play!
zine
br. 188 | Mart 2025.
REVIEW:
KINGDOM COME: DELIVERANCE II
HARDWARE:
RAZER KRAKEN V4 X
DOMAĆA SCENA:
INTERVJU SA ALEKSANDROM KUKIĆEM
PLAY!BIRA:
BOSS FAJTOVI KOJE ĆEMO ZAUVEK PAMTITI
IGRA MESECA
MONSTER HUNTER WILDS

DOBRODOŠLI

BROJ 188 - MART 2025.

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 Rosić

KONTAKT:

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

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Begrad, 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

Capcom je kreirao neke od najvećih i najznačajnijih gejming franšiza u istoriji. Ruku na srce, ne dobijaju baš svi pažnju koju zaslužuju, ali ako nam je prošli mesec išta dokazao, onda je to da Capcom definitivno nije zapostavio Monster Hunter franšizu. Wilds nas je potpuno raspametio, ali smo svesni velikih problema sa PC portom igre, najpre u smislu optimizacije. Kingdom Come Deliverance II nam se takođe dopao, toliko da je bio u opticaju za našu igru meseca, ali je Wilds ipak prevagnuo!

Posle domaće igre Somber Echoes, čiji opis možete pročitati u prethodnom izdanju Play! magazina, isprobali smo još jednu sjajnu sci-fi metroidvaniju, koja nam ovom prilikom stiže iz hrvatskog studija Today's Games. Takođe smo se na kratko vratili u prošlost sa sledećom Larinom trilogijom, koja, čak i uz obilje problema i propuštenih prilika, i dalje predstavlja najbolji način da iskusite kultni Tomb Raider serijal. Nažalost, ovo ne važi za STAR WARS: Episode I: Jedi Power Battles...

Izabrati omiljenu igru je u velikom broju slučajeva gotovo nemoguć podvig, ali smo ovog meseca našim cenjenim autorima ipak zadali zadatak slične težine - da imenuju svoju omiljenu boss bitku. Bacite pogled ako se neki odabiri autora podudaraju sa vašima - lista je prilično raznovrsna!

36 IGRA MESECA: MONSTER HUNTER WILDS

42 REVIEW: TOMB RAIDER IV–VI REMASTERED

10 DOMAĆA SCENA: INTERVJU SA ALEKSANDROM KUKIĆEM

FLASH VESTI 6

DOMAĆA SCENA:
Intervju sa Aleksandrom Kukićem 10
Play!Bira: Boss fajtovi koje ćemo zauvek pamtiti 14

TOP IGRE:
Top igre proleća 18

BETA:
Vaultbreakers 20

REVIEW:
ReSetna 22
Keep Driving 26
Kingdom Come Deliverance II 30
Monster Hunter Wilds 36
Tomb Raider IV - VI Remastered 42
Trails Through Daybreak II 46
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles 50

BESPLATNI KUTAK:
Girls' Frontline 2: Exilium 54

U POKRETU:
The Art of Fauna: Nature Puzzles 55

HARDWARE:
Logitech Brio 500 56
Razer Kraken V4 58

ENIGMATIKA: Monster Hunter Edition 62

GTA 5 NA PC-U DOBIJA BESPLATNO GRAFIČKO UNAPREĐENJE

Dok čekamo šesticu, Rockstar je odlučio da oplemeni GTA 5 sa novim apdejtom koji donosi ista grafičke poboljšanja koja su igrači na PS5 i Xbox Series X/S dobili još 2022. godine. Apdejt stiže 4. marta i biće potpuno besplatan.

Peč donosi podršku za NVIDIA DLSS 3 i AMD FSR3 i brže učitavanje zahvaljujući DirectStorage tehnologiji. Tu je i podrška za DualSense kontroler, pa PC igrači sada mogu iskusiti haptički feedback i adaptivne trigere sa PS5. Za maksimalna grafička podešavanja će vam sada trebati RTX 3060 ili RX 6600 XT i 16GB RAM-a.
W
Ovaj apdejt stiže u pravom trenutku, taman da zagreje publiku za dolazak GTA 6, ali i da pokaže koliko Rockstar još uvek može da izvuče iz svoje zlatne koke.

TEAM FORTRESS 2 POSTAJE OPEN SOURCE

Valve već godinama zapostavlja Team Fortress 2, ali je sada konačno rešio da ga preda u ruke zajednici. Source kod igre je zvanično dostupan, što znači da moderi imaju slobodu da prave potpuno nove igre zasnovane na TF2.

Za razliku od klasičnih Steam Workshop modova, novi TF2 Source SDK omogućava potpunu rekonstrukciju osnovne igre. Jedini uslov koji Valve postavlja jeste da svi modovi moraju biti besplatni, a preuzimanje sadržaja sa Steam Workshopa zarad profita nije dozvoljeno.

S obzirom na to da su igre poput Black Mesa (rimejk originalnog Half-Life-a) nastale na moderskoj sceni, u budućnosti će se potencijalno pojaviti potpuno nova verzija Team Fortress 2.

HBO OTKRIO DATUM IZLASKA ZA THE LAST OF US SEZONU 2

Priča o Eli (Bela Remzi) i Džoelu (Pedro Paskal) se nastavlja 13. aprila i pratiće dešavanja iz drugog poglavlja serijala koji je postavio standard za sve akcione avanture. Scenaristi i producenti su već u prvoj sezoni odstupili od originala, tako da će biti vrlo zanimljivo videti šta su zakuvali za drugu, imajući u vidu koliko je Part II podelio fanove.

Nova sezona uvodi mnoge likove iz TLoU II, uključujući Ebi (Kejtlin Dever) i Ajzaka Diksona (Džefri Rajt), kojem je Rajt takođe pozajmio glas u igri. Ako ste igrali Part II, ovi likovi su vam sigurno poznati.

TLoU Part II takođe stiže na Steam 3. aprila, tako da ćete imati priliku da odigrate igru na PC-u pre izlaska druge sezone serije.

MAX PAYNE REMAKE NAVODNO STIŽE 2026, A CONTROL 2 GODINU DANA KASNIJE

Prema najnovijem finansijskom izveštaju studija, Remedy Entertainment planira da izda Max Payne Remake 2026. godine, dok bi Control 2 trebalo da stigne 2027.
Max Payne Remake spaja prve dve igre serijala i trenutno je u razvoju sa budžetom sličnim Alan Wake 2 (oko 50 miliona evra). Očekuje se da će rimejk zadržati prepoznatljivu noir atmosferu, ali uz modernizovanu grafiku zahvaljujući Northlight endžinu. Tačan datum nam nije poznat, ali će igra navodno izaći u prvoj polovini 2026.
Sa druge strane, Control 2, koji je od februara 2025. u punoj produkciji, dolazi sa značajnim promenama. Nastavak prelazi u akcioni RPG žanr sa skill tree sistemom, loot mehanikama i kompleksnijom progresijom.

PROCURILI NOVI DETALJI O FAR CRY 7: RADNJA ĆE SE ODVIJATI U NOVOJ ENGLESKOJ

Novi konkurs za glumce koji je u trenutku pisanja ovog teksta već uklonjen, otkriva nove informacije o narednoj igri u Far Cry serijalu.

Ako su ove informacije tačne, radnja u Far Cry 7 se vrti oko bogate porodice Bennet koju čine Layla, Dax, Brie, Christian, Henry i Krista. Porodica Bennet se bori za prevlast u Novoj Engleskoj, sa narativom nalik onom iz serije Succession. Jedan od negativaca je Ian Duncan, teoretičar zavere koji želi da svrgne bogatu elitu sa vlasti. Pored njih, u igri se navodno pojavljuju još dva sporedna lika – John Mackay i doktorka Safna Kazan.
Pored kampanje, procurele informacije ukazuju da će igra dobiti i posebni multiplejer segment sa extraction modom.

EVO KAKO JE KINGDOM COME DELIVERANCE II PREDSTAVIO KOSOVSKI BOJ

Kingdom Come Deliverance II su mnogi već proglasili ozbiljnim kandidatom za igru godine. Kao i prvi deo, igra je prožeta stvarnim istorijskim događajima i ličnostima iz perioda XIV i XV veka. Jedan od ovih događaja je bitka na Kosovu.
Glavni junak Henri o bici uči od oca Godvina, sveštenika koji se borio na strani srpske vojske 14 godina pre dešavanja u KCD II. Godvin pominje kneza Lazara Hrebeljanovića, Vlatka Vukovića i vođu Osmanlija, sultana Murata.
Boj na Kosovu se takođe pominje u prvom delu igre, ali je Warhorse Studios u nastavku posvetio posebnu pažnju jednom od najznačajnijih događaja u srpskoj istoriji. Podaci koje Godvin iznosi nisu 100% tačni, ali se ipak oseća trud developera.

STUDIO KOJI NAM JE DONEO RETURNAL PREDSTAVLJA NOVI ŠUTER — SAROS

Nakon uspeha Returnal-a, Housemarque je zvanično najavio svoju novu igru – Saros. Ovaj atmosferični šuter iz trećeg lica stiže naredne godine ekskluzivno na PS5. Radnja igre smeštena je na planetu Carcosa, gde glavni junak Arjun Devraj, moćni Soltari Enforcer, pokušava da otkrije istinu o nestaloj vanzemaljskoj koloniji, dok nad svetom preti misteriozna pomračina.

Prema prvim informacijama, Saros će se imati trajni progression sistem u kojem svaka smrt menjati svet i nuditi igračima nadogradnje koje će im pomoći u narednim izazovima, što dosta podseća na Returnal. S obzirom da je igra tek najavljena i da neće izaći pre 2026. godine, informacije o gejmpleju su i dalje minimalne.

DRUGA DIABLO 4 EKSPANZIJA IZLAZI KASNIJE OD OČEKIVANOG

Tokom DICE panela u Las Vegasu, Blizzard je otkrio da sledeća ekspanzija za Diablo IV stiže tek 2026. godine. Fanovi su prilično iznenađeni s obzirom na to da je Blizzard ranije obećao da će izbacivati nove ekspanzije na godišnjem nivou. Prva, Vessel of Hatred, stigla je u oktobru 2024. i donela je značajne promene (koje se nisu baš svima dopale), ali sada je jasno da sledeće veliko poglavlje neće stići tako brzo kako su igrači očekivali.

Diablo 4 je već izgubio solidan broj igrača, a ovakva odlaganja mogu samo produbiti problem. Nadamo se da će Blizzard pametno iskoristiti dodatno vreme i da će nam doneti ekspanziju koja je vredna čekanja. Kako stvari sada stoje, nismo previše optimistični.

VALVE ZABRANIO IGRE SA REKLAMAMA NA STEAMU

Valve je izdao zvaničnu zabranu developerima da objavljuju igre sa reklamama na Steamu. Gejb i kompanija su ovim potezom svima jasno stavili do znanja da Steam nije mobilna platforma.
Nova pravila zabranjuju bilo kakve reklame koje ometaju ili uslovljavaju igranje, poput onih koje od igrača traže da pogledaju reklamu pre nego što nastave igru – model koji je nažalost postao standard u mobilnom gejmingu.

Iako developeri i dalje mogu koristiti DLC-ove i mikrotransakcije, Valve je poručio da forsirane reklame neće biti deo poslovnog modela na Steamu. Ovo je izuzetno pozitivan potez, pogotovo u trenutku kada sve više kompanija traži načine da dodatno monetizuje igre na račun igrača.

TAKE-TWO POTVRDIO: GTA 6 I DALJE STIŽE NA JESEN 2025.

Za sve one koji su strahovali da bi GTA 6 mogao biti odložen, Take-Two nam je sada jasno dao do znanja da se prvobitni planovi neće menjati. U finansijskom izveštaju za 3. kvartal 2025, izdavač je potvrdio da igra definitivno izlazi na jesen, što je sjajno s obzirom da su odlaganja postala "normalna stvar" u gejming industriji.

Iako tačan datum još uvek nije objavljen, ovo je važna informacija za konkurenciju. Mnogi drugi izdavači sada moraju pažljivo da biraju kada će objaviti svoje igre, kako ne bi upali u senku Rockstarovog giganta.

Pored GTA 6, Take-Two je potvrdio i izlazak Borderlands 4 na jesen, dok Mafia: The Old Country stiže tokom leta.

DAYS GONE DOBIJA REMASTERED VERZIJU!

Sony je zvanično najavio Days Gone Remastered, unapređenu verziju popularnog open-world naslova iz 2019. godine. Ova verzija će biti dostupna za PlayStation 5 i PC već od 25. aprila.

Osim vizuelnih unapređenja, remaster donosi proširene horde Freakera, posebno kroz novi survival arcade mod Horde Assault, gde će igrači moći da testiraju svoje veštine protiv još većeg broja neprijatelja. Takođe, uvedeni su Permadeath i Speedrun modovi, koji dodatno podižu izazov i daju razlog veteranima igre da se ponovo upuste u ovaj postapokaliptični svet.
Dobra vest za one koji već poseduju Days Gone – ako imate originalnu verziju na PS4 ili PC-u, moći ćete da pređete na Remastered izdanje za samo 10 dolara.

SPORTS INTERACTIVE ZVANIČNO OTKAZAO FOOTBALL MANAGER 25

Nakon nekoliko odlaganja, SI i Sega su potvrdili da FM25 nikada neće ugledati svetlost dana, što su mnogi i očekivali.
Još u oktobru je najavljeno da će igra kasniti i da će biti pomerena na 26. novembar zbog problema sa razvojem u novom endžinu. Međutim, igra je ubrzo odložena za mart 2025. godine, da bi sada bila u potpunosti otkazana. Svi koji su unapred kupili igru dobiće pun povraćaj novca.

Pošto FM25 nije ni blizu gotov, developeri su odlučili da se fokusiraju na svoj sledeći projekat – verovatno Football Manager 26. Fanovi su očekivano razočarani, dok neki smatraju da je ovo dobra odluka. S obzirom na količinu polu-gotovih igara na tržištu, ovo je možda zaista bio ispravan potez.

FOKUSIRAJTE SE NA ONO ŠTO VOLITE I NE OČEKUJTE USPEH PREKO NOĆI!

U današnjem intervjuu na kratko izlazimo iz game dev voda i ulazimo u svet esporta, konkretno komentatorskog posla u Counter-Strike sferi. Aleksandar Kukić, poznatiji kao Googah, ispričaće nam o tome kako je biti esports komentator i voditi podkast, fokusirajući se na njegove dve velike ljubavi - kanter i košarku.

Ćao Aleksandre! Koje je tvoje prvo sećanje vezano za Counter-Strike?

Aleksandar: Svakako je to bio CS 1.6, u periodu kada nisam imao internet kod kuće. Zato sam mogao samo da se pucam sa botovima na Bog te pita kojim mapama. Nisam imao pojma šta se najčešće igra, što je i očekivano jer sam bio klinac. Sećam se da sam tada telefonom snimio i svoj prvi klip, koji sam potom okačio na YouTube. Klip je sakupio dobrih 50-ak pregleda za osam godina, ali sam ga na kraju izbrisao :D.

Nisi jedini :D Kako ti se dalje razvijalo interesovanje za kanter i esport?

