

PLAY!

z i n e

HARDWARE:

RAZER BLADE 15

REVIEW:
STARFIELD

REVIEW:
PAYDAY3

IGRA MESECA:
MORTAL KOMBAT 1

DOMAĆA SCENA:

**INTERVJU SA
GILJERMOM
VASKEZOM**



BROJ 172 - OKTOBAR 2023.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

SARADNICI:

Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Aksentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin, Lazar Drašković, Marko Petrović, Predrag Ciganović, Dejan Stojilović, Nikola Savić, Luka Trifunović

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Cvetić

KONTAKT:

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

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



Ušli smo u sezonu velikih "blokbuster" igara, pa smo tako i ovog meseca imali priliku da isprobamo mnoštvo nezaboravnih naslova.

Kao igru meseca smo odabrali Mortal Kombat 1, koji uz franšize poput Street Fightera i Tekkena ponosno drži mesto u panteonu borilačkih igara. Iako NetherRealm mora da ispegla još nekoliko problemčića, malo je reći da smo se zabavili igrajući najnovije izdanje iz kuhinje Eda Buna.

Na stranicama 172. broja Play! časopisa ćete pronaći i recenziju za dugo očekivani Starfield, kao i Payday 3, koji definitivno nije ispunio očekivanja.

Pripremili smo vam i intervju sa predsednikom argentinskog esports saveza, sa kojim smo popričali o statusu esporta u njegovoj rodnoj zemlji. Posetili smo i Urban Sport Fest u Beogradu, gde je bio organizovan i turnir u NBA 2K24, još jednoj igri koju smo opisivali ovog meseca.

To je to od nas za ovaj mesec, dragi naši čitaoci. Sve što možemo da vam kažemo za kraj je: "Get over here!"



FLASH VESTI	6
NAJAVE MESECA: Top igre oktobra	12
DOMAĆA SCENA: Intervju sa Giljermom Vaskez	18
DOMAĆA SCENA: Urban sport fest	20
KOLUMNA: Istorijat Counter-Strike serijala	22
Mortal Kombat 1	26
Monochrome Mobius: Rights and Wrongs Forgotten	30
Daymare: 1994 Sandcastle	32
NBA 2K24	36
The Crew Motorfest	40
Fae Farm	44
Thunder Ray	46
The Legend of Nayuuta: Boundless Trails	48
Payday 3	52
Armored Core VI: Fires of Rubicon	56
Starfield	60
BESPLATNI KUTAK: King of Crabs	66
U POKRETU: Monster Hunter Now	67
HARDWARE: Samsung Galaxy Watch 6	68
HARDWARE: Razer blade 15	72
ENIGMATIKA	76

26 IGRA MESECA: MORTAL KOMBAT 1



36 NBA 2K24



18 INTERVJU SA GILJERMOM VASKEZOM



72 HARDWARE: RAZER BLADE 15

HOGWARTS LEGACY 2 JE IZGLEDA VEĆ U RAZVOJU

Uprkos kontroverzi u susret izlasku, Hogwarts Legacy je objavljen ranije ove godine sa velikim uspehom. Igra je prodala više od 12 miliona primeraka u prve dve nedelje, a brojevi su samo rasli u mesecima koji su usledili zahvaljujući lansiranju verzija za PS4 i Xbox One, sa još uvek predstojećim portom za Switch. Sada se čini da je odobren nastavak.

Hogwarts Legacy je objavljen kao potpuna igra, bez planova za DLC. Međutim, to ne znači da Avalanche Software ne radi na nečemu novom.

Kako prenosi insajder MyTimeToShineH, koji je uglavnom poznat po leakovanju detalja o nadolazećim superherojskim filmovima, studio radi na Hogwarts Legacy nastavku. Međutim, s obzirom na to da je poznato da ova osoba ima izvore u WB-u, koji je rukovodio Harry Potter



filmovima kao i objavljivanjem Hogwarts Legacy, čini se da postoji dobra šansa da su u pravu. Ova informacija nas nimalo nije iznenadila. HL je bila jedna od najprodavanijih igara ove godine i još uvek ima prostora za rast sa predstojećom verzijom za Switch, otvarajući igru milionima novih igrača.

STRAY STIŽE NA VELIKE EKRANE

Stray iz 2022. godine je avantura koja prati mačku lutalicu koja završava u srcu grada punom robota. Sa pomoću drona po imenu B-12, maca se trudi da se vrati na površinu.

Stray je primarno platformer, ali su dostupne i opcione aktivnosti kao što su spavanje, mjaukanje i privijanje uz NPC-eve. Određeni nivoi takođe imaju komponente otvorenog sveta, omogućavajući igraču slobodu istraživanja.

Sada, Annapurna je objavila da je u pripremi animirana filmska adaptacija igre. Film će proizvesti novootvoreno odeljenje za animaciju Annapurne, koje nadziru bivši lideri Disney animacije Robert Bejrd i Endriju Milstin. Prvi projekat Annapurna Animacije, Nimona, premijerno je prikazan na Međunarodnom festivalu animiranog filma u Anešiju 14. juna i potom postao dostupan ši-



rom sveta na Netflixu 30. juna.

Osim toga, studio radi na drugom projektu pod nazivom Fu, koji režira Kris Vedž. Annapurna je takođe izrazila želju da adaptira druge igre iz svog bogatog portfolija video igara, uključujući Kentucky Route Zero i What Remains of Edith Finch.

ROCKSTAR NA STEAMU PRODAVAO PIRATIZOVANU VERZIJU SVOJE IGRE!

Svi smo videli kako developeri i izdavači kritikuju PC igrače zbog piratizovanja njihovih igara. Takođe smo videli mnogo izdavača koji se trude da se bore protiv piraterije implementiranjem drakonskih DRM zaštitnih sistema u svojim igrama. Ali možete li zamisliti kompaniju koja preuzima i zatim prodaje piratsku / krekovanu verziju igre? Jer to je upravo ono što je Rockstar uradio.

Kako je otkriveno od strane modera 'Silent', Steam verzija Midnight Club 2 je zapravo verzija koju je grupa "Razor 1911" krekovala još 2003. godine. Dobro ste pročitali, Rockstar je na Steam platformi prodavao piratizovanu kopiju svoje igre, što je prilično urnebesno.

Ironično, ovo nije prvi put da je Rockstar uhvaćen kako prodaje krekovane igre na Steamu.



Rockstar je ranije uradio istu stvar sa Manhunt i Max Payne 2.

Ovo ovde pokazuje da je piraterija ipak važna za očuvanje igara. Takođe pokazuje koliko su licemerne određene velike gejming kompanije.

E3 SE NAVODNO VRAĆA TEK 2025. GODINE

ESA je saopštila da Convention Centar u Los Angelesu neće biti domaćin događaja 2024. godine. Ovo ne garantuje da će E3 2024 biti u potpunosti otkazan, ali potvrđuje da se neće održati na istoj lokaciji kao i prethodnih godina.

Kako je budućnost E3 događaja neizvesna, GamesIndustry je izjavio da "ESA planira da uvede velike reforme za E3 2025". Međutim, kako saznajemo iz izveštaja, odluka za raskid saradnje između ESA-a i ReedPopa je bila "obostrana".

E3 konvencija se nije održala uživo još od davne 2019. godine, zbog,

pogodili ste, pandemije korona virusa. Imali smo onlajn verziju događaja 2021. godine, ali je naredne dve godine bio u potpunosti otkazan. Ovogodišnji E3 je verovatno bio najkontroverzniji, jer su mnogi poznati developeri poput Ubisoft-a i Bethesda odlučili da se povuku sa eventu.

Da li će E3 ikada uspeti da se oporavi?



EZ BRIGE, GTA 6 NEĆE ZAUZIMATI 750GB I KOŠTATI 150 DOLARA

U poslednjih nekoliko nedelja pojavile su se određene glasine o GTA 6, koje, blago rečeno, deluju suludo - od ogromnih veličina fajlova i zapanjujućih cena, pa sve do mape koja obuhvata celu franšizu GTA i gejملهj u 8K rezoluciji.

Naime, glasine tvrde da će GTA 6 biti veličine 750 GB i da će njegova priča trajati "najmanje" 400 sati, što je smešno u najboljem slučaju. To je verovatno jedna od najbizarnijih glasina koje smo ikada čuli



o igri, a što je još gore, zapravo postoje ljudi koji to prihvataju kao apsolutnu istinu i šire vest dalje. Isto važi i za glasinu da će igra koštati najmanje 150 dolara.

Ovo nije ništa novo, ali situacija je ovom prilikom daleko gora jer a) ljudi očajnički žele neke solidne vesti o GTA 6, i b) lažni sadržaj postaje malo teže proceniti, posebno kada se širi preko 'GTA 6 Leaks' kanala na Twitteru, TikToku i You-

Tube-u. To je pokušaj zarade novca, ljudi – samo žele klikove. Držite se pouzdanih izvora i ne prihvatajte sve zdravo za gotovo!

PROCUREO NOVI XBOX SERIES X BEZ DISK DRAJVA

Danas čitav gejming svet bruji o vestima o nizu procurelih dokumenata sa suđenja FTC protiv Microsofta, otkrivajući nekoliko projekata koji su u razvoju – uključujući potpuno novi Xbox Series X bez disk drajva pod nazivom 'Project Brooklin'. Kako saznajemo, radi se o jedinici od 2 TB sa potpuno novim dizajnom kontrolera koja bi trebalo da bude izdata 2024. godine.

