je i više nego odgovarajuće, a frejmrejt solidan.

Druga varijanta je korišćenje ovog računara za grupnu igru, pre svega za sportske naslove. I tu zaista briljira jer u većini sportskih i coop igara postiže opuštenu preko 60fps, jer ga je lako poneti bilo gde i priključiti na bilo koji televizor. Međutim ovde moram staviti malu ogradu, naime ako uređaj puniti preko jedinog USB-C porta za najbolje performanse onda ne možete na isti priključiti i direktno izlaz na televizor, kao ni eksterne gamepadove. Za ovu svrhu ROG predlaže specijalni dock koji se prodaje posebno a priključuje na USB-C port i daje mogućnost i punjenja i HDMI izlaz za televizor, kao i dodatni USB port. Iskreno nismo probali, ali verujem da bi i bilo koji drugi dock za laptopove radio posao vrlo slično pa možda i to treba imati u vidu. Sve u svemu, i ovaj pristup deluje vrlo zanimljivo jer jedan jako mali uređaj možete da donesete kod drugara i odmah opalite NBA ili onu igru koja se nekada zvala FIFA.



UREĐAJ IMA SAMO 608 GRAMA ŠTO GA ČINI SKORO 10% LAKŠIM OD STEAM DECK-A

Treći mod je da ovaj uređaj koristite kao središte za esports aktivnost, a za to mu zapravo služi ROG XG Mobile port. Radi se o specijalnom konektoru preko koga priključujete Republic of Gamers mobilnu grafičku karticu i ta rešenja smo već viđali na njihovim ekstremno malim gejming laptopovima ili gejming tabletima. Trenutno su XG Mobile varijante dostupne sa RTX 4090 i Radeon 6850M XT mobilnim čipovima koji su zaista moćni pa se tu postavlja pitanje da li bi Ryzen Z1 Extreme mogao da drži korak sa njima? Nažalost nismo to mogli da probamo u praksi, ali u teoriji eksterne grafičke dolaze sa gomilom portova pa je dovoljno samo doneti ROG Ally, priključiti grafičku na XG Mobile port, a na nju onda staviti miš, tastaturu i eksterni monitor i imati pravo profesionalno esports okruženje.



Prednosti i mane

Kada pogledamo ROG Ally neizbežno je poređenje sa Steam Deck uređajem i tu imamo nekoliko stavki koje se mogu uporediti. Na papiru je ROG Ally nešto jači što se tiče hardvera i nešto lakši, cene za 512GB modele su negde slične, s tim da je Steam Deck sada najavljen i sa novim OLED ekranom. Međutim jedna stvar je tu jako bitna, a to je dugogodišnje iskustvo koje Republic of Gamers ima sa pravljenjem gejming laptop i drugih uređaja, uključujući i softver koji pokreće ovaj računar. Naime, Steam Deck funkcioniše po principu Linux operativnog sistema koji je prilagođen Steam platformi, naravno nekim hakovima je moguće instalirati i Windows, ali to i nije baš praktično za običnog korisnika. S druge strane ROG Ally po automatizmu dolazi sa standardnim Windows 11 operativnim sistemom koji vam omogućava da uvek možete da instalirate bilo koji launcher za igre, pa hteli vi Steam, Epic, Xbox zbog Gamepass pretplate, Battle.net ili bilo šta drugo, sve je samo na klik daleko. S druge strane, ROG-ov Armoury Crate softver je sada unapređen pa ima i game launcher sekciju iz koje vrlo lagano pokrećete igre bez obzira da li ste ih instalirali sa Steama, Xboxa ili bilo koje druge prodavnice - iskustvo je vrlo jednostavno i logično za svakoga ko je ikada koristio standardni PC računar. Ja sam se iskreno brinuo da bi Windows mogao da troši više resursa i bateriju u odnosu na Linux, ali izgleda da je to dosta dobro optimizovano u ovom uređaju.

ROG ALLY POSTIŽE SOLIDNE REZULTATE U AAA IGRAMA U 1080P REZOLUCIJI

Zaključak

Republic of Gamers Ally je vrlo interesantan uređaj koji se ugleda na nešto što se pojavilo ranije, ali taj koncept usavršava, poboljšava i donosi nezavisnost od platforme, odnosno mnogo otvoreniju PC platformu pristupačniju za veći broj korisnika. Cenovno konkurentan a opet izuzetno kvalitetno izrađen računar, Ally svakako treba da bude na radaru svih onih koji bi želeli da imaju prenosni gejming PC računar-konzolu.

ENIGMATIKA



Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili Tekken serijalu borilačkih igara, koji ove godine puni svoj 20. rođendan.

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

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

Rešenja iz prošlog broja:

1. B; 2. C; 3. D; 4. A; 5. C; 6. A; 7. D; 8. A; 9. A; 10. B

TEKKEN 8

1) Mimo verzije za arkade, na kojoj konzoli se prvi put pojavio Tekken iz 1994?

- SEGA Genesis PlayStation
 SEGA Dreamcast SNES

2) Koji od navedenih boraca se pojavljuje u svakoj Tekken igri?

- Yoshimitsu Jin Kazama
 Anna Williams Marshall Law

3) Koji od navedenih likova ima sliku pčele na svojoj majici?

- Lee Chaolan Bob
 Julia Chang Nina Williams

5) Koji od navedenih boraca trenutno nije dostupan u Tekken 8?

- Leroy Smith Reina
 Kunimitsu Shaheen

7) Koja životinja je Kuma?

- Kengur Medved
 Pauk Leopard

9) Koja kompanija je tvorac Tekken serijala?

- SEGA Sony
 Capcom Namco

4) Šta u prevodu sa japanskog jezika znači Tekken (Tek-ken)?

- Demonska pesnica Čast
 Hrabrost Gvozdena pesnica

6) Ko je osvojio prvi King of the Iron Fist turnir?

- Kazuya King
 Heihachi Marshall Law

8) Kom liku u Tekken 8 glas daje glumac Vinsent Kasel?

- Paul Phoenix Lars Alexandersson
 Claudio Serafino Victor Chevalier

10) Koju borilačku veštinu praktikuje Eddy Gordo?

- Džudo Aikido
 Kapuera Savate

REBUS



1.



2.

3.



Rešenja iz prošlog broja:

1. Mario; 2. Diddy Kong; 3. Waluigi

RIPOUT

OUT NOW



PURCHASE ON STEAM



play

z i n e