Aleksandar: Source sam skroz preskočio i direktno sam prešao na Counter-Strike: Global Offensive. Pre nego što sam počeo da se interesujem za esport, dugo sam igrao CS:GO. Sećam se da sam kupio igru davno u GameS prodavnici kao Steam key i bio sam presrećan! Kanter kao esport sam počeo da pratim tek kada je Nikola "NiKo" Kovač prešao u G2 oko 2020. godine. Pre toga, čuo sam da se redovno održavaju međunarodni turniri, pre svega Majori, ali me tada ništa od toga nije

zanimalo. Međutim, pošto sam želeo da postajem bolji u igri, krenuo sam da se ugledam na profesionalce, jer valjda oni znaju najbolje :)!

Do koje mere su te inspirisali NiKo i drugi profesionalci? Da li si razmišljao da se pridružiš nekom timu?

Aleksandar: Naravno. Mislim da je većina nas kanteraša to u nekom momentu pomislila, barem na trenutak. Ne želiš da pričaš o Mesiju, želiš da budeš Mesi, jelte :D. Meni se ova želja javila u periodu kada sam igrao humanitarne turnire EHLS-a (Esport Humanitarna Liga Srbije) u ekipi Zloće (moja genijalna ideja za naziv, haha). Ako se dobro sećam, u jednom od ovih turnira smo dogurali do finala protiv profesionalne ekipe koja se zvala Immortal Balkans. Pobedili su nas sa 2-1 rezultatom posle tesnog finala, ali iako smo izgubili, osećao sam se kao car jer smo uspeli toliko da namučimo jedan profesionalni tim sa naših prostora. Bili smo jako naloženi, ali to je kratko trajalo jer smo se ubrzo razišli.

Kako te je ovo iskustvo odvelo u komentatorske vode?

Aleksandar: EHLS mi je u tome mnogo pomogao. Gledajući nekoliko njihovih strimova, dopalo mi se kako mečeve prenosi Aleksa "Redulj" Radojković, danas poznat komentator sa naših prostora. Pre svega me je iznenadio njegov profesionalizam na turniru ovog nivoa - videlo se da se mnogo trudi i da mu je jako stalo. Zato je tu i gde jeste sada.

Redulj je bio odličan, ali sam pomislio da mogu da budem bolji od njegovog co-castera, osobom sa kojom je zajedno komentarisao mečeve. Tada sam već skapirao da je posao esportiste krvav, da oduzima dosta vremena i da nikada neću biti dovoljno dobar, zbog čega sam odlučio da konkurišem EHLS-u kao novi komentator.

Kako izgleda tvoja tipična priprema za jedan meč?

Aleksandar: Sve zavisi od meča, nivoa takmičenja i govornog područja. Kada komentarišem mečeve na srpskom, najčešće na turnirima koje organizuje RUR, nemam nikakve posebne pripreme jer celu scenu držim u malom prstu - poznajem gotovo sve ljude koji se bave profesionalnim kanterom u Srbiji. Bolju pripremu svakako zahtevaju mečevi koje komentarišem na engleskom jeziku - timovi su internacionalni i trudim se da što bolje pohvatam neke relevantne statistike, vezane za mape na primer.

Koja od ove dve varijante tebi više leži?

Aleksandar: Definitivno komentarisanje mečeva na srpskom, pre svega zbog samog jezika. Odlično znam engleski, ali se ponekad desi da mi fali samo jedna reč. Ali kada se poredim za mojim idolima kao što su Scrawny i Launders, to je stvarno kao nebo i zemlja. Naravno moram da pomenem i komentatore tradicionalnog sporta koji su mi takođe uzor.

Na temu internacionalne Counter-Strike scene, početkom godine si bio gost na HLTV Awards manifestaciji u Beogradu. Opiši nam to iskustvo.

Aleksandar: Bilo je malo nadrealno uživo videti sve te ljude. U pitanju je događaj koji je okupio najbolje od najboljih iz sveta kantera - od igrača i trenera do strimera i naravno komentatora. Imam dosta samopoštovanja, ali sam se ipak malo osećao kao uljez :D.

Nikada nisam bio na ovakvom tipu događaju i pre toga nisam imao priliku da razgovaram sa stranim igračima. U tom smislu ovo iskustvo je bilo nezamenjivo, ali se nadam da će se ponoviti i naredne godine pošto se HLTV Award Show vraća u Beograd i 2026.

Da li je bilo nekih iznenađenja u smislu dobitnika nagrada?

Aleksandar: Rekao bih da su sve nagrade i više nego zasluženе, ali se samo ne bih složio da je donk napravio najbolji plej godine. Po meni, NiKo i jL su izveli mehanički teže poteze (koristili su pištolj a ne pušku) koji su imali mnogo veći uticaj i značaj na ceo meč. Možda malo naginjem ka jL-u pošto je preokrenuo ceo tok polufinala na Majoru.

Kada će više igrača sa Balkana dobiti ove nagrade?

Aleksandar: Kada bude bilo više balkanskih igrača na sceni i kada to zasluže :D. Nažalost, ovakvi igrači su u jako malom broju. Postoji dosta faktora, ali ekipe su generalno vrlo nestabilne, igrači se često menjaju. Zato bih voleo da novi sastav Partizan Esportsa ostane na okupu duže od šest meseci. Mislim da im je jako lepo krenulo i da imaju mnogo potencijala.

Sem tog kontinuiteta, šta misliš da je potrebno da bi se esport na Balkanu podigao na malo viši nivo?

Aleksandar: Svakako više turnira. Logično je da će više igrača privući turniri sa većim nagradnim fondovima, ali mislim da su manji turniri i više nego neophodni. Ni neka podrška države nije na odmet, kao što je slučaj sa tradicionalnim sportom.

Pored komentarisanja CS2 mečeva, imaš i svoj podkast posvećen košarci. Kako bi uporedio kanter i košarku?

Aleksandar: Neke pozicije u obe igre imaju slične uloge, kao što su IGL i plejmejker. Pored toga, rekao bih da kanter i košarka imaju sličan tempo - napad u košarci traje 24 sekunde, a runda u kanteru malo duže. Tempo je jako brz, gde posle napada (runde) imate trenutak predaha i onda ponovo krećete u novu akciju. S druge strane, fudbal bih uporedio sa LoL-om koji je daleko sporiji.

Reci nam nešto o tvom podkastu.

Aleksandar: Podkast se zove Karting Klub jer sam ga osnovao sa ekipom drugara sa kojom sam ranije išao na karting. Stvari o kojima pričamo nemaju baš uvek savršenog smisla, ali svi delimo veliku ljubav prema košarci.

Da li ti je kasting karijera u kanteru pomogla u izvođenju podkasta?

Aleksandar: U smislu priče jeste, ali mi je trebalo vremena da se naviknem na kamere. Rekao bih da sam uspeo da se opustim posle 60+ epizoda podkasta.

Da li imaš neku zanimljivu anegdotu sa posla?

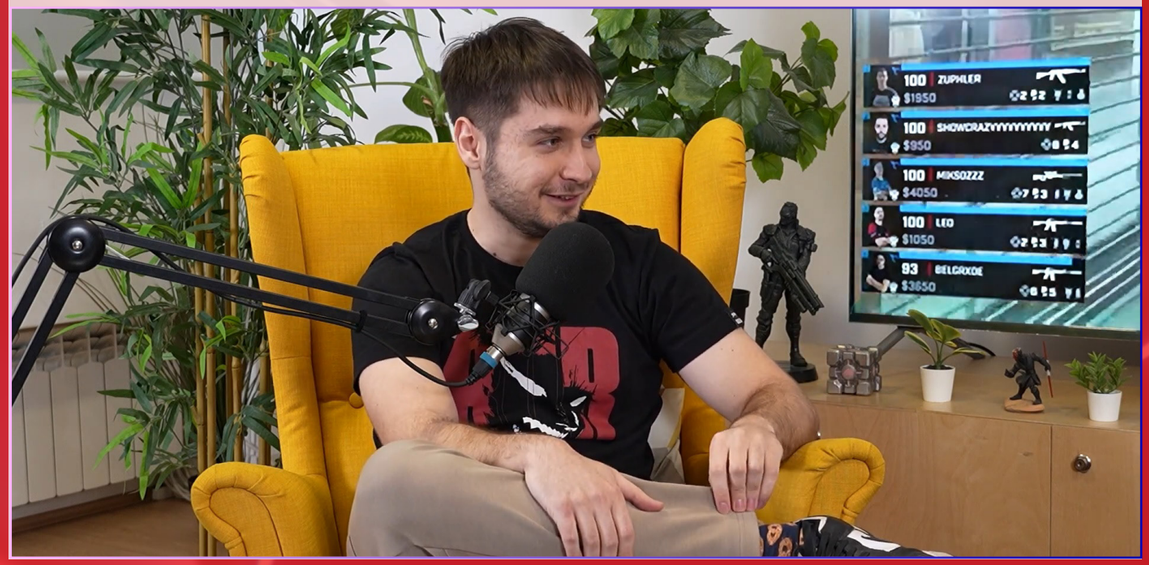
Aleksandar: Sećam se jedne bizarne situacije na EHLS turniru koji smo organizovali u saradnji sa USF-om (Unija Studenata FON-a). Turnir se igrao u LAN-u, gde smo ja i momak koji održava server bili smešteni u zasebnu sobu. Tokom pauze, ušla je devojka koja nas je veoma znatiželjno ispitivala o našem poslu. U jednom trenutku je prišla računaru, dotakla miš i ugasila server. Kao scena iz crtaća :D. Igrači su ubrzo upali kod nas i krenuli da se raspituju oko situacije sa serverom, ali se ovaj incident, na svu sreću, nije dogodio usred runde.

Koji je tvoj ''dream guest'' za podkast?

Aleksandar: Iako navijam za Zvezdu, voleo bih da razgovaram sa Aleksom Avramovićem. Cenim ga kao košarkaša i kao ličnost. Da imam hipotetički CS podkast, zvao bih Nikolinog brata, Nemanju "huNter-" Kovača. Malo bismo pričali o Partizanu, malo o kanteru. Mislim da bismo se lepo snašli.

Da li imaš neki savet za mlade kastere ili podkastere?

Aleksandar: Fokusirajte se na ono što volite i ne očekujte uspeh preko noći!



PLAY! BIRA: BOSS FAJTOVI KOJE ĆEMO ZAUVEK PAMTITI

IGOR TOTIĆ

Mnogo bossova je prošlo kroz moje prste za svojih više od 30 godina gejminga. Bilo je dobrih, bilo je loših i verovatno će na ovim spiskovima kolege pisati o raznim FromSoft bossovima (zasluženo). Ali, Baldur's Gate 3 je meni uradio nešto što nisam mislio da je moguće za jednu igru – da me konstantno iznenađuje.

Taman sam mislio da sam pred kraj igre, kad sam naleteo na Raphael-a, đavola koji me prati kroz celu igru i nudi rešenja za sve moje probleme. Od tog momenta ne znam šta je bilo zanimljivije tokom ovog fajta. Da li mehanike sa stubovima koje ga čine jačim, da li to što sam uspeo da nagovorim njegovog oficira da se bori sa mnom, da li njegova transformacija usred bitke koja zauzima pola ekrana ili njegova tema – pesma koja ide kroz ceo fajt? Da, definitivno je pesma najbolja stvar ovog fajta! Nisam mogao da verujem da je Larian bio toliko hrabar da ubaci ovakvu temu u fajt, temu koja peva o Raphael-u koju peva sam Raphael! Genijalno! Svi koji su igrali BG3 će se složiti sa mnom, jer je ova borba nezaboravna. Za kraj, da citiram:

„Lives, all mortal lives, expire. Souls go to their dooms, in flames - Forevermore"

NIKOLA AKSENTIJEVIĆ

Iako okršaje sa bossovima u igrama pretežno odlikuje njihova težina, osećaj uspeha prilikom pobede, narativne implikacije i generalna atmosfera, retko koja borba uspeva da pogodi savršen balans svih tih aspekata, dok istovremeno ostaje i fer prema igraču.

Geničiro iz Sekiro: Shadows Die Twice je upravo takva borba. Protiv njega se borite tri puta tokom igre, gde je svaki naredni duel testament vašem napretku u veštini, sa sve težim narativnim ulozima i mehanikama. Kada dođete do finalnog okršaja, svaki potez, blokiranje, kontraudarci i međusekvence izgledaju kao neke od najboljih koreografisanih borbi u pratnji vrhunske muzike koja redefiniše iskustvo.

U prvoj borbi je namenjeno da izgubite, druga borba predstavlja prvu pravu proveru vaših veština, bacajući na vas munje koje možete da uzvratite samo dok ste u skoku, kao i vaš osećaj za blokiranje, dok treća predstavlja kulminaciju svega što igra ima da baci na vas. Geničiro, to jest Sword Saint Isshin je svojevrstan ples između dva najveća ratnika u Sekiro univerzumu, obuhvatajući sve elementalne sile i težinu svega što ste do tada postigli u ultimativnom duelu koji će teško biti nadmašen.

MILAN ŽIVKOVIĆ

Odabrati naj momenat bilo kog tipa u mojoj igračkoj istoriji, nemoguć je posao. Pa je tako slučaj i kada su u pitanju „boss" borbe. Ali ja ću se praviti da je ovo serijal o kom ću na tu temu govoriti jednom mesečno, pa ću se uhvatiti za prvog koji mi padne na pamet. Eto ideje!

Boss borbe za pamćenje, ljudima su obično momenti gde su njihove igračke sposobnosti bile stavljene na test. Ali osim što me prvi ljuti suparnici iz Boogerman-a i Alien Soldier na Mega Drive 2 još uvek bole, što ih sa 8 i po godina nisam mogao pobediti, radije se sećam jednog drugog trenutka.

13.06.2008. godine oko podneva i Metal Gear Solid 4 finale. Likvid Oselot kao suparnik, borba na vrhu neviđene mehanizacije, okršaj pesnicama – prsa u prsa. Poslednji čin veličanstvene kvadrologije, krešendo moje omiljene franšize, sažetak svega poput fokusa na vrhu igle koja se uvlači u moj um da ostavi svoj neizbrisiv trag.
Koreografija pokreta, prelazak iz faze u fazu dok u

svakoj narednoj kroz svoj osećate i umor dva ljuta brata, vrhunac tehnologije u pogledu grafike i muzika koja raspamećuje. Zadati taj poslednji udarac, zadnjim atomom snage, dan danas odjekuje pod mojim igračkim palčevima.

Možda se jedan momenat ne može izdvojiti kao najbolji ali svakako može kao poseban. Gejmerski čekpoint, „extra life" ili možda „level up"? Nema dileme, za mene su to bile sve tri stvari i jedan od razloga zašto još uvek volim video igre.

MILOŠ ŽIVKOVIĆ

Kada pomislim na boss fight, krenu da mi se vraćaju momenti iz detinjstva u kojima sam polako i po prvi put zaplovio morem gejming sveta. Ali ovaj bih izdvojio...
Bilo je to jedno letnje veče kada sam, ne sluteći šta me čeka, pokrenuo Soul Blade na PS1 i počeo da probijam svoj put do slave. Sve je krenulo nekako lagano bez previše problema i ni na jednoj borbi se nisam nešto preterano zadržavao, a onda je na red došao moj arhi neprijatelj – Servantes, poslednji protivnik. Prvi pokušaj je već izazvao sumnju u meni - da li sam dorastao izazovu? Ali nije dugo potrajalo dok ga, vidi čuda, nisam doterao do druge faze. I onda je sve počelo...