Brooklin će navodno pružiti Gen9 konzolni gejming u 4K rezoluciji sa više



interne memorije, bržim Wi-Fi-jem, smanjenom potrošnjom energije, kontrolerom koji pruža veću imerziju i prelepim redizajnom koji unapređuje iskustvo digitalnog Xbox ekosistema.

Očekuje se da će konzola biti izdata krajem oktobra 2024. godine i da će koštati 499 dolara. Ovo je u neku ruku i bilo očekivano, samo što se ovih dana više priča o novom PS5 Pro modelu, nego o Xbox konzoli.

IPHONE 15 PRO JE TOLIKO MOĆAN DA MOŽE DA POKRENE KONZOLNE VERZIJE IGARA, POPUT ASSASSIN'S CREED MIRAGE

Apple je predstavio najnoviju verziju iPhone telefona – iPhone 15, iPhone 15 Pro i iPhone 15 Pro Max – a sa njim je stigla i neka velika vest za gejmere.

Kako prenosi Apple, novi iPhone 15 Pro i Pro Max će omogućiti igračima da igraju potpune konzolne verzije nedavno izdatih i predstojećih igara direktno na uređaju. Telefon će podržavati Resident Evil 4 Remake, Resident Evil Village, Death Stranding i predstojeći Assassin's Creed Mirage. Pored toga, telefon će podržavati raytracing.

"Novi CPU je do 10% brži, a Neural Engine je sada do 2x brži, pokrećući funkcije poput autocorrect i Personal Voice u iOS 17. GPU profesionalne klase je do 20% brži i otključava potpuno nove doživljaje, sa novim dizajnom sa 6 jezgara koji povećava vrhunske performanse i energetske efikasnost. Nudi hardverski ubrzani ray tracing, koji je 4x brži od softverskog ray tracinga", tvrdi Apple.



Dve Resident Evil igre i Death Stranding će biti dostupne za iPhone 15 Pro kasnije ove godine. Assassin's Creed Mirage će biti lansiran u prvoj polovini 2024. godine.

THE ELDER SCROLLS 6 IZLAZI 2026. GODINE ILI KASNIJE

Daleke 2018. godine, kada je The Elder Scrolls 6 prvi put najavljen, niko od nas nije mogao da zamisli da pet godina kasnije nismo videli ni sekund gejملهja. Ali evo nas, još uvek čekamo, i nemamo ni vremenski okvir izlaska, niti na kojim platformama će biti dostupan. Međutim, početkom ove godine Microsoft je izjavio da bi igra mogla izaći već 2026. godine, i da će biti dostupna samo na Xboxu i PC-u.

Da budemo iskreni, vrlo je malo verovatno da će igra biti objavljena 2026. godine, jer je razvoj tek prošlog meseca krenuo bržim tempom. Po pitanju ekskluzivnosti za Xbox, situacija je još uvek neizvesna.



Čak ni šef Xboxa Phil Spencer nije želeo da bude eksplicitan oko toga da li će igra biti ekskluzivna ili multi-platforma, uprkos tome što je Starfield dostupan samo za Xbox. Sada kada je Starfield izašao, mnogo smo bliže dobijanju informacija o The Elder Scrolls 6, tako da verovatno neće proći mnogo vremena dok Bethesda ne objavi nešto konkretno. Verovatno.

PROCURELE NENAJAVLJENE BETHESDA IGRE – DOBIJAMO DISHONORED 3 I NOVI DOOM!



Procureli sudski dokument otkrio je plan Bethesda igara od 2020. godine, uključujući listu brojnih naslova koji još nisu potvrđeni. Lista je bila deo interne dokumentacije Microsofta koja sumira predlog za preuzimanje ZeniMax Media, matične kompanije Bethesda. Lista, koja potiče iz prezentacije ZeniMaxa, navodi brojne igre i DLC izdanja planirana do kraja fiskalne 2024. godine.

Pored takvih naslova kao što su Starfield, Redfall, Ghostwire: Tokyo, The Elder Scrolls 6 i Indiana Jones, lista takođe uključuje nekoliko igara koje nisu najavljene - novu Doom igru pod nazivom Doom Year Zero, sa planovima da se uključi DLC u godini izdanja. Dishonored 3 je još jedan naslov na listi koji još nije najavljen, kao i nastavak Ghostwire: Tokyo. Na listi su takođe remasteri za The Elder Scrolls: Oblivion i Fallout 3, kao i naslovi jednostavno nazvani Project Kestrel i Project Platinum.

Treba napomenuti da je ova lista verovatno kreirana pre Covid-19 pandemije, što je znatno odložilo razvoj većine AAA video igara, a postoji šansa da su mnogi od ovih projekata otkazani.

PAYDAY 3 IMAO RAZOČARAVAJUĆE LANSIRANJE



Dugoočekivano izdanje Payday 3 dočekano je sa nizom negativnih recenzija, uglavnom usmerenih na tekuće probleme sa serverima i kontroverzni zahtev za stalnu internet konekciju, za razliku od Payday 2 koji omogućava offline igru.

Od zvaničnog izlaska igre 21. septembra, mnogi igrači u Payday 3 imaju problem sa pronalaženjem pravih saigrača za igru, zbog čega su osuđeni da igraju sa botovima, dok nekima igra konstantno "puca" zbog problema sa serverima. Subreddit igre i Steam recenzije su preplavljeni oštrim kritikama, a igra je na Steamu dobila ocenu "Mostly Negative" nakon više od 22.000 recenzija.

Problemi sa serverima čak su doveli do javnog izvinjenja izvršnog direktora Starbreeze studija, Tobiasa Sjögrena. "Žao nam je što infrastruktura nije ispunila očekivanja, i iako je nemoguće pripremiti se za svaki scenario – morali smo biti bolji. Vredno radimo na rešenju svih problema!"

PS5 SE PRODAJE ČAK 200% BOLJE U ODNOSU NA PROŠLU GODINU!

Prodaja video igara i konzola širom Evrope je značajno porasla u odnosu na prethodnu godinu u avgustu. Kako prenosi GamesIndustry.biz u dosluhu sa GSD, prošlog meseca je u Evropi prodato oko 10,7 miliona igara AAA formata.

Ovo je porast od skoro 29% u odnosu na avgust 2022. godine, ne računajući Baldur's Gate 3 jer GSD ne dobija podatke o prodaji od Larian. Prodaja konzola takođe je skočila prošlog meseca, sa prodajom hardvera većom za 67% u Evropi u poređenju sa avgustom 2022. godine. Ovde se najviše može pohvaliti PS5, koji je prošle godine još uvek patio od nestašice zaliha, ali sada je dostupan u izobilju i nedavno je imao niz promotivnih cena. U poređenju sa avgustom 2022. godine, prodaja PS5 hardvera skočila je za 197%.

Najprodavanija igra u Evropi prošlog meseca bila je FIFA 23, a sledi i dalje neverovatno popularni Grand Theft Auto 5, koji je imao skok prodaje za 40% u poređenju sa prošlim avgustom.



SPIDER-MAN 2 JE UŠAO U GOLD FAZU RAZVOJA!

Marvel's Spider-Man 2 je definitivno jedna od najvećih PlayStation igara koja će stići 2023. godine. Sa manje od tri nedelje do izlaska, Insomniac Games je najavio da se Marvel's Spider-Man 2 zvanično pozlatio.

Za one koji nisu upućeni, "postati Gold" znači da je master disk Spider-Man 2 poslat izdavaču igre, Sony Interactive Entertainment. Nakon podnošenja zlatnog mastera, diskovi su opremljeni finalizovanim softverom i digitalne prodavnice mogu otpremiti verziju 1.0 igre spremnu za izdanje. To je proces kroz koji prolazi svaka igra i znači da je (osim naknadnih zakrpa nakon izlaska) Marvel's Spider-Man 2 kompletan i spreman za igru.

Insomniac Games je vrlo efikasan studio i stoga nije iznenađujuće videti da je igra postala zlatna mesec dana pre svog izlaska 20. oktobra. Ipak, ovo označava uzbudljivu prekretnicu i znači da fanovi neće morati još dugo da čekaju na Spider-Man 2.



TOP IGRE OKTOBRA

ASSASSIN'S CREED MIRAGE

Assassin's Creed Mirage nastavlja tradiciju serijala kombinovanjem istorijske fikcije sa stvarnim događajima i ličnostima. Mirage igrače vodi u novi vremenski period i lokacije, sadrži ogroman otvoreni svet za istražiti, ispunjen raznolikim okruženjima i intrigantnim likovima. Igru prati i zanimljiva priča koja se nadovezuje na širi Assassin's Creed lore koji je Ubisoft godinama gradio - možete očekivati narativ pun intriga i izdaje koji će vas držati od početka do kraja. Sve u svemu, Assassin's Creed Mirage zaista obećava, posebno što se vraća korenima franšize, što će privući veterane franšize, ali i novajlije.



5. OKTOBAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XSX/S

SONIC SUPERSTARS

Segin legendarni plavi jež nas vodi na još jednu uzbuđljivu avanturu. U Sonic Superstars, družićemo se sa Sonicom (naravno) i njegovim drugarima dok budemo prolazili kroz razne živopisne i izazovne nivoe. Svaki lik ima svoje jedinstvene sposobnosti, omogućavajući igračima da pristupe svakom nivou na različite načine. Ovo je vrlo interesantna mehanika koju nismo često viđali u ranijim Sonic igrama.