Prvi pokušaj, peti, dvadeseti... Nisam ni shvatao da sam već duboko zagazio u noć, pokušavajući da dokažem sebi da ja to mogu! Sunce je već izlazilo, a ja sam i dalje igrao. Brat je spavao pored mene pa ga je i neka moja žustrija reakcija probudila. Pogledao me je škiljeći i rekao: „Brate, daj spavaj!" Moj odgovor je bio odričan. Ne! Okrenuo sam se nazad ka televizoru a pogled mog neprijatelja bio je hladan kao led. Zasukao sam rukave i smogao svu preostalu snagu koju sam imao te poslednjim naporima uspeo da zadam fatalan udarac! Dok su mi oči suzile od umora, okrenuo sam se ka bratu da se pohvalim svojim uspehom, međutim on je već ponovo bio u dubokom snu. Ali verujem da je čak i tamo osetio olakšanje i osećaj ponosa koji se širio u sobi...

BOŽIDAR RADOVANOVIĆ

Kada sam kolegama zadao ovu temu, krenuo sam da razmišljam i o mom ličnom omiljenom boss fajtu. Instiktivno sam počeo da vraćam film u rane i srednje 2000-e kada sam i proveo najviše vremena igrajući igre, ali nekako nisam uspeo da pronađem adekvatnog kandidata. Međutim, kada sam odlučio da sagledam širu sliku, vrlo brzo sam se dosetio igre i boss fajta koji se, barem za sada, za mene ističe kao najbolji - borba sa Eviternom u Blasphemous 2.

Blasphemous serijal je privukao dosta igrača zbog svog vizuelnog stila, ali i zbog činjenice da je školski primer odlične metroidvanije sa solidnim boss fajtovima. Igrajući dvojku, na pola priče sam stekao utisak da su borbe u nastavku u proseku bolje, ali sam posle prvog susreta sa pretposlednjim bossom uvideo da je ovaj fajt priča za sebe.

Nakon relativno lagane prve faze koja predstavlja simpatičan omaž Drakuli iz Castlevania serijala, Eviterno prestaje da se služi trikovima i uzima mač. Tek tada počinje prava borba - borba u kojoj nećete imati ni sekund predaha, praćena jednom od najboljih muzičkih tema koje sam ikada čuo u jednoj video igri (Padre de los Penitentes). Iako je već postala malo izlizana, reč koja najbolje opisuje ovu borbu je definitivno ''epska''.

„For I am the First Penitent, and you... shall be the last."
- Eviterno, po stoti put.

MILOŠ HETLEROVIĆ

Priča o mom omiljenom boss fajtu u igrama je delom vezana za to što se bavim najčešće hardverskim temama, a delom i zato što sam već izuzetno mator u gejming okvirima.

Kraj je devedesetih godina u Beogradu, moj rođak je dovoljno srećan da ima PlayStation konzolu sa tada najmodernijim Dualshock kontrolerom (to je druga izvedba kontrolera koja ima mogućnost vibracije kao i analogne stikove, prva nije imala) i igra se Metal Gear Solid. I okej, dolazi se do Psycho Mantis bossa, kreće dijalog, on saopštava kako ima telepatske i psihokinetičke moći što je sve u sklopu same igre.

Međutim, u tom momentu kreće da navodi igre koje često igramo na toj konzoli?! Onda, da bi pokazao svoju telekinetičku moć, traži da spustim kontroler na pod i isti kreće sam da zuji i da se kreće po podu?! Sada sam već u fazonu: „Da ovo nije neka skrivena kamera ?!?" Kreće fajt, a šta god da uradim on blokira i kontrira bez problema, sve vreme me prozivajući kako ne mogu ništa protiv njega jer mi je ušao u glavu i on već zna svaki moj potez! Frustracija raste eksponencijalno! Rešenje je relativno jednostavno – džojped uključite u Player 2 port na PlayStation konzoli i onda on više ne može da „pročita" vaše poteze. Samo ga se treba setiti... A koje igre volimo je zaključio tako što je pročitao koji se fajlovi nalaze na memorijskoj kartici konzole.

TOP IGRE PROLEĆA

SPLIT FICTION - 6. MART

Za samo nekoliko dana izlazi najnovija couch co-op avantura od Hazelight studija, koji je poznat po kultnom hitu i osvajaču GOTY nagrade, It Takes Two. Nakon što smo spasli brak Kodija i Mej, krećemo u novu pustolovinu sa Mio i Zoe, dve prijateljice koje bivaju zarobljene u simulaciju svojih knjiga. Ova simulacija je podeljena na dva različita sveta – jedan inspirisan naučnom, a drugi epskom fantastikom, od kojih svaki nudi različite gejmplej mehanike. Igrači će prelaziti iz sci-fi u fantasy svet, zajedno rešavajući zagonetke.

Mio i Zoe se ne slažu u početku priče, ali će morati da nauče da sarađuju, kao i igrači. Kao i prethodni Hazelight naslovi, Split Fiction podržava Friend's Pass, što znači da vam je potrebna samo jedna kopija igre.

Split Fiction će biti dostupan za PlayStation 5, PC i Xbox Series X/S.

ASSASSIN'S CREED SHADOWS - 20. MART

Assassin's Creed Shadows će biti dostupan za PlayStation 5, PC i Xbox Series X/S.

Zvuči nerealno, ali nas nešto više od dve nedelje deli od jedne od najkontroverznijih igara u proteklih par godina - Assassin's Creed Shadows. Posle dva odlaganja i teškog razvoja, uskoro ćemo zaigrati naslov koji će odlučiti sudbinu kompanije Ubisoft.

Shadows nas vodi u feudalni Japan i fokusiraće se na grandiozni open world setting. Moći ćemo da biramo između dva glavna lika, Yasukea i Naoe, od kojih svaki poseduje jedinstvene veštine i stil igre. Naoe, kao nindža, nudi pravi "assassin" stil igre, dok Yasuke, samuraj, donosi direktniji, agresivniji pristup borbi koji će više prijati igračima koji vole da se biju prsa u prsa. Igrači će moći da izaberu svog omiljenog lika i prate njegovu ličnu priču, ali će glavna radnja biti prilagođena izabranom protagonisti.

ATOMFALL - 27. MART

Atomfall nas vodi u alternativne šezdesete, pet godina nakon najveće nuklearne katastrofe u istoriji Velike Britanije. Iako je ovo poređenje očekivano, teško je ne opisati postavku ove igre kao ''britanski Fallout'' ili ''britanski Stalker''.

Nuklearni bunkeri, razdor u državi, neprijateljske frakcije, mutanti i apsolutni haos - sve tri igre dele ove elemente, uz propratne gejmplej mehanike koje su karakteristične za žanr. Međutim, iz dosadašnjih trejlera nam je malo teško da zaključimo ton Atomfall-a. Da li imati komičan prizvuk kao Fallout sa daškom klasičnog britanskog humora, ili će situacija biti suprotna kao u Stalkeru? Možda dobijemo i nešto između, ali se u svakom slučaju nadamo da će Rebellion uspeti da realizuje svoju viziju posle drastično drugačijeg Sniper Elite serijala.

Atomfall će biti dostupan za PlayStation 5, PlayStation 4, PC i Xbox Series X/S.

CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 - 24. APRIL

Prvenac studija Sandfall Interactive nas vodi u fantastičan svet koji se ističe po svom bogatom vizuelnom stilu, inspirisan francuskim La Belle Époque periodom. Za razliku od ekstravagantne estetike, postavka priče je prilično opskurna (haha) sa oskudnim detaljima. Za sada samo znamo da moramo da zaustavimo misterioznu osobu poznatu kao Paintress, koja se sprema da obriše ogroman deo čovečanstva, tačnije sve one koje su dogurali do 33. godine.

Clair Obscur: Expedition 33 je potezni RPG, inspirisan japanskim klasicima kao što su Final Fantasy i Persona. Međutim, borba nije u potpunosti potezna - poseduje i aktivnu komponentu koja vam dozvoljava da izbegavate i blokirate neprijateljske napade u realnom vremenu. Uskoro ćemo saznati kako izgleda modernija, ali i zapadnija iteracija ove interesantne kombinacije.

Clair Obscur: Expedition 33 će biti dostupan za PlayStation 5, PC i Xbox Series X/S.

DOOM: THE DARK AGES - 15. MAJ

Doom: The Dark Ages će biti dostupan za PlayStation 5, PC i Xbox Series X/S.

Doom: The Dark Ages se istakao kao jedna od najuzbudljivijih najava sa prošlogodišnjeg Xbox Games Showcase događaja, a sada je preostalo još mesec i po dana pre nego što sa Doom Slayerom krenemo u srednjovekovni pohod i lov na horde paklenih izroda. Od prve najave, fanovi su The Dark Ages svrstali među najiščekivanije naslove 2025. godine, što su svi dosadašnji trejleri definitivno potvrdili.

Do sada smo videli malo tromiji, metodičniji stil borbe, što ne znači da će kombat biti išta manje uzbudljiv od prethodnika. Uz ray tracing i druge vizuelne efekte nove generacije, The Dark Ages se ističe kao jedna od najbrutalnijih, ali i najlepših igara u serijalu. Id Software je takođe najavio finije ''štimovanje'' težine, kao i novu zanimljivu opciju za podešavanje ukupne brzine igre.

ELDEN RING NIGHTREIGN - 30. MAJ

Manje od pola godine nakon izlaska spektakularnog Shadow of the Erdtree DLC-a, FromSoftware je najavio sledeće poglavlje u priči Elden Ringa - Nightreign, koji, za razliku od prethodnih igara studija, stavlja veliki akcenat na multiplejer co-op i survival elemente. Igrači će morati da prežive tri dana i tri noći u singlplejeru ili u grupnoj varijanti sa još dva saveznika (multiplejer co-op za dva igrača iz nekog razloga neće biti dostupan).

Iako je gejming zajednica uzbuđena što dobijamo novu igru u Elden Ring univerzumu, mnogi fanovi su bili zbunjeni, a neki čak i razočarani što Nightreign neće biti klasičan soulslike. Uprkos tome, igra trenutno zauzima treće mesto na globalnoj Steam wish listi, odmah iza Silksonga i Deadlocka.

Elden Ring Nightreign će biti dostupan za PlayStation 5, PlayStation 4, PC, Xbox One i Xbox Series X/S.

NISAM RAZBIO TREZOR, ALI JE MENI RAZBIJENO STRPLJENJE

Autor: Igor Totić

Ovo će možda biti najkraći tekst koji sam ikada pisao, ali ne baš mojom krivicom. Ovo kažem jer sam imao samo jednu partiju u beti igre Vaultbreakers koja nije prošla baš najbolje.

U načelu, Vaultbreakers je extraction shooter u fantazijskom svetu koji ima dosta moba elemenata, barem što se heroja tiče. Sebe opisuje kao extraction PvPvE ARPG, što je previše žanrova za jednu igru. Već na početku birate lika i upadate u HUB gde dobijate

VAULTBREAKERS SEBE OPISUJE KAO EXTRACTION PVPVE ARPG, ŠTO JE PREVIŠE ŽANROVA ZA JEDNU IGRU

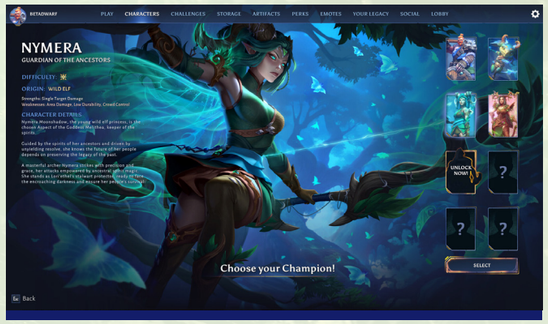
IGRA JEDNOSTAVNO NIJE DIZAJNIRANA DA SE IGRA SOLO

kvestove koji su zapravo delovi tutorijala. Posle objašnjenja šta se gde nalazi u HUB-u, igra vas baca u matchmaking sa bazičnim kvestom i onda čekate... i čekate... i čekate. Tri puta sam ulazio u queue, i tri puta sam čekao po 20-ak minuta.

Vaultbreakers se generalno igra u paru, i sistem će vam naći saigrača relativno brzo ali ćete oboje čekati jako dugo na slobodnu partiju. Za vreme celog testa nisam uspeo nijednom da upadnem u partiju ako sam sa nekim u paru. Međutim, igra dozvoljava i solo varijantu.

Solo sam odmah upao u partiju i dok sam se snašao sa mapom, sa obližnjim mobovima i kontrolama, već sam bio uništen od strane drugog para igrača koji su me čekali na spawnu. Iznerviran, pokušao sam opet solo ali se ponovila ista situacija, samo sam malo ovog puta uspeo da izađem iz spawna – igra jednostavno nije dizajnirana da se igra solo, sem ako vam likovi nisu kompletno opremljeni i nabudženi. Tu sam već odustao jer nisam želeo da čekam novih 20 minuta da bih igrao sa nekim u paru.

Ovo je prava šteta, jer je BetaDwarf napravio jednu od mojih najomiljenijih igara svih vremena – Forced Showdown. Ova igra je akcioni roguelike sa kartaškim elementima i super je inovativna, smešna i zabavna. Vaultbreakers, po ovome malo što sam video, juri trendove sa žanrovima koji su sada popularni, ali se ne trudi da bude originalan i unikatan kao prethodne igre ovog developera. Svakako treba sačekati da igra izađe, jer je ovo samo beta. Možda se, nadam se, promeni većina stvari i zapravo proradi matchmaking.



Razvojni tim:
BetaDwarf

Izdavač:
BetaDwarf

Planirani datum izlaska:
TBA

Platforme:
PC

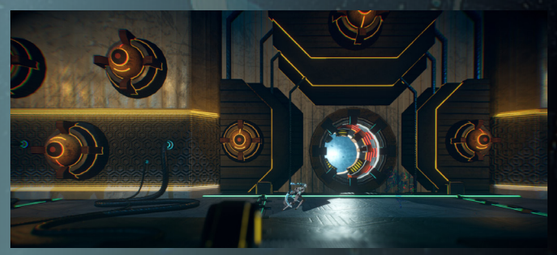
Test platforma:
PC

MOŽDA JE EARLY ACCESS BIO BOLJE REŠENJE...

Autor: Igor Totić

Još jedna recenzija, još jedna metroidvania i naravno opet ja! Ovoga puta testiramo ReSetnu, igru komšija iz Zagreba koji su rešili da se upuste u gejming vode i za sada im to jako lepo ide. Doduše, bilo je problema koji su me namučili tokom igranja ali je većina popravljena brzim zakrpama. Vidi se da Today's Games ekipa pomno sluša feedback ali što je najbitnije, eksplozivno brzo reaguje na isti.