Jedna od istaknutih karakteristika igre je njen multiplayer mod, gde će igrači imati priliku da se takmiče u uzbuđljivim trkama. Kad se sve sabere, sigurni smo da će se Sonic Superstars dopasti kako dugogodišnjim fanovima serijala, tako i novim igračima.



17. OKTOBAR - PC, PS4/5, SWITCH, XBOX ONE, XSX/S

FORZA MOTORSPORT

Forza Motorsport nastavlja tradiciju realističnog i imerzivnog iskustva za ljubitelje brze i lude vožnje. U Forza Motorsportu, igrači će imati ogroman izbor automobila, od klasičnih do modernih hiperautomobila, gde je svaki pažljivo dizajniran kako bi što vernije prikazao njihove modele iz stvarnog života. Svaka staza je rekreirana sa neverovatnim nivoom detalja, nudeći jedinstven izazov za igrače. Jedna od istaknutih karakteristika Forza Motorsporta je njen dinamički sistem vremena i ciklus dana i noći. Ovo ne samo da dodaje na realizmu, već uvodi dodatni sloj strategije jer igrači moraju prilagoditi svoju vožnju promenljivim uslovima. Igra nudi i multiplayer mod gde se igrači mogu takmičiti u različitim trkačkim disciplinama.



10. OKTOBAR - PC, XBOX SERIES X/S

LORDS OF THE FALLEN

Najnovija igra u proslavljenom serijalu Lords of the Fallen nosi potpuno isto ime, ali je sve ostalo drugačije. U Lords of the Fallen 2023, igrači će se naći u mračnom i atmosferičnom svetu, ispunjenom zastrašujućim neprijateljima i izazovnim puzlama. Igra nudi složen sistem borbe koji nagrađuje strateško razmišljanje i precizan tajming. Igrači mogu prilagoditi svoje sposobnosti i opremu svom stilu igre, nudeći visok potencijal za ponovno igranje. Priča je jednako zanimljiva, sa bogatim lore-om i ekipom interesantnih likova. Sve u svemu, Lords of the Fallen 2023 nam na prvi pogled deluje kao sjajan dodatak RPG žanru!



13. OKTOBAR - PC, PS5, XSX/S

SPIDER-MAN 2

Dugoočekivani nastavak čuvene Spider-Man igre iz 2018. godine nam stiže sa samo nekoliko nedelja. Imaćemo priliku da proživimo nastavak sage o Piteru Parkeru, našim "drugarom Spajdijem iz komšiluka".

U Spider-Man 2, igrači će skakutati po neboderima New Yorka koristeći Spajdermenove prepoznatljive "paukolike" sposobnosti. Sistem borbe je značajno unapređen u odnosu na prethodnika, te igrači mogu koristiti Spajdijevu agilnost i akrobatiku na nove kreativne načine. Igra takođe sadrži raznovrsne gadžete i odela koja igrači mogu koristiti za prilagođavanje svog stila igre.



20. OKTOBAR - PS5

Očekuje se da će narativ u Spider-Man 2 biti zanimljiv i emotivan, sa postavom dobro napisanih likova i pričom koja se bavi izazovima i odgovornostima koje dolaze sa "superherojskim poslom".

SUPER MARIO BROS. WONDER

Super Mario Bros. Wonder je 2D sidescroller, i predstavlja prvu Super Mario igru ovog tradicionalnog formata od New Super Mario Bros. 2, koji je objavljen pre 11 godina. U Super Mario Bros. Wonder, posetićemo živopisni i šareni svet Flower Kingdoma, koji nudi pregršt uzbudljivih avantura u svojim singleplayer i multiplayer modovima. Super Mario Bros. Wonder se ističe po svom art stilu koji podseća na New Super Mario Bros. serijal, ali ipak ima svoj unikatni identitet. Za kraj moramo da pomenemo i novi power-up koji se zove Wonder Flower, i koji transformiše svet oko Maria na jedinstvene, a ponekad i čudne načine.



20. OKTOBAR - SWITCH

LOTR RETURN TO MORIA

Lord of the Rings: Return to Moria je igra za fanove Gospodara prstenova na koju se dugo, dugo čekalo. Smeštena u Četvrtom dobu Srednje zemlje nakon događaja iz originalne trilogije, Return to Moria vodi družinu patuljaka na čelu sa Gimlijem u, pogodili ste, dubine rudnika Morie, koji su proceduralno generisani. Igrači imaju zadatak da kopaju resurse poput gvožđa, zlata, kvarca, dragulja i mithrila, i izrađuju alate, oružje, oklope, i druge korisne predmete.

Da bi preživeli, igrači moraju loviti i sakupljati hranu, ali i boriti se protiv hordi orkova, pećinskih trolova i drugih stvorenja koja obitavaju u mračnim hodnicima rudnika. Return to Moria će se sigurno



24. OKTOBAR - PC, PS5

dopasti fanovima igara poput 7 Days to Die, Stranded Deep, Subnautica, Valheim i The Forest.

CITIES SKYLINES 2

Kao i njegov stariji brat, Cities Skylines 2 je igra koja omogućava igračima da izgrade sopstveni grad i upravljaju njegovom ekonomijom i stanovnicima, ali na mnogo grandioznijem nivou. Nastavak će testirati vaše veštine donošenja odluka i omogućiti vam da izgradite gradove svojih snova, uz nove transportne i ekonomske sisteme sa više opcija za modifikaciju i prilagođavanje, uključujući stvaranje trgovinskih ruta na granicama vašeg grada.

Igra sadrži ažurirani endžin koji nudi realističniju grafiku, dinamičku smenu vremena i napredne opcije prilagođavanja za zgrade, puteve i građane. Vremenski uslovi će uticati na raspoloženje vaših stanovnika, dok više temperature povećavaju potrošnju energije zbog učestalijeg korišćenja klima



24. OKTOBAR - PC, PS5, XSX/S

uređaja. Nova klimatska funkcija takođe otvara put za prirodne katastrofe, koje su ranije bile dostupne samo u DLC-u.

ALONE IN THE DARK

Tik pred Noć veštica dobijamo sedmi unos u Alone in the Dark serijalu nakon Alone in the Dark: Illumination. Inspirisan revolucionarnim originalom, novi Alone in the Dark se predstavlja kao "reimaginacija" klasične horor survival igre iz 1992. godine. Karakteriše je noir setting sa klasičnim Lovecraftian horor elementima i mračnom atmosferom nošenom zastrašujućim prikazima.

Susrešćemo se sa likovima i lokacijama iz igre iz 90-ih, ali vam nije potrebno znanje o originalu da biste uživali u novoj igri. Alone in the Dark prati Emily Hartwood i privatnog detektiva Edwarda Carnbyja koji dolaze u Derceto Manor, dom za duševno obolele, nakon što otkriju da joj je stric



25. OKTOBAR - PC, PS5, XSX/S

nestao. Igrač može izabrati da igra kao Edward ili Emily iz dve perspektive, uključujući potpuno različite scene i nivoe.

ALAN WAKE 2

Alan Wake 2 se odvija 13 godina nakon originala, kada su Alanove noćne more, strahovi i priče postale stvarnost. Alan se za ovo vreme borio sa svojim demonima i pokušavao da napiše priču koja bi ga izbavila iz ovog užasnog košmara. Sada, Remedy nas je konačno častio sa nastavkom.

Alan Wake 2 uvodi novog protagonistu u vidu ženskog FBI agenta koji traži Alana. Čini se da je Remedy u nastavku stavio dodatni fokus na borbu, primarno pucanje, i uveo više elemenata survival horora. Igra će takođe imati "više varijacija" u priči i borbi od prethodnika.



27. OKTOBAR - PC, PS5, XSX/S

GHOSTRUNNER 2

Originalni Ghostrunner, igra koja je blago bila u senci znatno veće cyberpunk igre (Cyberpunk 2077) ali koja je ipak pronašla vernu publiku, konačno dobija nastavak. Ako niste upoznati sa prvim delom, radi se o hardcore FPP slasherom koji je smešten u post-apokaliptičnu cyberpunk budućnost.

U Ghostrunner 2, igrači će preuzeti ulogu Jacka, cyber ninje, koji se vraća da se suoči sa ozloglašanim AI kultom. Nastavak nudi dosta poboljšanja u odnosu na original, ali i novine kao što su novi sistem blokiranja i pariranja koji vam omogućava izvođenje egzekucija, kao i nelinearne nivoe sa složenim sekcijama vožnje motocikla.



26. OKTOBAR - PC, PS5, XSX/S

UFC 5

Krajem oktobra nam stiže najnoviji naslov u UFC serijalu video igara, koji će doneti najverodostojniji i najrealističniji prikaz MMA scene do sada. Razvijen od strane EA Sports, UFC 5 će biti dostupan za PlayStation 5 i Xbox Series X|S, ali nažalost neće imati podršku za PlayStation 4 i Xbox One zbog vizuelnih i tehničkih ograničenja. UFC 5 će imati različite naslovnice na kojima će biti prikazani Israel Adesanya, Alexander Volkanovski i Valentina Schevchenko.

UFC 5 Deluxe Edition dolazi sa trodnevnom Early Access fazom, počevši od 24. oktobra 2023. godine. Više detalja o igri se očekuje sredinom sledećeg meseca.



27. OKTOBAR - PS5, XSX/S



PRESEDNIK ARGENTINSKOG ESPORTS SAVEZA U POSETI SRBIJI: JAKO MI SE DOPADA BEOGRAD!