ReSetna je metroidvania smeštena u svet kojim vladaju roboti i gde organskog života više nema. ReSetna, borbeni robot, probuđena je od strane AI i saznaje da postoji Signal koji se širi planetom i korumpira sve mašine da postanu agresivne i opasne. Sada je na ReSetni da pronađe izvor Signala i da zaustavi dalje širenje korupcije. Naravno ovo je samo osnovna



RESETNA JE VEOMA AMBICIOZAN PROJEKAT NAŠIH KOMŠIJA I MISLIM DA ĆE IM SE ISPLATITI

U JEDNOM TRENUTKU ĆETE BITI TOLIKO OP DA IGRA POSTAJE SMEŠNA

premisa i kao u svim robotskim postapokaliptičnim pričama, nije sve kako izgleda. Saznaćete o Signalu, o AI Apexu i o samoj ReSetni i kako ona pripada i utiče na ovaj svet. Sviđa mi se što priča ima ovako dubok lore, ponekad čak skriven u tajnim sobama, jer se igra onda pretvara u nešto više od standardnog metroidvania progresa.

Priča je podeljena na tri čina, a mehanički se na to može gledati da prvi čin predstavlja istraživanje, drugi čin boss rush a treći čin zaključak igre. Ovo znači da ćete većinu prvog čina ići po biomima i tražiti sklopke koje treba da ugasite da bi se aktivirali bossovi po koje se vraćate nazad. Čudan pristup, ali radi.

Biomi su zanimljivi i kreću se od raspalog grada sa razrušenim zgradama do mehanizovanih kula koje su vrhunac tehnološkog dostignuća. A onda dolazimo do segmenta sa kristalima koji je em nepotrebno težak, em je vidljivost loša zbog ogromnog kontrasta u bojama i osvetljenju (tokom pisanja ove recenzije, izašao je patch koji je popravio ovaj segment time što su sredili boje i samim tim i vidljivost, kao i to da su izbacili obavezno ponavljanje nivoa ako padnete). Kombat je blago rečeno čudan. Ono što mi je najviše smetalo je to što nisam imao osećaj da se tabam sa drugim robotima. Feedback borbe je ili slab ili nepostojeći, a i ne pomaže to što je kombat u startu vrlo bazičan, jednostavan i dosadan. U početku imate tri oružja koja manje više predstavljaju brzine i težine napada i svako poseduje svoj mali set napada koje možete kombinovati. Kasnije kroz igru, kombat postaje zanimljiviji kada otključate Hakove i Čipove.

KOMBAT JE BLAGO REČENO ČUDAN

Hakovi su bukvalno magije kao što su štit ili sposobnost da usporite sve neprijatelje i naterate ih da vas ne napadaju. Čipovi su pasivna poboljšanja koje kupujete i nalazite kroz svet. Sa ovim čipovima povećavate svoje statistike kao što su HP i jačina napada. Svi čipovi mogu da se unaprede sa diskovima koje nalazite dok igrate ili kroz sporedne kvestove. Što duže igrate, čipovi postaju sve jači, ali do te mere da ćete u jednom trenutku biti toliko OP da igra postaje smešna. Ali ovo mi je okej jer ja generalno mrzim kada neprijatelji prate mog lika po nivou i onda se ispostavi da je pacov lvl 50 ista pretnja kao Orc istog nivoa. Lepo je kada se lik nabudži i kada imate priliku da iskoristite sav taj trud da biste pokosili celu mapu bez mnogo problema.

Eksploracija je tipična za metroidvania igre. U počet-

BORBA POSTAJE ZANIMLJIVIJA KADA OTKLJUČATE HAKOVE I ČIPOVE

ku ćete naletati na dosta rampi koje vam ne dozvoljavaju dalji progres dok ne pronađete određenu sposobnost koja će vas pustiti dalje. Neretko sam uhvatio sebe kako lutam po mapama tražeći pravi put, da bih propustio mali prolaz u nekom ćošku koji otvara dalji progres. Mislim da igra ne treba da drži igrača za ruku, ali mnogo više vizuelnih putokaza u samom dizajnu igre je neophodno. Igru sam pretežno igrao na Steam Deck-u pa paljenje i gašenje istog nije toliki problem kad se gubim po mapi jer uvek mogu da nastavim kasnije. Dok bih na PC morao da tražim, a kada mi ponestane vremena da jurim do najbliže stanice za snimanje kako ne bih izgubio progres. Samo malo više vizuelnih putokaza bi učinilo ogromnu razliku u besprekornoj navigaciji.

ReSetna je veoma ambiciozan projekat naših komšija i mislim da će im se isplatiti. Početak igre je svakako jako spor i ako niste uporni (čitaj: strpljivi), obrisaćete igru i brzo ćete je zaboraviti. Nakon tog inicijalnog sata, igra se otvara u nešto vrlo interesantno. Svakako, gomila bagova (koji se relativno brzo popravljaju) i grešaka u dizajnu, ne ide u korist igri. Da je ReSetna izašla u Early Access, mislim da bi predstavljala manji stres na devove i da bi na taj način uspeli da privuku veću publiku. Za sada, savetovao bih vam da sačekate još malo, ali samo malo jer zakrpe izlaze brzinom munje.

RAZVOJNI TIM:
Today's Games

IZDAVAČ:
Today's Games

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

CENA:
19,50€

OCENA **7,5**

- ✓ Ambiciozna metroidvania
- ✓ Dizajn
- ✓ Kombat...
- ✗ ...koji postaje dobar tek na pola igre
- ✗ Manjak vizualnih putokaza
- ✗ Trebalo je da ide prvo u EA

Igru ustupio: Today's Games

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-6400 / AMD FX 8320
GPU: NVIDIA GTX 960 / AMD Radeon R9 280
RAM: 8 GB
HDD: 25 GB

Lenovo
LEGION

Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+
Gear up at Lenovo.com/Legion

Windows 11
Power Play

REACH YOUR IMPOSSIBLE

Smarter technology for all
Lenovo

PUT POD NOGE... ILI TOČKOVE

Autor: Nikola Aksentijević

Keep Driving je potezni RPG koji će vas baciti na putešestvije u ulozi mladića sa polupanim matorim kolima, sa jedva dovoljno kinte za gorivo i hranu. Kao u stvarnosti, putovanja u Keep Drivingu deluju kao besciljna letnja avantura gde odvrćete muziku na radiju uz grickalice. Makar dok vas ne zezne lampica na kolima gde morate da vidite šta ćete sa vašim faličnim automobilom dok autostoper kog ste pokupili počinje čudno da se ponaša. \

Razlog vašeg lutanja jeste prilično jednostavan. Stari prijatelj sa druge strane države vas je pozvao na muzički festival, te imate tri meseca da išibate ogroman put pred vama i krenete sa vožnjom. Vaš automobil jeste i vaš inventar, gde ćete trpati sve dodatne resurse u gepek, korisne gedžete u ladicu, pa i ljude na prazna sedišta. Kako putujete između dve destinacije, između ćete sretati ne samo ljude, već i raznorazne prepreke, bilo da su rupe na putu, kolone, pa i mušice po kolima i bajkerske bande. Svi ovi događaji jesu varijanta Keep Driving-ovog poteznog borbenog sistema.

VAŠ AUTOMOBIL JE UJEDNO VAŠ INVENTAR, GDE ĆETE TRPATI SVE DODATNE RESURSE U GEPEK, PA I LJUDE NA PRAZNA SEDIŠTA

Treba da sačuvate četiri parametra, gorivo, novac, stanje vašeg automobila i vaše energetske nivoe, te morate da pogodite iste ove pretnje sa vašim sposobnostima koje se mogu braniti od samo određenih tipova napada. Iako je ovaj borbeni sistem uglavnom to što vidite i u prvoj iteraciji, nikad ne dobijajući na kompleksnosti, preživljavanje nije lako i zahteva preparaciju. Većina kartica sa sposobnostima ima svega par punjenja dok ne odspavate sledeću turu, dok su gedžeti takođe limitirani brojem koliko ih puta možete iskoristiti. Čak i da ispadnete iz igre, ostajući bez goriva ili funkcionalnog automobila, možete pozvati šlep službu da vas vrati u prethodni grad, ili čak potrošiti energiju da otpešačite do najbliže pumpe.

Na sve to dodajte i lude autostopere koje ćete sretati na vašim putovanjima. Ovo obuhvata fascinantnu garnituru likova, od pank klinca sa psom koji će vam zauzeti dodatno mesto u automobilu, pa sve do odbegle mlade sa sve venčanicom na njoj. Autostoperi su isprva samo dodatni likovi koji će njihovim sposobnostima pomoći pri borbi, ali se eventualno njihove životne priče sve više odmotavaju pred vama, vodeći vas na raznorazne kvestove koji će dodatno otkriti o njihovim motivacijama i neretko vas nagraditi. Uz ne preterano mnogo dijaloga i bezimenim

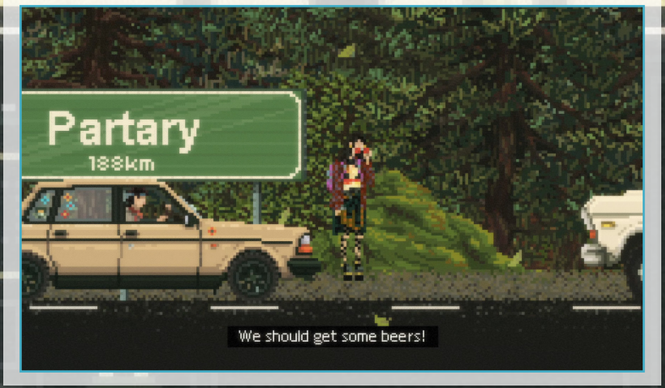
ČAK I DA ISPADNETE IZ IGRE, MOŽETE POZVATI ŠLEP SLUŽBU DA VAS VRATI U PRETHODNI GRAD

pikselizovanim portretima, karakterizacija i vezivanje sa ovim privremenim prijateljima su maestralno odrađeni i veoma, veoma realni. Ove avanture vas mogu odvesti u ogromnom broju pravaca od kojih neki i nisu toliko legalni, te vodite računa o raznoraznim pretnjama unutar i van zakona.

Od svih stvari kojima ovaj mali indie naslov briljira, Keep Driving možda najviše sija svojom odličnom muzičkom podlogom, preplavljenom odličnim švedskim indie bendovima kao što su Westkust i Yimmer Grandioso, formirajući intrigantan atmosferski spektar koji će obuhvatati vaše putovanje.

Igra ima nekoliko krajeva van onog gde jednostavno dolazite do festivala na koji treba da odete sa prijateljem. Stilizovana pikselizovana grafika samo doprinosi koheziji ovog slatkog iskustva, koje najtoplije mogu preporučiti svima koji žele da probude malo nostalgije za letnjim putešestvijima tokom ovih hladnih zimskih dana.

KEEP DRIVING MOŽDA NAJVIŠE SIJA SVOJOM ODLIČNOM MUZIČKOM PODLOGOM



PLATFORME:
PC

RAZVOJNI TIM:
YCJY Games

CENA:
18 €

IZDAVAČ:
YCJY Games

OCENA **9**

- ✓ Atmosfera
- ✓ Muzika
- ✓ Realne životne priče vaših saputnika
- ✗ Ume postati repetitivno nakon par sati

Igru ustupio:
Future Friends Games

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i3-3220
GPU: Intel HD Graphics
RAM: 8 GB
HDD: 3 GB

JEDINO ŠTO FALI JE MARKO KRALJEVIĆ DLC

Autor: Igor Totić

Prvo moram da napomenem da sam prvi deo igrao vrlo malo (oko 10-ak sati) i nije mi se nimalo dopao. Ideja je bila tu ali mehanike, vremenski period a pogotovo kombat mi nije nimalo prijao. Cela igra je bila okrenuta ka realizmu, ka imerziji i gledao sam na nju kao na simulator srednjeg veka sa dodatnim koracima. Onda me je naš urednik Božidar Prepodobni pitao da li želim da radim recenziju, a pošto početkom januara nije bilo ništa specijalno na meniju, prihvatio sam. Igra, nažalost, nije stigla na vreme i krenuo sam da je igram par dana pošto je uveliko izašla.

Internetom je već sve bilo preplavljeno recenzijama koji pevaju hvalospeve dok se drugi žale na istorijsku, kulturnu i sociološku nekonzistentnost u odnosu na prvi deo. Pošto sam čitao i gledao par recenzija, video sam da je drugi deo jako sličan prvom i nisam se iskreno radovao igranju jer ovo nije tip RPG igre koji meni prija. Previše realnosti, previše kažnjavanja i previše mehanika mi ubija želju za igrom. Ali evo posle 60 sati igre mislim da sam tek zagrebao površinu i ne prođe momenat u kom ne pomislim da želim da nastavim da igram. Ovo je možda najbolja pohvala za KCD, ali jako

OSEĆAJ KOMBATA JE TOLIKO LOŠ, DA IZGLEDA KAO DA HENRIJA DRŽIM ISPOD MIŠKI I MLATARAM MU RUKAMA DOK JE ON U VR

je bitna jedna činjenica koja radi samo na PC (barem u ovoj igri za sada) i zbog koje sam zapravo i oduševljen igrom, a to su modovi.

Ako bih mogao da uporedim KCD2 sa bilo kojom drugom igrom to bi možda bio Skyrim ili neka kulminacija starih (dobrih) Bethesda igara samo podosta zakomplikovana i bez magija. Sa druge strane, dobro poređenje bi bio i Red Dead Redemption 2 zbog otvorenog sveta i raznih stvari na koje možete nasumično da naletite, a i zbog duboke imerzije. Doduše, po mom mišljenju, RDR2 ovaj deo radi mnogo bolje, ali ruku na srce, ipak je to Rockstar igra. U svojoj osnovi KCD2 je i dalje RPG iz prvog lica koji dosta želi da bude što realističniji što je nekad velika prednost, a nekad najgora mana ove igre.

Priča opet prati Henrija koji, sa svojim najboljim prijateljem Ser Hansom Kaponom, putuje iz rodnog mesta do zamka Troski da ubedi lokalnog vožda Ota von Bergova da prekine sa podrškom Žigmunda i pruži podršku trenutnom, ali nesposobnom, kralju Vaclavu. Sticajem okolnosti spuštanja garda zbog lepih žena, Henri i Hans nenaoružani ulaze u sukob sa banditima koji im uzimaju svu opremu i ubijaju sve ljude koji su jahali sa njima. Henri i Hans spašavaju živu glavu i pokušavaju da se domognu zamka, samo sada izgledaju više kao prosjaci nego kao vitezovi. Henri tokom bežanja preživi visok pad ali ima jake povrede, što objašnjava da mora ponovo da uči neke tehnike i mogućnosti koje je imao u prethodnoj igri.
Uvodna sekcija pokušavanja ulaska u zamak Troski je meni trajao oko 30-ak sati, a nakon što sam završio igra mi je stavila do znanja da je ovo sve manje više bio tutorial i uvod u priču. Posle me je čekalo još mnogo, mnogo toga.

Kvestovi su apsolutne dragocenosti ove igre. Skoro svaki kvest me je naučio nečemu, bilo da je deo istorije, vremenske svakodnevnice ili neki kulturološki momenat. Bez mnogo spojlera, postoji jedan deo prve zone koja pripada nomadima, ali da se ne lažemo, to je romski narod koji je putovao kroz Bohemiju. Kroz razne priče i kvestove, igra me je naučila dosta o njihovim običajima i raznim sujeverjima koja su u to vreme bila vrlo ozbiljno shvaćena. Bilo je dosta momenata gde se vide razni ružni običaji kao što je ponašanje prema ženama i ženskoj deci, kao i ženama u pozicijama moći. Bilo je dosta momenata gde se bliže objašnjavaju ova glupa pravila prošlosti i to sve kroz gejmplej i kvestove. Doduše, neretko sam naletao na ljude na pozicijama koji su želeli da se muvaju sa Henrijem, ali se ne sećam da je Henri uopšte bio gej u prvom delu, ili bi. Možda

AKO JE PRVI DEO KCD-A BIO SIMULACIJA DOBA VITEŠTVA, ONDA JE DRUGI DEO UBLAŽENA SIMULACIJA I VELIKI RPG

grešim ali mi je to bilo baš čudno da se na tako otvoren način obraćaju Henriju s obzirom da je vrlo naglašeno koliko su svi pobožni.

Priča se razvija vrlo polako a još sporije ako jurite sporedne kvestove (što toplo preporučujem). Mislim da je ovo namenski jer mi se čini da igra pokušava da pokaže koliko se sve u tom periodu odvijalo sporo – što se reflektuje i na ostatak igre. Ne samo što je sporo nego je i vrlo strogo. Morate da vodite računa kako o hrani tako i o higijeni, samo što je higijena mnogo stroža od hrane. Za hranu možete vrlo lepo da se pripremite bilo kuvanjem jela ili uzimanjem sirove hrane kao što je voće. U krajnjem slučaju, ako zatreba, možete i da ukradete hranu. Ja doduše baš nikada nisam imao problem sa gladi sem da vodim računa da se hrana ne pokvari. To se sprečava sušenjem i dimljenjem što je dobra mehanika jer vas spašava glavobolja.

Higijena doduše mi je malo tupavo rešena. Prvo, Henri se mnogo brzo prlja, kao dete u blatu. Ali po svim gradovima su razbacana korita sa vodom u kojim možete da se umijete, ali ne i da operete odeću i opremu. Za to morate da idete na reku ili jezero, ali ne bilo gde nego na posebne lokacije koje vam daju interakciju pranja odeće. Takođe možete da odete u javno kupatilo i tamo obavite sve, samo to košta. Ono što mi se ne dopada je koliko brzo se Henri prlja a i to koliko negativno ljudi oko njega reaguju na prljavštinu.

Izgleda da je u KCD2 svako selo porculanski čisto i da se niko ne bavi stokom, prasićima i živinom jer ne daj bože da sam se malo isprljao. Svaki NPC (koji su pride prljaviji) će dobaciti neki komentar. Jako brzo je počelo da me zamara pa sam instalirao mod koji povećava vreme prljanja na neki realniji nivo.

Henri je sin kovača i naravno da postoji mini igra za kovanje oružja i opreme. I to vrlo detaljna mini igra. Prvo morate da vodite računa na to koliko ste zagrejali početni metal, pa onda ritmično morate da udarate čekićem i da oblikujete isti taj metal ali i da pazite na staminu. Metal se hladi što znači da mora da se vrati u vatru. Naravno, ne možete samo jednu tačku da udarate nego morate da raspodelite udarce po celom predmetu koji pravite kao i o drugoj strani. Mnogo koraka za mini krafting igru, samo da bi bila imerzivna. I ovo sam rešio modom koji mi smanjuje količinu udaraca čekića na duplo manje, što na većim nivoima kraftinga mnogo znači jer biste čukali tri dana jedan mač. Isto ovo važi i za alhemiju, koja je inicijalno interesantna jer pratite recept iz knjige (koja je uvek nezgodno postavljena iza vas) pa onda određujete temperaturu i vreme kuvanja kao i tačno mešanje sastojaka u odnosu na recept. Fora sa alhemijom jer da vam uđe u naviku, da zapamtite recepte, i onda posle biva samo mehanička radnja koja nije toliko strašna, pa je nisam ni modovao.

Ali ubedljivo najgora stvar u ime imerzije je sistem snimanja igre. Da biste snimili igru, morate da legnete u krevet i spavate, što je okej mehanika, ili da započnete neki bitan kvest (tada igra automatski

UBEDLJIVO NAJGORA STVAR U IME IMERZIJE JE SISTEM SNIMANJA IGRE

snimi). Ako niste pri krevetu, onda morate da pravite poseban napitak pomoću koga možete da snimite, ali se i malo alkoholišete što je u zavisnosti od situacije dobro ili loše. Ova mehanika je postojala i u prvom delu i stvarno ne znam zašto su je zadržali jer je jako mali broj igrača voleo ovu mehaniku. A znam da je mali, jer na NexusMods, u momentu pisanja ovog članka, 220 hiljada ljudi je skinulo mod za neograničeno snimanje (na PC se igra zbog F5). Ja kapiram da su developeri hteli da ubace posledice odluka i da ne može da se snima pred svaku bitnu odluku, ali ne želim ni ja da provedem vreme grindajući materijale za napitak samo da bih snimio igru. Mislim da je ovaj vid snimanja igre glupav i stojim sa svojih 220 hiljada drugara iza ovog mišljenja.

Kombat je još jedna velika zamerka koju imam ali mislim da sam u manjini (ali ne znam zašto). Osećaj kombata je toliko loš, da izgleda kao da Henrija držim ispod miški iza leđa i mlataram mu rukama dok je on u VR. Sistem je zadržan iz prvog dela, ali izgleda malo pojednostavljen. Sada, barem za mač, imate četiri direkcije položaja (gore, dole, levo, desno) mača. U zavisnosti od vašeg protivnika, morate da se iskobeljate kroz njegove obrane menjajući položaj mača i da pokušate da uvučete komboe koji rade najviše štete. Igra će vas u jednom momentu lagati da su blok i ripost najbolji vid odbrane i napada, ali nisu jer troše em previše stamine, em ne rade dovoljno štete. Ono što može da vam pomogne je Master Strike, koji žrtvuje odbranu za jak napad ali morate da budete apsolutno precizni. Preciznost je vrlo izazovna, jer položaj mača nameštate blagim pomeranjem miša u pravcu u kom želite ali tokom borbe, ta blaga pomeranja mogu da budu i ne toliko blaga pa se kamera „odlepi" od protivnika i ostavi vas otvorenim. Sa druge strane, ako vas napadne više od dva protivnika i ako niste bog igre, bolje bežite ili restartujte save jer je skoro nemoguće pobediti bez 1) mnogo (previše) znanja i 2) podosta sreće. Ja sam kombat rešio, pogodili ste, modovima. Uprostio sam izvođenja kombo udaraca i zaustavio sam protivnike da me napadaju svi odjednom nego jedan po jedan. Ovo je učinilo kombat mnogo zabavnim jer je i dalje veoma izazovan, ali se zapravo osećam kao trenirani vitez a ne kao slepac kojeg savršeno parira paor sa vilama.

Igra je rađena u novijem CryEngine (Crysis, Hunt: Showdown) i ne samo da je apsolutno prelepa, nego je i previše stabilna (ako to uopšte postoji). Ako biste uzeli miš, povećali senzitivnost na najviši mogući nivo, zavrteli mišem i naglo stali, pogled koji bi Henri gledao bi bio savršen. Ne postoji ni jedna scena u igru koja nije slika. Svako selo izgleda kao da se živi u njemu (pogotovo zbog dinamičnosti NPC-eva) gde su putevi ishabani, kuće imaju jedinstvene pukotine i nameštene su po stilu i potrebama tog vremena. Priroda je izvanredna i čini mi se da je svaka travka unikatna i ručno dizajnirana. Ali ono što mi je ostavilo najveći utisak je dizan zvuka, pogotovo u šumi dok pada kiša. Ja ni u jednoj igri nisam čuo ovako detaljan zvuk. Ne bih se iznenadio da mi kažu da zapravo neko sedi negde van praga u šumi i čeka kišu, javi studiju da je krenula da pada i podiže mikrofon da strimuje direktno u igru.

IGRA NE SAMO DA JE PRELEPA, NEGO JE I EKSTREMNO STABILNA

Da, toliko realno zvuči da imam osećaj da čujem svaku kap na svakom listu drveta.

Gejmplej bagova je bilo malo i samo su mi jednom pokvarili kvest jer NPC-evi nisu znali šta će sa sobom. Ostalih vizuelnih bagova ima, kao i ponašanje NPC-eva koje nije baš najkonsistentnije. Ali, nijedan nije uspeo da mi naruši imerziju niti uživanje.

Ako je prvi deo Kingdom Come Deliverance bio simulacija doba viteštva, onda je drugi deo ublažena simulacija i veliki RPG. Priče koje igra pokušava da ispriča su duboke i mnogo šire od glavne priče (koja nije nimalo loša) i ostavile su dubok utisak na mene. Ne znam da li bih pevao ove hvalospeve da sam igru igrao na konzolama, ali na PC je pravo zadovoljstvo, zahvaljujući modovima. Što je najsmešnije, svi ovi modovi koje sam koristio su uglavnom najpopularniji modovi, što mi govori da igrači nisu zadovoljni odlukama koje je Warhorse doneo u pojedinim delovima igre. Svi ovi modovi su novi jer je igra tek izašla, što znači da su moderi odmah prepoznali najslabije momente u i popravili ih zajedno sa ostatkom zajednice. Čak je i Warhorse najavio zvaničnu mod podršku na Steam-u. Žao mi je samo konzolnih igrača i mnogo mi je drago što sam dobio recenziju da radim za PC.

Svakako, ako želite ogroman srednjevekovni RPG, bez magija, sa dosta imerzije, pun dubokih priča i mnogo sporog razvijanja, Kingdom Come Deliverance 2 je za vas i toplo ga preporučujem.

KVESTOVI SU APSOLUTNE DRAGOCENOSTI OVE IGRE

PLATFORME:
PS5, PC, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Warhorse Studios

IZDAVAČ:
Deep Silver

CENA:
59,99€

OCENA **8,5**

- ✔ Prelepa igra
- ✔ Duboka imerzija
- ✔ Fenomenalni kvestovi

- ✘ Morao sam pola igre da modujem
- ✘ Sistem snimanja igre
- ✘ Ponekad previše sporo

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-13700K / AMD Ryzen 7 7800X3D
GPU: NVIDIA GeForce RTX 4070 / AMD Radeon RX 7800 XT
RAM: 32 GB
HDD (SSD): 100 GB

TOTALNA RASPRODAJA
GAMING MAJICA

REKT SHOP

REKT.SHOP

MMMMMILINA!

Autor: Milan Živković

Kako biti potpuni novajlija u serijalu koji ste igrali mnogo sati? Lako – zaigrajte Monster Hunter igre! Tu neiscrpnu riznicu neočekivanih tutorijala i skrivenih mehanika gde prelazak glavne priče deluje tek kao prolog. I upravo taj serijal je ponovo pred nama, u svom najvelelepnijem izdanju do sada, spreman da me istovremeno i ponizi i zabavi do te mere da mu je sve oprošteno. Ovo je Monster Hunter Wilds.

U svojoj dugoj igračkoj istoriji, zaigrao sam više Monster Hunter naslova. Iako duboko zaintrigiran i povremeno oduševljen, nekako sam daleko više uživao u klasičnim JRPG "spinoff" izdanjima poput Stories serijala, nego u tradicionalnom, akcionom lovu na čudovišta. Vrlo specifičan borbeni sistem bez automatske kamere koja se zaključa na protivniku i grafika često sputavana hardverom Nintendovih konzola, samo su neki od razloga koji su nestali pojavom Monster Hunter World-a. Prelepe igre objavljene pre 7 godina.

No uprkos svemu, loveći čudovišta nikada nisam ulovio sebe da sam se u potpunosti izgubio u ovim svetovima. Zato je sada u naša krila sleteo Wilds i odlučio da me potpuno raspameti.

WILDS JE JEDNA OD NAJLEPŠIH IGARA OVE GENERACIJE I USPEVA S LAKOĆOM DA ZASENI WORLD KOJI I DALJE IZGLEDA IZUZETNO DOBRO

Da odmah iznesem evidentno, igra izgleda božanstveno. U pitanju je jedna od najlepših video igara ove generacije konzola i uspeva s lakoćom da zaseni World koji iako davno objavljen, i dalje izgleda izuzetno dobro.

Od dizajna karaktera i čudovišta, njihovih tekstura i detalja na modelima, do okruženja koje je toliko ispunjeno da deluje živo... Nema te celine koja me u ovoj igri nije propisno oduševila. Ovako izgrađenom svetu samo doprinosi sijaset novih elemenata koji produbljuju odnos između prirode i života koji je nastanjuje, a o čemu ću reći još koju reč u nastavku teksta.

Igra vas postavlja na svoj kurs uvodnom sekvencom, za koju kad pomislite kako nije animirana već je u potpunosti u endžinu igre, ne možete izbeći da vam se oči zacakle. Naročito ukoliko igrate video igre preko 30 godina. A priča, iako nije spektakularno napisana, ispričana je kroz tako besprekornu prezentaciju da sam uživao u svakom kadru koji je prelazak glavnog narativa imao da ponudi.

Takozvane "ingame" animacije znače i to da će se vaš lik u svakoj od njih pojavljivati upravo onako kako i izgleda. Sa sve ličnim dizajnom i opremom, svaka sekvenca ima vaš lični pečat što je nešto što lično obožavam i uvek pozdravljam.
Da stvari budu još bolje, u momentima kada gejmplej pređe u predefinisanu animiranu sekvencu, igra primeni daleko detaljnije osvetljenje čineći da sve izgleda još bolje. Ovo nije tehnika koju je ova igra izmislila ali ovde i te kako pršti od evidentnih i pozitivnih utisaka.

Priča prati protagonistu i par saputnika koji izgubljenog dečaka Natu pokušavaju da vrate njegovom narodu. Usput će naučiti više o svetu, njegovim promenama ali i o narodima koji ga naseljavaju. Ovaj put, igra nas vodi u predele pod imenom "Forbidden Lands", region u kom je sve zabranjeno osim da se dobro zabavite.

Nakon prelaska glavne priče za koji mi je bilo potrebno oko 20 sati igranja, otvara se ono pravo Monster Hunter iskustvo. Jeste, znao sam ja da je ovo običaj sa svim igrama u serijalu, ali da sve ono što sam do tada iskusio naspram onoga što čeka deluje samo kao demo verzija – zaista nisam. Nova oprema i čudovišta, nove mehanike i delovi priče... Igra počne da vas zasipa sadržajem kao da je jedva čekala da prođete onu "dosadnu uvertiru". A nedostatak glavne priče koji je bio ispunjen brojnim, spektakularnim animacijama s lakoćom nadoknađuje drugim novitetima.