Srpski Savez Elektronskih Sportova i Esportova (SESE) je prošle nedelje ugostio Giljerna Federika Vaskeza, predsednika argentinskog esports saveza. Giljermo je podelio utiske sa svetskog leSF šampionata, govorio o svom kratkom boravku u Beogradu, i ispričao nam nešto više o esports sceni u Argentini.

Ćao Giljermo! Kojim povodom si u Beogradu? Kako ti se dopada grad?

Giljermo: Odmah nakon svetskog esports šampionata u Jašiju sam odlučio da posetim sve esports federacije na Balkanu, da se malo bolje upoznam sa svima i naučim nešto novo što bih mogao da primenim kod kuće u svom savezu, u Južnoj Americi. Došao sam na samo nekoliko dana, primarno kako bih popričao sa vama iz SESE saveza. Jako mi se dopada Beograd!

Kakvi su ti utisci sa svetskog šampionata u Jašiju?

Giljermo: leSF nam je priredio veliki spektakl. Ovo je definitivno bio najveći esports šampionat do sada, čak možda veći i od prošlogodišnjeg, koji se održao na Baliju. Organizacija je bila odlična, a publika zaista fantastična. Uspeo sam da uhvatim nekoliko mečeva srpske CS:GO reprezentacije, imate stvarno sjajan tim. Šteta što niste uspeali da dođete do finala, ali i treće mesto je odličan plasman!

Hvala ti! Kako su prošle tvoje ekipe?

Giljermo: Na leSF-u se igralo šest igara, plus ženski CS:GO. Argentina je dovela reprezentacije iz svih igara, osim Mobile Legends-a. Mislim da smo postigli solidne rezultate – naša PUBG MOBILE ekipa je osvojila 5. mesto, što je sjajno s obzirom da je ovo bio prvi LAN za momke. Najveći uspeh je ipak ostvario naš ženski CS:GO tim – devojke su osvojile srebrnu medalju! Bile su stvarno odlične, ali su Holandanke nažalost ovoga puta bile bolje. Sve u svemu, bilo je to fantastično iskustvo za sve nas.



Kakav je status esporta u Argentini?

Giljermo: Argentina je jedna od glavnih "esports centara" u celoj Latinskoj Americi, odmah posle Meksika i Brazila. Ipak, iako možda nije najrazvijenija u ekonomskom smislu, rekao bih da je popularnost esporta, broj igrača i fanova u Argentini ubedljivo najveći. League of Legends, Valorant i CS:GO su najpopularnije igre, posebno po pitanju gledanosti. Hiljade i hiljade fanova iz Argentine je prošle godine otputovalo u Rio kako bi navijali za svoje omiljene ekipe. Videli ste i sami nivo energije među navijačima.

Esports je poslednjih nekoliko godina dosta uznapredovao u Argentini. Naučili smo dosta toga od vas i drugih esports saveza u Evropi. U narednom periodu možete očekivati sve više i više timova iz Argentine na najvećim internacionalnim esports turnirima!

Koje igre ti najviše voliš da igraš?

Giljermo: League of Legends je moja igra. Toksičan sam u igri, što se naravno podrazumeva ako igrate LoL :) Uglavnom igram carry-a. Volim da igram Jhina ili Tahm Kencha ako idem na toplejn. Samo zapamtite, ako niste toksični, onda niste pravi League of Legends igrač!

Da li si gledao Arcane na Netflixu?

Giljermo: Jesam, jako mi se dopala serija. Preporučio sam je mnogim ljudima, a tako sam ih i navukao da isprobaju igru. Jedva čekam drugu sezonu!

Hvala ti na sjajnom intervjuu!

Giljermo: Hvala vama! Pozdrav za celu Srbiju!





ZABAVA ZA SVE UZRASTE: USPEŠNO ODRŽAN ESPORTS TURNIR NA OVOGODIŠNJEM URBAN SPORT FESTU

Kao deo 9. Evropske nedelje sporta, Srpski Savez Elektronskih Sportova i Esportova (SESE) u saradnji sa Olimpijskim Komitetom Srbije je organizovao specijalni NBA2K24 turnir na beogradskom Urban Sport festu! Naši najbolji trojkaši su imali šansu da se bore za vredne nagrade, uključujući zvanični dres naše košarkaške reprezentacije sa Evropskog prvenstva 2023!

Evropska nedelja sporta je događaj pokrenut od strane Evropske komisije. Ovaj događaj se ove godine po 9. put realizuje u mnogim evropskim zemljama, uključujući Srbiju, a njegov plemeniti cilj je razvoj i promocija sporta i fizičke aktivnosti, posebno kod mladih.

Zvaničan početak Evropske nedelje sporta obeležen je u Valensiji 23. septembra 2023. godine. Tokom nedelje, mnogobrojni sportski i edukativni događaji organizovani su širom Evrope sve do 30. septembra. U okviru Evropske nedelje sporta, i u Srbiji su

organizovani mnogi događaji, aktivnosti i radionice u čak 19 gradova i mesta, uključujući Niš, Suboticu, Novi Sad, Zaječar, Beograd i mnoge druge.

Jedan od ovih događaja bio je Urban Sport fest, koji se održao u utorak, 26. septembra na beogradskim Silosima sa početkom u 16:00 časova. Festival urbanih sportova namenjen je pre svega mladima, sa ciljem promocije urbane sportske kulture.

Festival je muzičkog, plesnog, umetničkog i pre svega sportskog karaktera, te podrazumeva: muzičke nastupe domaćih urbanih izvođača, afirmisane di-džejeve, izložbe grafita, skejtbord takmičenje, plesnu radionicu, fristajl basket, klajmbing, crtačku, parkur radionicu, kao i radionicu virtuelne realnosti i esports turnire.

Glavni cilj festivala je da se podstaknu mladi da se bave sportom, kao i da se izgradi platforma koja bi bila podrška mladima koji žele da se izraze koristeći

neku od formi urbane supkulture bilo da su u pitanju urbani sportovi, esportovi ili pak ples, muzika i crtanje. Putem radionica, takmičenja i performansa, veliki broj kako afirmisanih i neafirmisanih umetnika, tako i svih zainteresovanih, dobili su priliku da uče, razmene znanje, da se takmiče i nastupaju tokom programa.

Posetioci Urban Sport festa imali su priliku da posete štand Srpskog Saveza Elektronskih Sportova i Esportova, koji je u saradnji sa Olimpijskim Komitetom Srbije organizovao esports turnir u NBA2K24. Uz prelep ambijent i našu najveću reku u pozadini, turnir je počeo u 17:00 časova, a omladina

pa i stariji su već bili u redu da se oprobaju u All-Star gađanju trojki za šansu da osvoje mnoge vredne nagrade, uključujući zvanični dres naše košarkaške reprezentacije sa Evropskog prvenstva 2023 i košarkaške lopte, kao i majice i BeActive paket iznenađenja koje je obezbedio Olimpijski Komitet Srbije. Želimo da napomenemo da su i naši najhumaniji članovi Crvenog Krsta učestvovali na turniru!

Turnir je bio veoma uspešan, i jedva čekamo sledeći Urban Sport fest!



OD HALF-LIFE MODA DO SOURCE 2: BOGAT ISTORIJAT COUNTER-STRIKE SERIJALA

Svaki PC igrač danas zna za Steam, gejming platformu na kojoj se nalaze desetine hiljada igara. Ranih 2000-ih, pre slavni dana Steam-a, Valve je razvio nekoliko igara koje danas važe za jedne od najboljih u istoriji, kao što su Half-Life, Portal i Counter-Strike.

Od svih ovih franšiza, nijedna nije popularna ili toliko voljena kao Counter-Strike. Sa svojim skromnim počecima kao Half-Life mod, Counter-Strike je vremenom prerastao u prvoklasnu igru. Mod je bio toliko popularan da je iznedrio potpuno novi serijal, počevši od originalnog Counter-Strike-a.

COUNTER-STRIKE



Kako je popularnost Half-Life-a rasla, fanovi su počeli da rade na sopstvenim modovima za igru. Većina njih nije zaživela međutim, osim jednog: Counter-Strike, koji su kreirali Minh Le i Džes Klif. Mod je preimenovan u Half-Life: Counter-Strike kada je Valve zvanično ušao u priču.

Od svog izlaska 2000. godine, Counter-Strike je vrlo brzo ostvario veliku popularnost kod ljubitelja pucačina iz prvog lica i šire, primarno zbog svog inovativnog gejmplera i dizajna, koji su postavili temelje za sve naredne igre u serijalu.

Igra je 2002. godine dobila "nastavak", Counter-Strike 1.6, koji je bio unapređena verzija originalnog Counter-Strike-a sa poboljšanom grafikom i korisničkim interfejsom. Međutim, serijal je dobio zvanični nastavak tek dve godine kasnije.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Counter-Strike: Condition Zero je direktan nastavak originalnog Counter-Strike-a. Za razliku od originalne verzije, Condition Zero nije bio mod, već zasebna igra koju je Valve razvio od nule. Development igre je počeo odmah po izlasku Counter-Strike 1.6, i nakon dve godine razvoja, Counter-Strike: Condition Zero je izašao 2004.

Valve je uveo dosta poboljšanja na polju grafike, što je prilično impresivno jer je Condition Zero "terao" na potpuno istom endžinu svog prethodnika, Half-Life GoldSrc. To nije sve, jer je Condition Zero pored klasičnog multiplejer režima igračima ponudio i singlejer kampanju.



Iako se nekima dopao, ne možemo da kažemo da se Condition Zero previše proslavio kod CS fanova.