Kao što rekoh, igrao sam mnoge Monster Hunter igre ali ni jedna me nije zadržala ovako dugo i u takvoj meri da su mi se njeni detalji zauvek ucrtali u moj igrački mozak. Ali na osnovu sećanja, mogu vam odmah navesti razlike odnosno unapređenja koja Wilds donosi

CEO SVET JE ODLIČNO POVEZAN - MOŽETE PREĆI KOMPLETNU MAPU UZ VRLO KRATKA UČITAVANJA, BEZ POTREBE DA SE VRAĆATE NA CENTRALNU LOKACIJU

u odnosu na celokupan pređašnji MH opus. Tek tada mislim da ćete uvideti i sa mnom se složiti koliko je ovo značajna prekretnica u pravom smeru za čitav serijal.

Grafiku i prezentaciju na stranu, jer ona je rezultat i tehnoloških dostignuća modernog gejminga. Ali deo toga se prenosi i na otvorenost sveta. Monster Hunter serijal je uvek bio predstavljen u odvojenim celinama. Odete na neku lokaciju, tamo istražujete manje predele između kojih vas očekuje učitavanje, a ukoliko želite da odete na drugu veliku lokaciju, morate da se vratite u selo (hub) i da odatle putujete dalje.

World je ovo dosta popravio, potpuno brišući učitavanja između manjih oblasti. Ali za prelazak u narednu veliku, opet ste morali da se vratite u selo. Wilds ovde ide značajan korak dalje. Ceo svet je otvoren odnosno povezan. Bez potrebe da se vraćate na centralnu lokaciju, možete prepešačiti ili prejahati kompletnu mapu uz vrlo kratka učitavanja koja se pojavljuju samo kada prelazite iz jedne u potpuno drugu veliku oblast.

Ovo naravno doprinosi imerziji odnosno uživljavaju u svet, što još dvostruko pojačavaju prirodno dočaran ekosistem i vremenske prilike. Nakon prelaska igre, svet postaje dinamičniji, pa su smena dana i noći normalna pojava koliko i iznenadno nevreme. U zavisnosti od vremena i uslova, životinjski svet će se ponašati drugačije, ukoliko uopšte i bude prisutan. Čudovišta žive svoje živote, bore se između sebe ukoliko im se ukrste putevi i svi zajedno čine da ovo nesumnjivo bude najorganskije Monster Hunter iskustvo svih vremena.

Audio i muzička podloga su odlični, naročito kada govorimo o zvukovima prirode koji uspevaju da fenomenalno dočaraju okruženje. Ali moram da priznam da sam bio razočaran izuzimanjem jednog od jezika kada je u pitanju glasovna gluma. Da, prisutni su japanski i engleski kao i nekolicina drugih, ali igra više nema Monster Hunter jezik, izmišljeno sredstvo sporazumevanja između likova ovog univerzuma. Meni je ovo u prethodniku bila omiljena opcija a sada u potpunosti nedostaje. Mada, možda nekim od narednih zakrpa bude i vraćeno, ko zna...

Svaka od igara ima neke svoje specifičnosti. Tako ovde recimo imate vernu životinju Seikret, koju možete da jašete i brže prelazite velike udaljenosti. U pitanju je neka mešavina dinosaurusa i džinovskog pileta, pa kada se zaleti i počne da prelazi široka prostranstva uzduž i popreko, sve deluje kao čokobo jahanje na steroidima. Naročito što je njegova mobilnost izuzetna, putevi kojima se može kretati vazda zabavni, a animacija kretanja dinamična i jako detaljno urađena.

Činjenica da Seikret, ukoliko ste obeležili destinaciju, može sam da vas navodi do tamo, nije nešto što sam očekivao da će mi se toliko dopasti. Ali razgledanje okoline, naročito nakon što ste u igri prejahali stotine kilometara i više vas je umorilo, za mene je bilo jako dobrodošlo.

Kada smo kod detalja kretanja, prelazak preko neravnina je besprekorno izveden. Modeli likova staju u tačan položaj u zavisnosti gde im stoji svaka noga, što jeste nešto što smo imali i u drugim igrama, ali me je ovde dodatno impresioniralo. Naročito ukoliko uzmemo u obzir važnost kretanja kroz "šiblje i šipražje" kojim ova igra obiluje.
Tu je i verni mačkoliki pratilac paliko, koji ako ne želite da govori mjaukanjem, sada može govoriti i drugim jezicima. I simpatičniji je nego ikad! Odnosno, svaki paliko a u igri, a naročito moj mi je izmamljivao osmeh na lice, kad god bih ga video. Njegovo učešće u borbama je jako značajno jer osim što pomaže direktno napadima, tako i indirektno leči protagonistu od raznih statusa (i smrti) u zavisnosti kako je istreniran i opremljen.

IGRA POSEDUJE TRI GRAFIČKA PODEŠAVANJA GDE ĆE ONO SA NAJVIŠOM REZOLUCIJOM PRUŽITI NAJNIŽI ALI I STABILAN FREJMREJT, TAKO DA JE OVO VEROVATNO I NAJBOLJA OPCIJA

Kada smo kod pomoći, vredi napomenuti i multiplejer komponentu koja je napredovala u odnosu na prethodnike. Direktno se ističe za vreme igranja mogućnošću da opalite signalnu raketu u vazduh i na taj način zatražite pomoć drugih (cross platform) igrača koji vam se mogu pridružiti da pobedite to čudovište za koje vam malo fali da ga nadjačate.

Ovo je i obogaćeno daleko opširnijim multiplejer lobijima koji sada podržavaju i do stotinu igrača, što omogućava formiranje timova kako biste zajedno isplanirali lov na način koji ranije nije bio moguć. Tako Monster Hunter Wilds ne nudi samo besprekorno singlplejer iskustvo već i mogućnost da na neku avanturu krenete sa starim ili možda novim prijateljima.

Odabirom jednog od 14 dostupnih vrsti oružja definišete svoj igrački stil. Da li ćete sporo ali razorno vitlati džinovskim čekićem ili kao divlji nindža seckati sve pred sobom kao munja pomoću dva golema bodeža, izbor je koji ćete prilagoditi svom igračkom stilu.

Zapravo, za razliku od prethodnika, ovde je moguće nositi i dodatno oružje u bisagama svog vernog "konja", pa dok ste na njemu s lakoćom možete zameniti ono koje je u ruci. Ovo je odličan detalj pomoću kog se možete prilagoditi dinamičnom toku lova. A atraktivnost borbe svakako zavisi od odabira pravog alata i vaše umešnosti da njime rukovodite.
Moj izbor je u 90% slučajeva bio u brzim, dvostrukim sečivima kojima bih ciljao na najranjivije delove suparnika. Nakon što dovoljno povredite neki deo tela čudovišta tako da se tu pojavi rana, možete primeniti specijalan udarac kojim se kačite na to mesto a zatim plejadom suludo brzih napada u stilu Levija iz serijala Napad Titana, prelazite celom dužinom monstera i nanosite ogromnu štetu.

Osim što dobijate nekolicinu materijala pobeđivanjem, važno je i tokom borbe nanositi štetu na željene delove tela kako biste osvojili još više dragocenih resursa. Da li ćete čudovištu izbiti očnjak ili mu možda odseći rep, sve zavisi od vaših potreba ali i umeća.

Igra, atipično za serijal, sada poseduje kameru kojom se možete fokusirati na protivnika. Ali ona ovde služi više kao neka vrsta navođenja kako vam čudovište ne bi pobeglo iz vida. A što se tiče preciznijeg udaranja u željene delove tela, tu još uvek morate ručno da usmeravate vaše napade pomeranjem leve palice. No ipak daleko prijatnije iskustvo nego što je to Monster Hunter bio ranije...

Moram niotkuda i da pomenem kvalitet animacije hrane koji je nikad bolji. Hrana u igri izgleda na nivou viralnih modela iz igre "Dreams" a način na koji je animirana, potpuno je neverovatan. Osim što se pojavljuje u nekim obaveznim animacijama, hrana je deo pripreme za lov, pa u zavisnosti od odabranih sastojaka, dobićete različita ojačanja ali i posvedočiti autentičnom i proizvoljnom izgledu vašeg obroka. Šnicla sa sirom i začinima? Upravo to će spremiti vaš lovac i na vaše oči razvlačiti otopljeni sir svakim ugrizom, kao da je u pitanju kakva spektakularna pojava a ne najobičniji ručak. Ali šta da se radi, kad toliko dobro izgleda da svaki put ogladnim.

Jako je teško pobrojati kvalitete ovog naslova jer se većina njih krije u sadržaju koji ne samo da je obilat već i konstantno raste kako napredujete u ulozi lovca. Ukoliko provedete 20 sati prelazeći glavnu priču, nema

UKOLIKO STE U POTRAZI ZA IGROM KOJU ŽELITE DA IGRATE TOKOM OSTATKA GODINE A MOŽDA I DUŽE, OVO JE NESUMNJIVO MOJA NAJJAČA PREPORUKA U 2025.

sumnji da ćete bar još toliko provesti nakon toga. Ali sve su šanse da ćete zapravo na Monster Hunter Wilds utrošiti i više stotina sati. A ukoliko vam se zaista, zaista dopadne, možda i preko hiljadu! To je nesumnjivo i najvažnija karakteristika igre o kojoj moramo govoriti kada pričamo o tome šta ovde dobijate za svoj novac.

Naravno, igra nije savršena, kako to nije pa ni jedna druga. Ali ovde se nedostaci mogu kategorizovati na manje važne i gotovo nevažne. Manje važna je priča koja usled malo slabijeg pisanja sadrži nekolicinu klišea i predvidivih raspleta koji opet ne mogu ni da taknu veličanstvenu prezentaciju. A gotovo nevažne mane tiču se slabijih tekstura na pojedinim delovima odevnih predmeta i okoline. Nešto nalik onim čudnim momentima u Final Fantasy Remake/Rebirth koji opet ne mogu mnogo ni da smetaju, kada se u obzir uzme veličanstveni ostatak igre.

Ukoliko ste u potrazi za igrom koju želite da igrate tokom ostatka godine a možda i duže, ovo je nesumnjivo moja najjača preporuka za sada. A tako će verovatno ostati i do kraja 2025.

Ostatak preporuka tiče se onih kojima se dopada pomisao da čudovišta love po širokom svetu i konstantno napreduju. Ako vam to deluje i najmanje interesantno, igra će vas u najmanju ruku oduševiti. Ovo je najspektakularniji Monster Hunter naslov svih vremena i moram priznati prvi koji me je ovako dugo držao a da mislim da me neće puštati još duže vreme.

Nabavite igru pa se možda i vidimo u njoj. Spreman sam da pružim pomoć svakom lovačkom saborcu!

PLATFORME:
PS5, PC, Xbox Series X/S

CENA:
69,99€

RAZVOJNI TIM:
Capcom

IZDAVAČ:
Capcom

OCENA **9,5**

- ✓ Grafika, dizajn i prelepa prezentacija
- ✓ Tradicionalno još više sadržaja
- ✓ Neverovatno prirodno dočaran svet
- ✗ Iako božanstveno ispričana, priča nije ništa posebno
- ✗ Poneke slabije teksture

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5-10400 / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 Super / AMD Radeon RX 6600
RAM: 16 GB
HDD (SSD): 75 GB

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL

DJURA BEKI LUKSI

POWERED BY TRIK

NOVO RUHO ZA PROBLEMATIČNU LARU

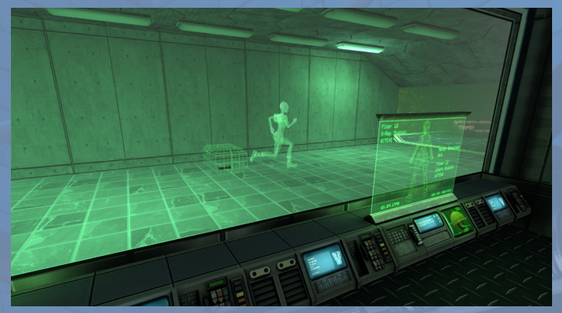
Autor: Stefan Mitov Radojičić

Aspyr nam sa ovim remasterom donosi preostale Larine pustolovine u jednom paketu. Posle toliko godina, ponovo ćemo moći da uživamo u svim avanturama koje su učinile ovaj serijal svetski poznatim. A novi klinci će moći da vide šta znači prava muka sa kontrolama koja je od matorih gejmera učinila to što jesu danas.

Slično prethodnoj I-III kolekciji, i ovaj paket donosi tri nove Larine priče koje će nas odvesti do njenih korena, ali i do one najmračnije avanture koja je i zapečatila sudbinu celog serijala dok nismo dobili povratak sa Legend izdanjem.

SA MODERNIM KONTROLAMA ĆETE ČESTO IMATI VIŠE PROBLEMA NEGO SA STAROM TANK VARIJANTOM

Za razliku od prve trilogije koja se praktično stapa u jednu igru sa minimalnim promenama, ovde ćemo videti malo više razlika. Doduše ovo se najviše odnosi na šesti deo pošto je četvrti i te kako sličan prvoj trilogiji, dok se peti klati tu i tamo. Svako ko je igrao prvi remaster ili zna kako funkcioniše ovaj žanr, neka se pripremi za veoma izazovnu borbu sa kontrolama. Naime, imaćete mnogo više tastera i opcija za skokove i kretanje nego što biste želeli za ovakvu igru. Toliko da ćete čak sa modernim kontrolama imati više problema nego sa starim tank kontrolama. Najveći deo ove trilogije se svodi na pentranje, izbegavanje zamki i rešavanje kojekakvih zagonetki ili skupljanje određenih predmeta. Četvrti i peti deo u potpunosti prate ovaj princip iz originala, dok šesti deo, iliti Angel of Darkness, mnogo toga izbacuje, menja, ili čak dodaje.



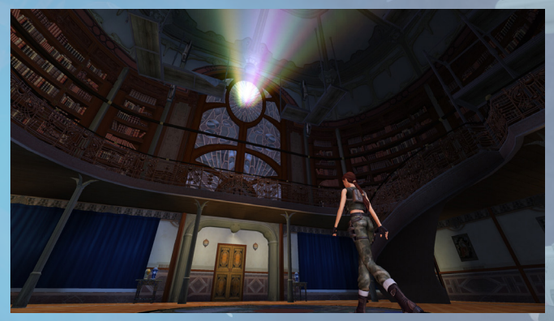
Sve igre generalno prate linearne putanje sa sporednim sobama ili zagonetkama koje možete rešiti zarad nečeg skrivenog. Šesti deo nudi više putanja kojima možete ići kako biste došli do cilja, hub zonu u kojoj ćete imati nekoliko zadataka, kao i par novina koje se tiču kontrola i količine tastera koje treba da pritiskate kako biste išta uradili. Lara je postala slaba u svojim kasnijim godinama pa će imati stamina bar koji se troši kad god se negde pentra. Borba je takođe promenjena i sada je dosta ograničena u odnosu na mahnito pucanje u kerove i slepe miševe koje smo viđali u prethodnim igrama.

Ako išta, dobili smo neke nove stvari koje nismo imali u originalnoj verziji šestog dela. Nažalost, to se svodi na svega nekoliko QOL poboljšanja zarad bolje igrivosti. Ta poboljšanja su naravno mogućnost da snimite u bilo kom momentu, iliti pre svakog mogućeg smrtonosnog skoka, kao i mogućnost da

zapravo vidite health bar za bossove. Nadam se da će nešto od ovoga ubaciti i u prethodni remaster kroz neki patch.