COUNTER-STRIKE: SOURCE



Nakon "srednje žalosnog" uspeha Counter-Strike: Condition Zero, Valve je šest meseci kasnije odlučio da serijal vrati u život izdavanjem Counter-Strike: Source. Kao što mu samo ime kaže, Counter-Strike: Source je rađen u tada novom Valve Source endžinu.

U suštini, Counter-Strike: Source je bio rimejk originalnog Counter-Strike-a, iz temelja sa novim endžinom. Kao takav, nije doneo nekakve revolucionarne novine, već se uglavnom fokusirao na poboljšanja i izmene, mapa na primer.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



Counter-Strike: Global Offensive je izdat 2012. godine, i može se reći da je pokupio sve "najbolje sastojke" prethodnih igara u serijalu. Tokom godina je privukao neverovatan broj igrača, postavivši temelje za najveću esports scenu na svetu sa proslavljenim profesionalcima kao što su s1mple, Zyw0o, dev1ce i mnogi drugi. Igra je postala toliko popularna da je portovana i na PlayStation 3 i Xbox 360.

Iako je razvijen u Source endžinu, Counter-Strike: Global Offensive je ponudio pregršt poboljšanja u odnosu na Counter-Strike: Source. CS:GO je otpjevao svoju "labudovu pesmu" 27. septembra 2023. godine, kada je zvanično izašao Counter-Strike 2.

COUNTER-STRIKE 2



Na veliko (ne)iznenađenje fanova, najnovija igra u Counter-Strike serijalu je zvanično najavljena 22. marta. Counter-Strike 2 je izašao 27. septembra kao direktan nastavak i nadogradnja na CS:GO, i potpuno je besplatan za sve. Igra koristi Valve Source 2 endžin, i donosi bolju grafiku, precizniji tick rate i još mnogo, mnogo toga. CS2 je proveo nekoliko meseci u beti, ali mnogi igrači nisu zadovoljni serverima koje je Valve toliko "nahajpovao". Ipak, verujemo da će vremenom rešiti sve probleme!

Osvanula je nova era za Counter-Strike i nadamo se da će ovaj legendarni serijal još dugo, dugo poživeti!

Ovo su bile sve igre iz glavnog Counter-Strike serijala. Međutim, postoji nekoliko spin-off naslova koje nismo svrstali u glavni serijal:

Counter-Strike Neo: Japanska arkadna verzija i anime adaptacija originalnog Counter-Strike-a za Linux sisteme. Za razliku od originala, klasičan "CT vs. T" scenario ne postoji. Igrači mogu da učestvuju u singlplejer misijama, mini-igrama i sezonskim eventovima.

Counter-Strike Online i Counter-Strike Online 2: Besplatan spin-off originala na kome su radili Valve i Nexon. U igrama su postojale mikrotransakcije, tako da vas verovatno nimalo ne čudi što su CS: Online i njegov nastavak bili univerzalno omraženi.

Counter-Strike Nexon – Studio: Poslednja Counter-Strike igra na kojoj je radio Nexon. Igra je sadržala preko 50 mapa i 20 različitih modova, kao što je Nexon: Zombies. Counter-Strike Nexon – Studio je takođe dobio oštre kritike zbog prisustva mikrotransakcija i zastarelog interfejsa.

FINAL FANTASY XVI



18
www.pegi.info

U PRODAJI



Autor: Nikola Akstijević

REVIEW

SMRTONOSNA ROKAČINA, AL' 'AJMO JOVO NANOVO

Ah, Mortal Kombat, definitivno moja omiljena tabačina, iako je realno MK malo posustao u poslednje vreme, pogotovu sa podrškom prethodnika. Međutim, Ed Bun ne spava i MK se vraća na velika vrata sa MK1, potpunim ributom priče koja se nadovezuje na kraj jedanaestice, te odatle i broj 1 koji označava novi početak. A taj novi početak je realizovan kroz Liu Kanga, koji je postao jedan od drevnih bogova, tehnički bog vatre. Liu Kang je resetovao tok vremena i time napravio potpuno novi univerzum, i time NetherRealmu dao priliku da nam prikaže brojne likove u potpuno drugom ruhu od onih na koje smo navikli. Tako MK 1 nema novih likova, što je retkost, s obzirom da skoro svaki MK uvodi nekog novajliju u serijal, ali zato kompenzuje kroz dodavanje novih slojeva svakom već postojećem liku, ma koliko dugo da je tu.

Naime, postava na početku ima 23 igriva lika, sa većinom krucijalnih likova iz prethodnih igara, ali i sa izuzetkom nekih kao što su Sonja Blejd i Kejno. Dobro, ne baš, s obzirom da MK 1 uvodi nešto potpuno novo, makar za MK serijal, a to su Kameo

borci, to jest sekundarni fajteri koji će vam asistirati dok igrate sa vašim karakterom. Ovi Kameo borci, među kojima su Sonja i Kejno, imaju solidan uticaj na gejملهj gde svaki donosi po nekoliko poteza koji mogu pomoći pri borbi sa distance, kontra napadu, pa čak i produživanju vaših kombosa vezujući se u inače nepovezive poteze. Ovo značajno doprinosi igri i uvodi ogroman broj kombinacija koje igrač može isprobati, mada u trenutnom stanju, neki od Kameo boraca jesu jasno bolji od drugih. Trenutno ih ima čak 15, od kojih su neki varijacije igrivih likova.

KAMEO BORCI ZNAČAJNO DOPRINOSU IGRI I DONOSE OGROMAN BROJ KOMBINACIJA KOJE IGRAČ MOŽE ISPROBATI



Što se tiče same borbe, igra je nešto bržeg tempa od MK 11, ali i dalje nešto sporija od MK X, što je za mene zapravo savršen tempo jer daje atraktivnije borbe sa znatno eksplozivnijim i bržim komboima i udarcima. Što se tiče metra za specijalne udarce, on se više ne puni automatski kao u MK 11, već se vraća na sistem iz MK X gde imate tri punjenja, a jedini način da ga napunite je da napadate i aktivno igrate protiv vašeg protivnika. Ovo je odlična promena, s obzirom da je prethodni sistem unosio previše dizbalansa u igru. Varijacije su u potpunosti izbačene i svi karakteri su standardizovani, što iako sužava opcije igrača, definitivno postavlja sve likove na koliko-toliko jednako polje. Ono što jeste odlična novina, jesu vazdušni kombo udarci koji se sada često mogu koristiti i u dužim kombo sekvencama, stvarajući veoma uzbudljive borbe i zahtevajući od igrača dodatnu preciznost pri tajmingu. Određene mehanike iz MK 11 su zadržane, kao što su Fatal Blow i Flawless block. Krushing blows su žrtvovani ovde, mada to je logičan potez s obzirom na to koliko dodaju vazdušni potezi i Kameo borci.



Novotarija je i takozvani Up block, koji je jednostavan stojeći blok kojim možete blokirati udarce iznad glave, a daje vam šansu da brzo kaznite protivnika skoro bilo kojom sekvencom udaraca.

Kripte više nema kao moda, već je menja Invasion, što je neka mešavina Conquesta i Kripte iz prethodnih igara. U Invasion modu idete po tabli koja podseća na društvene igre. Pratite put i usput dolazite do tačaka gde imate neki izazov ili borbu sa raznoraznim modifikacijama. I ovde imate razne predmete koji vam mogu pomoći, ali nagrade za Invasion nisu dovoljna motivacija kako biste igrali ovaj mod. Uglavnom ćete dizati nivo svom karakteru, otključavajući pojedine kozmetike i stvarčice usput, ali nažalost u znatno manjem intenzitetu od kripte, koja je imala i neki faktor istraživanja.

IGRA JE NEŠTO BRŽEG TEMPA OD MK 11, ALI I DALJE NEŠTO SPORIJA OD MK X

Kule su takođe premeštene u ovaj format, te da biste došli do određene kule, morate da provalite gde je koja i da „otpešaćite“ do nje, što je jako iritantno i značajno sporije nego u MK 11 gde ste samo ulazili u menije. Sve ovo predstavlja još grajnada, međutim tu je kampanja da svojim sine-matičnim doživljajem, odličnom prezentacijom i klasičnom MK pričom nadoknadi, makar kroz par sati svog trajanja, taj nedostatak.

Multiplejer u velikoj meri slično funkcioniše sa sezonama i ranked sistemom, mada net kod i dalje ume da napravi problem s vremena na vreme ako vas poveže sa igračem koji je na Wi-Fi-ju, tako da očekujte povremeni lag.

Vizuelno unapređenje u odnosu na prethodnika postoji, ali nije toliko veliki skok kao između X i 11. Igra ima generalno sličan nivo grafike kao MK 11, sa par poboljšanja pogotovu kod osvetljenja i senki. Promena vizuelnog dizajna sa nešto jačim kontrastom i uopšteno živopisnijim bojama je ovde pravi raj za oči i definitivno ima neki bolji pečat na



ŠTO SE TIČE METRA ZA SPECIJALNE UDARCE, ON SE VIŠE NE PUNI AUTOMATSKI KAO U MK 11, VEĆ SE VRAĆA NA SISTEM IZ MK X GDE IMATE TRI PUNJENJA



tom polju od prethodne igre u serijalu. Muzika se sastoji iz nešto ambijentalnije atmosfere što je pohvalno, dok je glasovna gluma uglavnom solidna osim u par izuzetaka gde se vidi jezivi pad u kvalitetu (Megan Foks kao Nitara).

I kad sve zaokružim, MK 1 mi se jako dopao kao aktivnom fanu i igraču serijala, i smatram da je stavljen mnogo veći akcenat na polju balansa i onoga što se traži od igrača, primarno veštine. Igraču ga još, pogotovu sa već najavljenim DLC sadržajem koji će dodavati još solidan broj likova u budućnosti, mada to i dalje ne opravdava mikrotransakcije koje NetherRealm vuče u vidu kozmetike, kao i solidno skupih DLC-ova koji sadrže samo dodatne karaktere. Sve u svemu, Mortal Kombat 1 je jedan vrlo zadovoljavajući paket sa nekoliko problema koji su mogli biti rešeni u ranom testu igre, primarno oko multiplejera i određenih podataka za freemove.

OS: WINDOWS 10 / 11
CPU: INTEL CORE I5-8400 / AMD RYZEN 5 3600X
GPU: NVIDIA GEFORCE GTX 1080 TI / AMD RADEON RX 5700XT
RAM: 8 GB
HDD: 100 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
Warner Bros. Games

CENA:
€69,99

RAZVOJNI TIM:
NetherRealm
Studios

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

8.5

- ✓ Zabavna kampanja
- ✓ Zanimljivi karakteri, Kameo borci i novi vazdušni potezi
- ✓ Prelepe animacije i grafika
- ✗ Invasion mod i Towers su znatno sporiji i zahtevaju jači grajnd
- ✗ Multiplejer i dalje ima lag ako ste na bežičnom internetu
- ✗ Par bagova

Monochrome Mobius:

Rights and Wrongs Forgotten



Autor: Stefan Mitov Radojčić

REVIEW

SKRIVENI UTAWARERUMONO NASLOV

Iako nije česta praksa, developeri ponekad odluče da posle nekoliko igara komplet promene ime serijala bez ikakvog razloga, što vrlo lako može zbuniti kako nove, tako i stare igrače. Ako ste hteli da uskočite u ovaj naslov misleći da se radi o potpuno novom JRPG serijalu, mogu vam odmah reći da grešite, i da je ovo zapravo samo nova igra u Utaware ili ti Utawarerumono franšizi. Za razliku od prethodnih koji su pretežno bili Visual Novel naslovi sa po kojim borbenom sekvencom, ovde je ipak reč o tradicionalnoj poteznoj JRPG igri.

No ne brinite se za priču ako ste novajlija, pošto je Monochrome Mobius: Rights and Wrongs Forgotten prequel. Pratićete pustolovine dvoje glavnih likova Oshtor i Shunya koji se sreću na obodu grada u kome Oshtor živi. Posle kratkog konflikta, krenuće u potragu njihovog zajedničkog oca. Avantura koja sledi će ih odvesti na putovanje po svetu, gde će upoznati nove likove i dobiti šansu da postanu heroji.

Kada se opisuje neki JRPG naslov, često se navodi da je veoma sličan drugim igrama u žanru. Ovde je to nažalost veoma bolno tačno, ali na svu sreću nije baš sve identično. Razvojni tim se potrudio da malo začini gejملهj, iako ćete, u slučaju da ste igrali bilo koji drugi JRPG naslov, znati tačno šta, i gde, i kako funkcioniše bez i da trepnete dva puta. Tokom borbe imate zanimljivi kružni sistem inicijative, to jest koji lik kada igra u odnosu na njegovu brzinu. Postoji ukupno tri koncentrična kruga od kojih svaki ima specifičnu ulogu u borbi.

Na primer, ako se korišćenjem efekata i agresivnom borbom nađete na nekim od unutrašnjih krugova, koji su samim tim manji, možete mnogo brže ponovo doći na potez. Ovo je sasvim solidna mehanika koja vas tera da razmišljate i planirate na složenijem nivou osim standardnog praćenja "koliko je ko brz i ko kada igra". Efikasnom igrom, protivnike možete izbaciti u veći krug i vas u najmanji i tako kompletno promeniti tok inicijative i raspored poteza.

Takođe, u odnosu na većinu JRPG naslova koji jednostavno automatski unapređuju likove i dodeljuju poene, ovde ćete moći sami da ih rasporedite. Sistem je solidno balansiran tako da ne možete toliko lako i brzo da postanete prejak, ali se isto tako možete zeznuti ako investirate u nešto što ne odgovara vašem liku. Tu ćemo stati sa nekim velikim novitetima koje igra nudi.

Naravno, postoji sistem unapređivanja opreme sa raznim materijalima, možete da jašete velike čudne ptice koje služe kao fast travel sistem, i imate sve ostale standardne elemente neke prosečne RPG igre. I da ne zaboravimo - možete da prizovete neku vrstu zek-robotu u toku borbe, ali na kratko i to samo ponekad, da biste totalno razorili vaše protivnike. Visual Novel deo Utawarerumono serijala takođe nije totalno zapostavljen, tako da ćete imati dosta sekvenci u kojima će likovi razgovarati u standardnom VN formatu.

OVA IGRA JE JOŠ JEDAN PRIMER PRAĆENJA JRPG RECEPТА DO SVAKE TAČKE

RIGHTS AND WRONGS FORGOTTEN IMA KOMPETENTNU PRIČU KOJA ĆE VAS LAKO UVUĆI U SVET

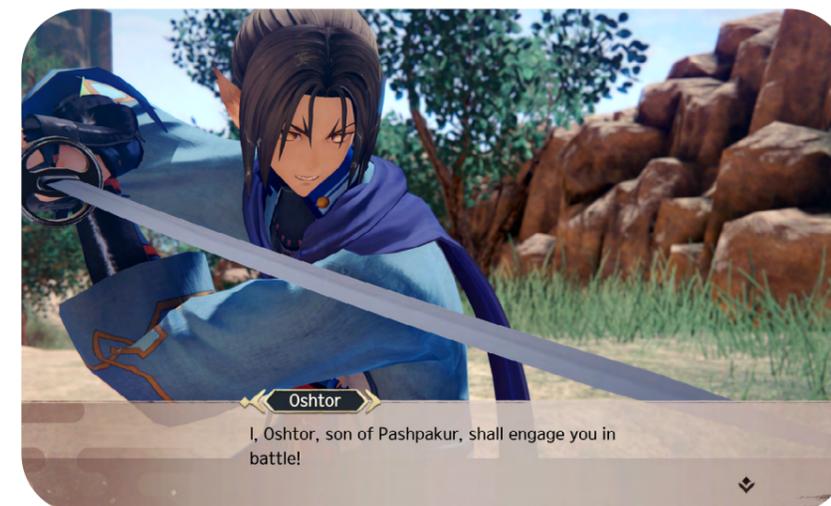
Vizuelno, igra se stvarno trudi da izvuče što više može od platforme na kojoj igrate. Stil i direkcija kojom se vodi je veoma lepa, i čak iako su likovi prezentovani u klasičnom anime/manga stilu, boje koje krase njih i sam svet nisu preterano jarke i bolne za oči. Stil je zapravo prilično potisnut i blag tako da se skoro stapa u realističniji prikaz sveta. Iako su animacije nažalost malo krute i limitirane, developeri su uspeali da izvuču što je više moguće iz facijalnih ekspresija likova, pogotovu u ovom stilu animacije i dizajna, ali ostatak se nekako sapliče i posustaje.

Muzika je takođe sjajna, od neutralnijih numera tokom putovanja ili šetanja kroz grad, pa sve do borbenih sekvenci i naravno onih mirnijih i emotivnijih momenata. Uz to dolazi odlična glasovna gluma koja će biti dostupna isključivo na japanskom bez opcije za engleski jezik.

Igra pati od pretežno tehničkih problema koji su bili više zapaženi na PC verziji nego u novoobjavljenom

PlayStation izdanju. Ostalo mane se više svode na to koliko možete uživati u igri i borbi koja nije preterano inspirativna i svetu u kome su NPC likovi jedva vizuelno prikazani.

Ukoliko ste Utawarerumono fan, definitivno morate imati ovaj naslov u svojoj kolekciji pošto ćete se susresti sa nekim veoma bitnim likovima iz ranijih igara. Ukoliko nikada niste čuli za Utawarerumono serijal, Monochrome Mobius: Rights and Wrongs Forgotten je i dalje sasvim dobar prvi korak pošto je priča prequel, ali ako vas zanima lore, moraćete da čitate gomilu teksta u enciklopediji u okviru igre, pošto vam likovi skoro ništa neće objasniti. Ako baš ništa ne znate o JRPG igrama, ovo je takođe vrlo fin naslov za početak - daće vam baš ono standardno što svaki JRPG naslov nudi, i onda odatle sami možete da odlučite koji tip igara iz ovog žanra vam najviše odgovara.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-4590
GPU: GeForce GTX 1650
RAM: 16 GB
HDD: 35 GB



IGRU USTUPIO:
NIS AMERICA

PLATFORMA:
PC, PS4, PS5

RAZVOJNI TIM:
AQUAPLUS

IZDAVAČ:
DMM GAMES,
Shiravune

TESTIRANO NA:
PS4

CENA:
49.99€

OCENA

7

- ✓ Dobra priča i primamljivi likovi
- ✓ Prstenasti akcioni sistem

- ✗ Cliffhanger kraj
- ✗ Borba posle nekog vremena dosadi



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

DVESTA DVADESET VOLTI

Jako je lepo videti kada developeri zapravo skapiraju da mehanike i gejملهj njihovih igara nisu toliko dobri koliko su se nadali, prepoznaju greške i uvedu potrebne ispravke u svoje naredne projekte. Ovo važi i za Daymare: 1994 Sandcastle, ali razvojni tim nažalost nije uspeo da se reši baš svih problema.