Grafički update je najveća promena koju ovaj remaster donosi. Četvrti i peti deo će znatno bolje izgledati i dodatna pažnja je posvećena elementima koji nisu mogli da budu uklopljeni u njihove originalne verzije. Šesti deo doduše ima toliko minimalne promene na ovom polju da ćete se često pitati da li igrate novu ili staru verziju (iako je ponovo moguće menjati između nove i stare grafike). Mana kod ovog remastera, kao i u prvoj kolekciji, jeste to da su mnoge oblasti mračnije nego u originalu i samim tim nećete primetiti neke detalje.

Što se tiče audio podloge, naleteo sam na nekolicinu grešaka u vidu zvukova koji postaju progresivno iritantniji što se duže nalazite u datom nivou. Izgleda da su stari snimci i dalje tu, što je dobra stvar sa strane čuvanja originalnih tekstova i konverzacija, ali sa druge strane znači da ćete slušati samo malo sređenije snimke koji su sada stariji preko 20 godina. Moja najveća zamerka se ponovo tiče kamere koja će vam zadati više muka nego bilo koje čudovište,



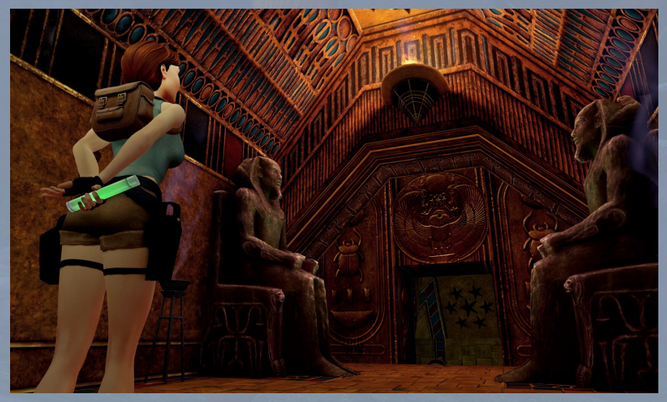
ČETVRTI I PETI DEO IZGLEDAJU ZNATNO BOLJE, DOK ŠESTI IMA MINIMALNE PROMENE NA OVOM POLJU

MOJA NAJVEĆA ZAMERKA SE PONOVO TIČE KAMERE KOJA ĆE VAM ZADATI VIŠE MUKA NEGO BILO KOJE ČUDOVIŠTE

a situacija postaje još gora ako ukombinujete moderne umesto tank kontrola. Sa tim u vidu, konstantno ćete leteti na sve strane kada se kamera promeni, a input za komade takođe često odbija da sarađuje. Pojedine oblasti se čak predugo učitavaju, što je sasvim nerealno za igre starije od 20 godina, pa čak i kada su doterane sa novijom grafikom.

Ako ste ikada voleli Tomb Raider serijal i ako ne možete da dođete do stare verzije za platformu koju preferirate, onda je ovo, kao i prethodni remaster, kolekcija koju obavezno morate nabaviti. Ponovo ćete moći da doživite nostalgične besne noći pokušavajući da pređete sve nivoe, ili ćete sebi pokazati koliko ste napredovali i kako vam je sve sada mnogo lakše. Što se tiče novih ljudi koji tek prvi put ulaze u avanturističke vode, ovi remasteri su odličan početak, a ne lake šetnje kao što je Uncharted serijal.

U OVOM REMASTERU ZAPRAVO MOŽEMO DA VIDIMO HEALTH BAR ZA BOSSOVE



RAZVOJNI TIM:
Aspyr, Crystal Dynamics

IZDAVAČ:
Aspyr

CENA: 28,99€

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

OCENA **7**

- ✔ Kompletirana Tomb Raider kolekcija
- ✔ Minimalni quality of life dodaci
- ✘ Kamera
- ✘ Nestabilnost
- ✘ Kontrole

Igru ustupio: Sandbox Strategies

TEST PLATFORMA:
PC,

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10+
CPU: Intel i7 / AMD Ryzen 7 5800
GPU: Nvidia RTX 2080 / Radeon RX 6750
RAM: 16 GB
HDD: 12 GB

S' RANOM ZOROM U NOVE NEVOLJE

Autor: Stefan Mitov Radojičić

Trails into Reverie je lepo zaokružio prvi deo priče u The Legend of Heroes JRPG serijalu, ali je ostavio mogućnost za buduće nastavke. Sa time je i počeo Daybreak serijal u potpuno novom delu sveta i sa solidnim brojem zanimljivih likova.

Čudovište po imenu Crimson Beast hara po gradu i ubija nevine ljude. Vlasti to prikrivaju ali sva sumnja pada na našeg glavnog junaka. Samim tim Van mora da ustane sa svoje lenje guzice i ponovo okupi družinu iskusnih istraživača i boraca kako bi spasao grad. No to je samo vrh ledenog brega nove misterije i zlih planova koji se kuju iz senke. Doduše očekujte da će priča biti veoma, veoma spora u početku.

JRPG naslovi su poznati po tome što na već poznate mehanike i funkcije iz prethodnih delova prečesto samo dodaju nove bez uklanjanja nekih starih. To je slučaj i kod Trails through Daybreak II, gde ćete i posle 3-4 sata igranja i dalje biti zatrpavani novim opcijama

INTERESANTNA NOVINA ZA OVAJ SERIJAL JE DODAVANJE KVAZI PUTOVANJA KROZ VREME

kako van borbe, tako i tokom nje (samo jedno pet puta više). Na ovu temu bih mogao ceo roman da napišem, pa ću se zato fokusirati samo na najbitnije stavke.

Trails through Daybreak II koristi endžin i generalne mehanike koje su bile prisutne i u prethodnom delu. Što se borbi tiče, tokom šetanja po mapi ili nekoj tamnici, moći ćete da napadate čudovišta sa prostim akcionim napadima. Ako je čudovište prejako, započne borbu sa posebnim napadom, ili ako vi aktivirate shard sistem, prelazi se na potezni kombat. U tom momentu možete kombinovati mnogo ozbiljnije napade, buff-ove, debuff-ove, lečenje i mnoge druge efekte i kombo poteze kako biste savladali protivnika. Po završetku borbe, vraćate se u mod istraživanja bez ikakvih dodatnih scena ili učitavanja. Sa te strane, igra je dosta brza i nećete imati dosadne momente.

Interesantna novina za ovaj serijal je dodavanje kvazi putovanja kroz vreme. Kako se određene sekvence budu odvijale, moći ćete da ih izmenite tako što ćete se vratiti na neku od prethodnih tačaka u liniji dešavanja i da time promenite svoju sudbinu. Sama mehanika je zanimljiva ali se preterano koristi kao deus ex machina za plot i prečesto samo znači da ćete dosta sekvenci i sinematika gledati ponovo.

Na raspolaganju ćete imati mali uređaj koji će vam biti glavna spravica za pronalaženje skrivenih tragova, praćenje zadataka i hakovanje zaključanih kovčega. Naravno, radiće i bilo šta što je potrebno za nastavak priče. Pored glavne priče naletećete i na solidan broj sporednih mini igara i zadataka kao što su kartanje i pecanje. Jedan od bitnijih je Garten, virtuelni svet koji je zaista bogat sadržajem u zavisnosti od nivoa. Po završetku ćete imati priliku da se borite sa jakim bossom i potom dobijete šardove koji će vam dati mnogo kozmetike ili čak korisnih itema za unapređivanje likova. Pored napredovanja kroz level up sistem, moći ćete da modifikujete i menjate svoje art i craft skillove, kao i mnogo toga drugog.

Igra izgleda lepše nego prošli naslovi u ovom serijalu. Ovo jeste nešto što bi svako očekivao, ali nije tako

PRIČI JE POTREBNO BAŠ DUGO DA SE ZAGREJE

Iako kada se sve bazira na prostom anime stilu. No sa novom paletom boja i kombinacijom zabavnih animiranih poteza, stvarno ćete uživati u vizuelnoj prezentaciji ove igre. Art direkcija se posebno vidi na modelima likova koji su odlično odrađeni.

Iako je ovakve JRPG naslove najbolje igrati sa originalnim japanskim glasovima, mogu da kažem da su engleski glumci odradili više nego zadovoljavajuć posao. Muzika je takođe sjajna i fino prati atmosferu, bilo u laganoj šetnji po gradu ili borbi sa najstrašnijim čudovištima.

Mane igre se najviše svode na pregršt elemenata koje će lako oterati nove igrače i na veoma primetan pad u kvalitetu narativa u odnosu na prethodne delove. Nećete naleteti na bagove koji će vam uništiti iskustvo, ali ako su vam dobra priča ili prost, razuman sistem borbe jako bitni, onda ćete sigurno dobiti glavobolju od ove igre.

Ako ste ljubitelj Trails serijala, kupovina ovog nastavka je logičan sledeći potez. Opet ćete imati priliku da vidite neke stare poznate likove, ali i neke nove koji će vam prirasti za srce. Ako pak nikada niste igrali igre iz Trails serijala, sa starim likovima i dešavanjima se možete upoznati putem in-game arhive.

AKO STE LJUBITELJ TRAILS SERIJALA, DEFINITIVNO ĆETE IMATI U ČEMU DA UŽIVATE

PLATFORME:
PC, PS4, PS5, Nintendo Switch

CENA: 59,99€

RAZVOJNI TIM:
Nihon Falcom, PH3 GmbH

IZDAVAČ:
NIS America

OCENA **7**

- ✓ Novi interesantni likovi
- ✓ Poboljšanje sistema i mehanika
- ✗ Preterana količina mehanika
- ✗ Spora priča
- ✗ Pad kvaliteta narativa

Igru ustupio: Keymailer

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel Core i5-10400
GPU: Nvidia GeForce GTX 1650
RAM: 16 GB
HDD: 22 GB

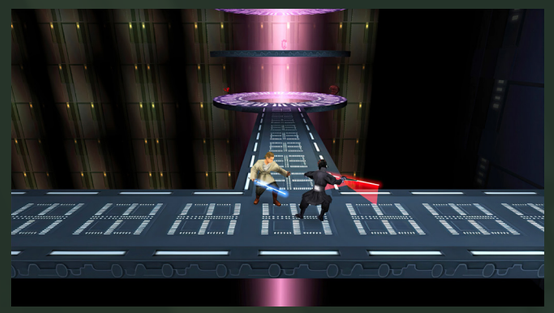
PONEKAD TREBA REĆI „NE“ ILI PITATI „ZAŠTO?“

Autor: Igor Totić

Još jedan mesec, još jedan Aspyr Star Wars port. Ovoga puta to je Jedi Power Battles koji je inicijalno izašao za PlayStation, a ubrzo i za DreamCast (po kom je zasnovan i ovaj port). Znači da, vrlo je matora igra. Ali iako je matora, ne znači da je i kvalitetna, mada je svakako treba očuvati.

Jedi Power Battles je zapravo akcija i platformer u jednoj igri. Na početku priče koja kreće od epizode 1, birate svog junaka kojih ima mnogo više u odnosu na original (spojili su heroje sa svih platformi i ima ih 22).

Pošto ovo nije remake nego remaster, igra je grafički poboljšana u vidu tekstura visoke rezolucije, ali ne onako detaljno kao što su radili za Soul Reaver remaster, a pored toga ne postoji opcija promene na stare teksture tokom igranja. Pred ovih osnovnih grafičkih poboljšanja i dodavanja svih heroja, više ništa specijalno nije rađeno na igri, već je ostavljena u izvornom obliku kakva je i bila. Nisam primetio nikakve QOL dodatke, nikakve cake i fore za fluidnije kontrole ili kretanje i nikakva poboljšanja u vezi sa borbom i preciznošću.



POŠTO OVO NIJE REMAKE NEGO REMASTER, IGRA JE GRAFIČKI POBOLJŠANA SAMO U VIDU TEKSTURA VISOKE REZOLUCIJE

Gejmplej je poprilično jednostavan, barem na početku. Posle izbora heroja, igra vas baca na Trade Federation brod gde se odvija priča prve epizode. Igra izlazi iz kalupa sa nivoima koji se ne pojavljuju u filmu, što je uvek dobra stvar u smislu svežine i varijacije.

Od heroja na raspolaganju uglavnom imate korisnike Sile koji su borci na blizinu, kao i borce na daljinu kao na primer Kraljica Amidala ili Kapetan Panaka. Džedaji su naravno zanimljiviji za igru jer imaju mogućnost korišćenja Sile. Svaki heroj se posebno leveluje, što znači da ćete prelaziti igru više puta (ili da igrate co-op) ako želite da otključate sve sposobnosti. Kombo napadi svih heroja se otključavaju pa to dodaje osećaj neke progresije iako su svi u početku poprilično jadni, slabi i vrlo neprecizni.

IGRA IZLAZI IZ KALUPA SA NIVOIMA KOJI SE NE POJAVLJUJU U FILMU, ŠTO JE UVEK DOBRA STVAR

U IGRI NISAM PRIMETIO NIKAKVA QOL POBOLJŠANJA

Baratanje herojima sa originalnim kontrolama je katastrofa, ali remaster dolazi sa ''modernim'' kontrolama koje i dalje nisu super responzivne. Nekako sam imao osećaj kao da se borim sa analognim kontrolama, pogotovo sa kamerom. Igra je zadržala osmosmerno kretanje (stari D-Pad) koje se jako teško prevodi na analog, tako da su heroji umeli da lete na sve strane ako bi se neki našao na granici između dva pravca kretanja. Na tastaturi je malo lakše iz istog razloga ali je osećaj i dalje poprilično loš.

Jedi Power Battles nije morao da dobije remaster. Mislim da nije bilo nikakve potrebe za time i da ima mnogo bitnijih igara iz prošlosti koje zalužuju više ljubavi. Ali, očuvanje igara je više nego bitno i drago mi je da je još jedna igra iz klasične ere video igara poprilično igriva. Više bih voleo da je ova igra oživljena preko GoG-a nego kao oficijalni remaster koji nije mnogo dodao na originalnu igru. Sad razmišljam, možda bi ovo bila dobra co-op igra gde pijete svaki put kad vas blaster obori na pod. A možda ipak ne, neko bi se sigurno otrovao.

ORIGINALNE KONTROLE SU KATASTROFA, ALI NI "MODERNE" NISU MNOGO BOLJE

RAZVOJNI TIM:
Aspyr

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series

IZDAVAČ:
Aspyr

Cena:
19,50€

OCENA **6**

- ✔ Očuvanje starih igara je bitno
- ✔ Izbor ogromne količine heroja
- ✔ Co-op za dobro zezanje
- ✘ Vrlo bazičan remaster
- ✘ Borba sa klasičnim i modernim kontrolama

Igru ustupio: Sandbox Strategies

TEST PLATFORMA:
PC,

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: AMD Phenom II X4 945 / Intel Core i5-750
GPU: Intel HD 630 / AMD Radeon R7 - A12-9800
RAM: 8 GB
HDD: 10 GB

BESPLATNI INTERNET MAGAZIN

SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE

PLAY.CO.RS

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

Autor: Milan Janković

Kinesko gejming tržište nastavlja svoju ''gacha ofanzivu'' na Zapad, pa nam tako stiže i Girls' Frontline 2: Exilium, nešto više od godinu dana nakon originalnog izlaska. Ponovo imamo priliku da komandujemo vojskom robotskih anime devojčica (T-Dolls), ali za razliku od prvog dela, prezentacija je u potpunosti izometrijska.

Nastavak je zadržao poteznu borbu, u kojoj kontrolišemo odred androida koji su podeljeni na četiri klase - Sentinel, Bulwark, Support i Vanguard. Van borbe, igrač može posetiti T-Dolls i pratiti njihove svakodnevne aktivnosti, a čak im možete davati poklone, što povećava njihov affinity level. Veći affinity level jedinicama daje omanji stat bonus u borbi.

Mape čine borbe posebno zanimljivim, pošto njihov dizajn značajno utiče na dinamiku i tok svakog okršaja - kroz zaklone, specijalne tajlove koji nanose damage ili negativne efekte, poluge koje menjaju arhitekturu mape i druge taktičke elemente.

Kao i u većini besplatnih igara, monetizacija je ključni faktor u Girls' Frontline 2. Igra koristi ''Genšinovski'' gacha sistem za prikupljanje novih likova i brzo postaje očigledno da će oni koji su spremni da potroše novac imati prednost. To može odbiti neke igrače, ali s obzirom na konkurenciju u gacha industriji, ovo nije neočekivano. Ipak, balans između besplatnog i premium sadržaja mogao bi biti bolje izbalansiran.

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
SUNBORN INFORMATION

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/3347400/GIRLS_FRONTLINE_2_EXILIUM/

Mobilne igre obično možemo podeliti na dinamične i brzopotezne u kojima vam je potrebna konstantna pažnja, kao i lagane i opuštajuće mozgalice koje mogu da se igraju natenane. Ovoj drugoj grupi pripada Art of Fauna: Nature Puzzles.

Ekskluzivna za iOS, u pitanju je slagalica sa jedinstvenom prezentacijom, u kojoj igrači imaju zadatak da sastave prelepe ilustracije životinja iz 18. i 19. veka. Art of Fauna: Nature Puzzles se sastoji od preko 100 nivoa od kojih je prvih 10 besplatno, dok se ostatak može otključati putem kupovine unutar aplikacije. Svaki nivo predstavlja slagalicu sa slikom životinje, koju je potrebno sastaviti spajanjem pravougaonih delova jednake veličine. Za razliku od tradicionalnih slagalica, oblik delova vam neće pomoći u njenom rešavanju, već je stavljen akcenat na prepoznavanje specifičnih elemenata slike.

Pored vizuelnog užitka, The Art of Fauna ima i snažnu edukativnu komponentu. Nakon što igrač sastavi slagalicu, otključava se detaljan opis prikazane životinje, pružajući informacije o njenom ponašanju, staništu i istorijskom kontekstu njene ilustracije, što igru čini pogodnom za sve uzraste.

Art of Fauna: Nature Puzzles se pokazao kao veoma uspešan na App Store-u, a kreator igre je čak rekao da će 20% od ukupne zarade donirati udruženjima za zaštitu životne sredine.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android/iOS

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
Klemens Strasser

CENA:
Pretplata

IGRA DOSTUPNA NA:
iOS

TEST UREĐAJ:
iPhone 13 Pro

OCENA DA

Autor: Miloš Hetlerović

LOGITECH BRIO 500

KAMERA KOJA ULEPŠAVA

Web kamere su deo internet kulture već duži vremenski period, a online sastanci su postali vrlo uobičajeni pogotovu nakon pandemije korona virusa. I dok većina ljudi najčešće koristi ugrađenu kameru na laptop računaru ili mobilnom telefonu, to ne mora biti uvek najbolje rešenje, a naročito nije za sastanke na kojima treba da ostavite dobar utisak na ostale sagovornike.
Logitech Brio 500 web kamera dolazi u pakovanju gde se vidi da se pažnja obratila na mogućnost da se svi materijali mogu reciklirati, čak i u slučaju same plastike kamere. Naime i samo kućište kamere je izrađeno od plastike koja deluje kao da je reciklirana zbog čudnih šara na istoj. To je pogotovu interesantno jer je nama na test došao model u roze boji, pretpostavljam namenjen pre svega lepšem polu, gde onda te male nesavršenosti nekako dođu još više do izražaja, ali je to verovatno i bio cilj. Inače je moguće kameru uzeti još i u crnoj ili beloj boji kao druge dve opcije.

Čim se otpakuje, uočava se kamera valjkastog oblika na kojoj je po automatizmu spušten takozvani „privacy" zastor što se inače radi laganim pomeranjem diska na kraju. Logika ovoga na sve većem broju web kamera jeste da, ukoliko neko uspe da vam uhakuje računar i nekako dobije pristup web kameri, makar neće moći da vas snima šta radite non-stop, svakako nešto što košta malo a može značiti puno. Sa obe strane objektiva se nalaze još dva proreza koji služe za dva mikrofona kako bi vas sagovornici bolje čuli. Pored jednog od njih se nalazi LED dioda koja označava kada je kamera u funkciji, a sa druge strane se na istom mestu nalazi mali Logi logo.

KAMERA POSEDUJE UGRAĐENU PRIVACY OPCIJU

Jedna od najbitnijih funkcija ove kamere je zapravo njeno postolje na koje se kači preko magneta koji je ugrađen u donji deo. To znači da kameru lako možete odvojiti od postolja po potrebi, ali će se uvek lako vratiti na unapred definisano mesto. Samo postolje možete čak i zalepiti za zadnji deo monitora kako bi bolje stajalo, a omogućava i mogućnost da kameru zarotirate za 90 stepeni kako biste sagovornicima prikazali nešto, na primer dokumenta koja se nalaze na stolu ispred vas. Kamera se na računar povezuje preko standardnog USB-C kabla.

Jedan od argumenata Logitecha zašto vam je potrebna posebna web kamera a ne ona sa laptopa ili telefona jeste i to što je uvek postavljena tako da dobijate najbolji ugao - nema čudnih iskošenih uglova sa kamera laptopa i slično. S druge strane, Logitech se jako puno potrudio da napravi propratni softver koji će vašu prezentaciju dovesti skoro do savršenstva.

Brio 500 snima u „samo" 1080p, to jest FullHD rezoluciji, ali je to objektivno dovoljno za najveći broj primena u današnjem svetu video konferencija. Međutim, veliki akcenat je stavljen na Auto light korekciju i RightLight 4 tehnologiju koje će omogućiti da se kamera automatski prilagodi svetlosnim uslovima u kancelariji, pa nećete izgledati isprano ako je na primer u tom trenutku jako zasijalo sunce, ili nećete izgledati kao da se javljate iz podruma ako je osvetljenje u kancelariji nešto lošije. Moram priznati da Logitech softver u ovom smislu daje rezultate koji su značajno ispred bilo koje kamere na laptopu koju sam do sada koristio. Na to treba dodati i dvostruki mikrofon koji ima noise cancelling efekat i koji će zaista omogućiti da vas sagovornici čuju jasno i razgovetno.

SVETLO I ZVUK NA SNIMKU SU NA VRHUNSKOM NIVOU

Ovde treba dodati i nekoliko posebnih softverskih dodataka koje je Logitech spremio, a koji rade samo ukoliko imate instaliran i njihov softver, što zapravo i nije toliko nelogično. Prvi je takozvani Show Mode koji omogućava da zarotirate kameru za 90 stepeni i pokažete dokumente na stolu, pri čemu kamera automatski prilagođava svetlo i sve ostale parametre za najbolji prikaz. Drugi je auto framing koji omogućava da vas kamera na neki način prati i uvek drži u centru kadra, pa nećete dolaziti u situaciju da se javljate negde iz ćoška ukoliko ste se slučajno pomerili na stolici i slično. Naravno treba imati u vidu da ta pomeranja ne mogu biti prevelika jer softver ipak fizički ne pomera sočivo kamere već samo kompenzuje kadriranje u okviru onoga što je njemu moguće, ali su opet rezultati jako dobri.

Logi Brio 500 je web kamera namenjena svima onima koji žele da na svakom poslovnom online sastanku izgledaju maksimalno dobro i profesionalno, bilo da se javljaju na oglas za posao ili da sprovode prezentacije i daju predloge unutar kompanije. Jednostavno uz ovakav kvalitet video snimka je mnogo lakše dobiti samopouzdanje i fokusirati se na ono što je zaista bitno a to je vaš nastup. Za sve one koji to žele, definitivno vam preporučujem da investirate u neku dobru web kameru poput Brio 500.

SOFTVER KOJI OBRAĐUJE SLIKU JE PODJEDNAKO IMPRESIVAN KAO I HARDVER

Autor: Miloš Hetlerović

RAZER KRAKEN V4

NOVA ITERACIJA PROVERENIH SLUŠALICA

MIKROFON SE UVLAČI NA VEOMA SPECIFIČAN NAČIN

Razer Kraken je već odavno moj omiljeni model slušalica ovog brenda jer je prilično jednostavan, a opet nudi funkcionalnost i kvalitet izrade na koji smo navikli. Da li je Razer uspeo da ih dodatno unapredi u ovoj novoj, četvrtoj po redu generaciji?

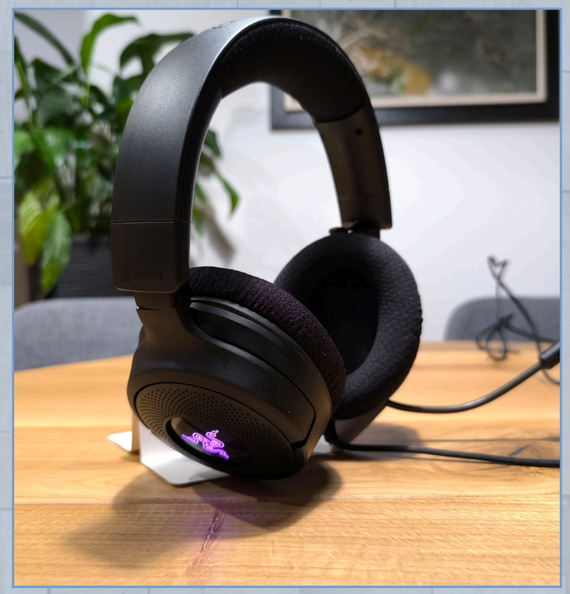
Prvo treba malo razjasniti proces imenovanja modela kod Razera jer ne mora uvek biti baš logično – naime Kraken V4 X, koji imamo ovde na testu, su klasične, žične, 7.1 slušalice, dok su Kraken V4 zapravo wireless model, pa to treba imati u vidu kada gledate šta biste da kupite i koliko vam se uklapa u budžete. Kraken V4 X dolaze u relativno jednostavnoj kutiji, doduše gde se sada vidi da se vodilo računa o tome da se veći deo materijala može lako reciklirati, ali da i pakovanje u potpunosti zadrži taj premium osećaj po kome je Razer poznat. Ono što me je prijatno iznenadilo jeste da se unutra dobija i mala torbica za nošenje slušalica

NEKI PREMIUM DETALJI BAŠ ISTIČU OVE SLUŠALICE

sa Razer logom, što je uvek dobrodošao dodatak.

Same slušalice su vrlo klasičnog dizajna, sa standardnim headbandom koji se klasično razvlači. Neko možda voli novotarije ali je ovo definitivno provereno rešenje tokom dugog niza godina. Jastučići, kao i deo headbanda, pokriveni su vrlo finom tkaninom ispod koje se nalazi memorijska pena – udobnost je zaista na najvišem nivou. Sa spoljne strane slušalica se može primetiti neka vrsta staklene polulopte u kojoj se nalazi Razer logo. Mogu da kažem da izgleda zaista lepo čak i dok su slušalice ugašene, a kada se upale i zasvetli logo u RGB fazonu stvarno dobijate izuzetno lep vizuelni utisak, doduše malo i diskretan, što je neverovatno dobra kombinacija čak i za neka formalnija okruženja. Dobro je i što se slušalice rotiraju tako da ih možete položiti na sto, što je uvek zgodno za odlaganje.

Jedna stvar koja mi je odmah zapala za oko prilikom uzimanja Kraken V4 X u ruke jeste da nisam primetio mikrofon, da bih tek kasnije video da je on zapravo sakriven u slušalici i da se može izvući. Mnogo sam ovakvih sistema video i probao ali moram priznati da mi se ovaj kod četvrte verzije Krakena za sada najviše sviđa! Vrlo je jednostavan i lako se koristi, a možete čak to uraditi i u najnapetijim trenucima u igri. Na vrhu mikrofona se nalazi i jedna LED dioda koja svetli kada je u upotrebi. Sa zadnje strane leve slušalice se nalaze i dugme za mute i točkić za podešavanje jačine zvuka, rešenje koje meni sasvim odgovara. Na kraju tu je i kabl koji je nekog čudnog gumiranog tipa, nije baš lagan kao oni končani, ali je definitivno savitljiv i sigurno neće smetati prilikom igranja. Na njegovom kraju se nalazi USB-C konektor ali se u pakovanju dobija i adapter na USB-A koji je isto tako vrlo diskretan, pa tako na lak način možete odlučiti koji vam standard za povezivanje više odgovara. Sve u svemu, slušalice



MOŽETE BIRATI POVEZIVANJE PREKO USB-A ILI USB-C PORTA

ZVUK JE OČEKIVANO NA NAJVIŠEM NIVOU

su u smislu izrade zaista na najvišem nivou i dosta su izdržljive, a neki premium detalji ih svrstavaju znatno iznad konkurencije.

Naravno, za slušalice je najbitnije kakav zvuk proizvode a Kraken serija je tu uvek bila na nivou zadatka, s tim da su sada letvicu podigli još malo više. Pre svega tu su u pitanju 40mm TriForce drajveri u slušalicama koji imaju odvojene delove za visoke, srednje i niže tonove, što u praksi znači da je recimo bas jako dobar na ovom modelu što je najčešće gejmerima i najbitnije. Mikrofon takođe ima novu Hyperclear tehnologiju koja neutrališe okolne šumove, a tu je i pravi 7.1 surround zvuk koji omogućava odlično pozicioniranje zvuka u realnom vremenu.

Razer Kraken V4 X nastavljaju tradiciju ove serije slušalica gde dobijate sve što vam je praktično potrebno od jednog vrhunskog gejming modela, naravno uz poistovećivanje sa ovim vrlo jakim brendom, a ipak ne morate da odvojite previše novca za taj užitak. Kraken sa četvrtom generacijom ne pravi revoluciju već evoluciju, gde je svaki aspekt slušalica za po malo poboljšan u odnosu na prethodne modele što ih čini i te kako primamljivom investicijom.

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

ENIGMATIKA

MONSTER HUNTER EDITION

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili jednom od najdugovečnijih CAPCOM serijala, koji je prošle godine proslavio svoj 20. rođendan.

Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite igre iz Monster Hunter serijala, a na vama je da ih prepoznate i imenujete. U klasičnoj igri rebusa vas čeka sličan zadatak, s tim što ćete morati da pronađete imena poznatih MH čudovišta.

Pošaljite nam vaše odgovore na **redakcija@play-zine.com** za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

REBUSI

Rešenja iz prošlog broja možete pogledati ovde.

play
zine