Novi horor naslov Invader Studiosa je prequel, a kao što mu samo ime kaže, ovaj Daymare dočekujemo u 1994. godini, četiri godine pre prve igre, u veoma mračnoj i čudnovato napuštenoj vojnoj bazi. Ovoga puta igramo kao Dalila Reyes, pripadnica HADES tima, koja zajedno sa dva saputnika ima zadatak da se infiltrira u, efektivno, zonu 51, i odatle spase naučnika koji krije vrlo važne informacije. Posle kratkog istraživanja naizgled napuštene baze, susrećete se sa prvim elektro zombijima koji se čak i posle prvog obaranja vraćaju u život. Ostatak priče pokušava da bude mračna i ozbiljna akciona priča sa primesama trilera, ali ne funkcioniše zbog načina na koji je napisana, posebno u smislu međusobne interakcije likova. Ako išta, bar će Reyes biti zanimljiva kao lik i imaćete želju da je ispratite do kraja priče.

Na početku smo napomenuli da je razvojni tim bio dovoljno pametan da se otarasi loših, nepotrebnih mehanika i da unapredi gejملهj u odnosu na prethodnu igru, što je za svaku pohvalu. Najbitnije stvari koje su izbacili jeste sistem šaržera i reloadovanja koji je bio veoma spor, što nikako ne bi funkcionisalo u brzom akcionom igri kao što je Daymare: 1994 Sandcastle. D.I.D. je kompletno redizajniran i sada više podseća na Resident Evil UI nego na nešto novo i inovativno, a uz to imamo i mnogo više mesta u inventaru od samog početka. Sam gejملهj je mnogo brži i dinamičniji nego u prethodnoj igri i više podseća na akciju koju smo mogli da vidimo u originalnoj Resident Evil 4 verziji.

**DAYMARE: 1994 SANDCASTLE
IMA NAJBRŽE ZOMBIJE KOJE
ĆETE IKADA VIDETI**



U igri ćete se susresti sa veoma, veoma brzim zombijima, koji nažalost imaju jako mali broj varijacija. Ozbiljno, ovi bi i Flash-u zadavali muke. Prošao je jedan update koji je malo usporio tempo, ali ćete i dalje imati momente kada će vam se iza ugla zaleteti zombi u facu u roku od 0,3 sekunde. Ako išta, u samom startu ćete dobiti prilično dobra oružja, poput mašinke i šotke. Od dodatne opreme tu je baterijska lampa i novi gadget u vidu skenera, koji nažalost nije preterano koristan. Služićete se i spravicom koja će vam pomoći da hakujete određena vrata iza kojih će se kriti neki dodatni itemi.

Što se gejملهj mehanika tiče, najveća novina je takozvani Frost Grip. Nije grip kao u Dead Space-u ali bismo vrlo lako mogli da kažemo da jeste. Frost Grip koristi tečni azot kojim ćete prvobitno smrzavati brze zombije, što će vam pomoći da ih usporite i potom smrskate. Kasnije ćete ga koristiti kako biste uništili male lopte elektriciteta koje oživljavaju leševe, i na kraju za rešavanje zagon-

etki. Što se zagonetki tiče, one su veoma, veoma uprošćene, i čak vam sa ovom novom mehanikom neće predstavljati problem. Sam Frost Grip možete unaprediti na određenim lokacijama u igri i tako ga podesiti kako bi odgovarao željenoj funkciji i vašem stilu igre. Pored toga imaćete još nekoliko sposobnosti, skoro pa magičnih, koje će Frost Grip otključati tokom igre.

Vizuelni stil igre je apsolutno predivan. Lokacije odišu odličnom zastrašujućom atmosferu i vidi se da su se dizajneri i te kako potrudili da evociraju osećaj horora koji bi i veterane ovog žanra konstantno držao u neizvesnosti. Koliko god oblast bila čista od protivnika u vama mira neće biti. Međutim, s druge strane imamo veoma, veoma loš prikaz i animacije likova, pogotovu tokom sinematika. Od pomalo grubih i neprirodnih facijalnih animacija i pokreta, do apsolutno mrtvih očiju, likovi mogu izgledati zaista jezivo (u lošem smislu).



Zvučna podloga igre je negde u istom košu kao i vizuelna. Muzike će biti jako malo, tako da će se isticati nasumični zvukovi, škripe i glasovi od kojih ćete se ježiti. Glasovna gluma je veoma nekonzistentna, gde će neki likovi imati solidne glasove, dok će drugi zvučati kao da su snimani u bunaru. Igra je prijatno stabilnija i bolje radi nego prvi deo. Greške su minimalne i prilično neprimetne. Glavni problem leži u totalno neizbalansiranom gejpleju i kasnijim protivnicima koji će vam otežati život do te mere da ćete možda i odustati od igre.

Ako ste igrali i uspeali da preživite Daymare: 1998 onda vam preporučujem i ovaj naslov - definitivno će vam prijati napredak serijala. Ako baš, baš nemate koji drugi "Resident Evil survivor horror" da igrate, dajte šansu ovoj igri - bar će vam pružiti mnogo bolji užitak nego prvi deo. Međutim, ako imate spore reflekse i ako ne trpите bangavo napisanu priču i likove, onda bi bila dobra ideja da zaobiđite Daymare: 1994 Sandcastle, ili da bar sačekate neki jak popust.

**VELIKI MINUS IGRE JE ŠTO
NE MOŽEMO DA
POMAZIMO KUCU!**

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: IntelCore i7-3770 / ADM FX-9590
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060/ AMD Radeon
RX 480
RAM: 8 GB



IGRU USTUPIO:
KEYMAILER

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

IZDAVAČ:
Leonardo Interactive,
4Divinity

CENA:
29,99€

RAZVOJNI TIM:
Invader Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Delimično poboljšanja gejpleja
- ✓ Odlična atmosfera
- ✗ Ograničeno oružje
- ✗ Loša priča i dijalog
- ✗ Mala varijacija neprijatelja



RIP OUT

COMING
SOON

KOBE BRYANT
E D I T I O N



NBA 2K24



Autor: Miloš Živković

REVIEW

MAMBA (SOMBOR) EDITION

Početak školske godine je idealan tajming za lansiranje novog naslova iz bogate kolekcije sportskih simulacija kompanije 2K. Imaš pravo da ne znaš ko je Fredi Merkjuri, ali za NBA koji je deo "mainstream" kulture moraš znati!

Popularizacija ovog sporta u kom je visina - čitaj dužina bitna, poslednjih godina dostiže vrhunac na svim meridijanima. Čitav svet učestvuje u spektakularnoj igri pod obručima i gotovo svaka zemlja ima svog predstavnika u NBA karavanu koji zabavlja milijarde ljudi.

Kreativnost igrača, atletske sposobnosti, pobjednički mentalitet i želja za nadmetanjem najbolje opisuju dešavanja na terenima preko Atlantika. Ruku na srce, samo odabrani imaju Džokera u "rukavu" - osvajača prstena šampiona, MVP-a finala Playoff-a, dvostrukog MVP-a regularnog dela lige, nosioca raznih rekorda i vlasnika odgajivačnice konja „Dream Catcher“ d.o.o.

Taman pomislite da osvajanje šampionskog prstena znači da bi najkorisnijem igraču finala morala pripasti naslovnica ("cover") poslednje košarkaške simulacije ili pak mesto u reprezentaciji Srbije u pohodu na svetsko zlato, kad ono međutim - prsten uradi onu istu podlu stvar kao i nesrećnom Frodu

- učini ga nevidljivim i nedokučivim!

I sve tako do pojavljivanja na petrovdanskim trkama u Srbobranu (moram li naglasiti da košarkaška reprezentacija Srbije nije tamo započela pripreme za svetsko prvenstvo?). Nižu se propušteni pozivi: Pešić, Pešić, Pešić, 2K, Pešić, 2K, Pešić, Ceca, 2K... U panici, rukovodstvo košarkaške sekcije 2K, donosi odluku da reciklira još jednog velikana čiju karijeru je obeležio broj 8, dok je pod brojem 24 igrao zreliju košarku. Ime Kobe Bryant zauvek će ostati zapisano zlatnim slovima u istoriji basketbola. Jedinstvenost lika i dela "Crne mambe" ogleda se i u činjenici da je jedini košarkaš u istoriji NBA lige kome su u čast pod svodove Crypto.com dvorane podignuta dva dresa. Broj "8" koji je prvobitno nosio u prvih deset sezona, a potom i "24" u preostalih deset takmičarskih sezona u najkvalitetnijoj ligi sveta.

BROJ "OSAM".

Kada je izabran na NBA draftu 1996. godine, odlučio se za broj "8", zbog uspomena koje datiraju iz njegovog detinjstva provedenih u Italiji gde je napravio prve košarkaške korake.

NIKOLA JOKIĆ JE NAJBOLJE OCENJENI IGRAČ U NBA 2K24



BROJ "24"

"Bio je to novi početak. Jednostavno, odlučio sam promeniti svoj fokus na košarku, usmeriti koncentraciju na sve ono što radim i u potpunosti sam verovao u ono što radim. Taj novi broj je meni poseban, a isto tako predstavlja moje sazrevanje kao ličnosti." – rekao je svojevremeno za ESPN legendarni košarkaš, a zatim pojasnio:

"Ne ciljam tu na fizičke atribute, već na stvari kao što su brak, deca, put od najmlađeg igrača u timu do onog najstarijeg. Potpuno sazrevanje onog što sam ja, Kobi Brajant".

Kobi Brajant ostavio je za sobom neizbrisiv trag i predstavlja inspiraciju svima onima koji žele da pronađu svoj put. Upravo tim putem započeto je opisivanje NBA 2K24, definitivno najbolje košarkaške simulacije na tržištu, dok u daljem tekstu pružamo uvid u osnovne modove igre i sve ono što ih prati.

Zajednica je fantastično prihvatila "Jordan Challenge" u 2K23, mod igre koji nas je pomalo podsetio na dokumentarac ranije snimljen ("The Last Dance") o prvom među jednakima, sa osvrtom na ključna dešavanja u čuvenoj NBA eri 90-ih godina.



Ove godine izbor je bio logičan, legendarni Kobi Brajant i MAMBA MOMENTS u eri dvehiljaditih i "Kobe Challenges". Ovaj mod vas vraća u vreme koje su obeležile bravure momka čiji je prvi deo karijere prošao u senci velikog Em Džeja. Ali složićemo se da je Džordan imao ogroman uticaj na mladog Kobija, koji je savršeno savladao skoro svaki njegov potez.

Neverovatna je strast sa kojom je Kobi igrao košarku, dok je način na koji je stekao autoritet u ligi bio poseban. Neke mečeve pamtimo čitav život, takav je bio i onaj između Kingsa i Lejkersa, u finalu Zapadne

konferencije. Eto prilike da dopustite Stojakoviću i Divcu, da pomisle šta bi bilo da su pobedili tada i zakazali okršaj sa debitantima u velikom finalu, Nju Džerzi Netsima.

U nameri da vam što manje otkrijemo, pozivamo vas da se priselite „old school“ košarke ili informišete o dobu kada je žuto-ljubičasta bila u modi.

My Career Mod je namenjen najmlađim igračima, kojima će indentifikacija sa zvezdama NBA lige pomoći da dodatno zavole košarku i savladaju pravila igre, ali i mehaniku šuta, driblinga, odbrane i slično. Sjajan je i za igrače koji vole da kreiraju NBA verziju sebe, sa kojom dalje igraju online mečeve i takmiče se u multiplejeru i ostalim modovima.

Priča se ponavlja iz godine u godinu, sa minimalnim korekcijama, ali 2K vešto dodaje nove mogućnosti u vidu „my park“, novih izazova (challenge) i slično. Međutim u duhu sadašnjeg vremena, nije moguće a ne primetiti da ceo ovaj mod počinje da liči na putujući cirkus iliti vašar u Mrčajevcima, jer je sve nekako postalo šarenoliko i avangardno. A u prilog tome govori i da su neki od predmeta koje je moguće kupiti VC novčićima postali: klompe, štap za

skakanje, „hoverboard“ i tako dalje.

My Team mod bismo mogli uporediti sa Fifa Ultimate Team modom, kako je takođe već ustaljen u ovoj franšizi. Ovde vam je omogućeno da kreirate svoj tim od kartica igrača koje izvlačite iz „kesica“ ili osvajate tako što kompletirate određene izazove. Problem u ovom modu kao i u svim koji su na ovaj kalup je to što na neki način podržava „pay to win“ sistem, ali naravno i sličnost sa kockanjem.

Takav sistem kod dobre većine igrača izaziva gnev, a to nezadovoljstvo tokom godina nije uticalo da se nešto promeni kod kreatora igre. Igrači svoj gnev ispoljavaju davanjem negativnih ocena i komentara igri na svim forumima i portalima ali za sada to ne daje željeni rezultat.

Ono što je bitno reći za sam gameplay je da 2K24 koristi ProPlay mehaniku u igri za maksimalno iskustvo, koje na pojedine momente izgleda kao da gledate pravi meč. Ova je revolucionarna tehnologija koja direktnim skeniranjem prenosi snimke pravih poteza iz mečeva u igru. Pokreti i animacije košarkaša koji izgledaju poprilično realistično, predstavljaju veliki skok u unapređenju doživljaja igrača.

Poslednji mod je Play Now i nema potrebe dodatno ga opisivati, jer je to u suštini mod za kežual igrače koji žele da odigraju solo ili poneki meč sa drugarima, te prožive NBA iskustvo iz neke druge perspektive.

Ono što ćemo napomenuti je da na našu veliku žalost ni ove godine neće biti Evroligaških timova. A podsetićemo vas vremena kada je u NBA 2K14 kao grom iz vedra neba osvanula vest da će igrači imati mogućnost da igraju igru upravo sa njima.

Nažalost, tada je u Evroligi igrala samo KK Crvena Zvezda, a da se danas tako nešto dogodi imali bismo priliku da vidimo večiti derbi u 2K izdanju košarkaške simulacije!

Možda čak i užareno lice Željka Obradovića koji kao u transu negoduje posle loše odigrane nacrtae akcije svojih igrača. Ili pak trenera Crvene Zvezde

Ivanovića kako zateže svoj repić i fiksira ga svojim kačketičem dok Teodosić tera šiške na stranu spremajući se da odapne još jednu dalekometnu trojku.

Konačni zaključak je da na zapadu nema ništa novo (a bogme ni na istoku) osim „Kobe Challenge-a“, koji ruku na srce i nije nešto inovativan uzimajući u obzir prošlogodišnji „MJ challenge“. Ostali modovi i mehanike su ostali slični ili gotovo isti. Najveći pomak predstavlja ProPlay mehanika koju zaista moramo pohvaliti jer dodaje na kompletnom doživljaju i atmosferi u igri.

Ako ste ljubitelj košarke nema sumnje da je NBA 2K24 i dalje najbolji izbor, ali ostaje žal što unapređenja nisu značajnija i što u ovom procvatu klupske košarke u Srbiji nema moda za Evroligu.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-4430 / AMD FX-8370
GPU: NVIDIA GeForce GTX 770 / ATI Radeon R9 270
RAM: 8 GB
HDD: 150 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
2K Games

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Visual Concepts

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

OCENA

7.7

- ✓ Pro play mehanika
- ✓ Još uvek daleko najbolja košarkaška simulacija
- ✗ Nema Evrolige
- ✗ Pojačan značaj mikrotransakcija



THE CREW MOTORFEST

A UBISOFT ORIGINAL



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

HAVAJI, KOLA I ADRENALIN

The Crew Motorfest je Ubisoftov odgovor, ili makar pokušaj odgovora na Microsoftov odličan Forza Horizon serijal. Igra se ni ne trudi da prikrije „inspiraciju“ Forzom, ali svakako ima šta originalno da ponudi i definitivno je zabavna. Naime, ostrvo Oahu na Havajima je raj na zemlji kakav možete i očekivati. Iako je svet znatno manji od onih u prethodnim izdanjima u serijalu, dizajn je znatno bolji jer se Ubi ovde opredelio za znatno dinamičniji svet koji će često menjati biome kako se budete vozicali po ostrvu. Sa tim promenama okruženja koje nikako nisu neprirodne, staze su automatski zanimljivije i zabavnije. Kada sam pomenuo sličnosti sa Forzom, nisam govorio o okruženju konkretno, već o tome da ste vi deo ogromnog vozačkog festivala koji slavi istorijat automobila uopšte, što je identična postavka koju gledamo u Horizonu otkad serijal postoji.

Iako se Motorfest ne može previše pohvaliti svojom originalnošću, i dalje poseduje zanimljiv dodatak vazdušnih i vodenih trka sa brzim malim avionima i gliserima. Ovaj aspekt jeste doduše malo bačen u drugi plan za razliku od prethodnih igara, jer je ovde očigledan fokus na automobile, pogotovu kada shvatite da u Motorfestu postoji preko 400 modela automobila, što je duplo više od svih brodova i aviona koji se nala-

ze u igri. Ono čime ipak ne mogu nahvaliti Motorfest jeste čudna odluka da se kroz takozvane plejliste voze trke protiv kompjutera. Ove plejliste vas limitiraju na određen model automobila koji ćete dobiti, dok će vam promoter plejliste pričati o njegovom istorijatu. Ovo potpuno baca u drugi plan bilo koji vaš lični auto koji posedujete i budžite, jer ćete ga koristiti znatno manje nego što očekujete. Iako Motorfest ima najveći fokus na multiplejer, gde ćete koristiti vašu monstruožnu JDM mašinu, bilo bi lepo da za neke opuštenije igrače koji vole da se tabaju protiv kompjuterskih protivnika postoji opcija da koriste ono što žele, a ne šta im igra nameće.

**IGRA JE VEOMA BRZA,
LUDA I DINAMIČNA,
DOK SU STAZE JAKO
ZANIMLJIVE ZAHVALJUJUĆI
PRELEPIM OKRUŽENJIMA**



Što se tiče samog modifikovanja automobila, nećete imati ni izblizu opcija kao u Horizon igrama, ali ipak možete ostaviti kako vizuelni, tako i performansni pečat na vozilima, međutim ne očekujte da mu možete menjati šasiju, pogon i motor - automobil će ovde i dalje u najvećoj meri zadržati originalni identitet sa daškom vašeg tuniranja. Iako je svet znatno bolje dizajniran nego u prethodnicima, relativno je prazan i bez poente, sa generičnim aktivnostima kao što su speedtrapovi i speed zone, bez nekih novih dodataka i izazova kao što pojedini konkurenti rade i inoviraju. Zbog toga sam se zapitao zašto je ovo uopšte open world igra. Srećom, nije da Motorfest nema sadržaja van otvorenog sveta, samo se jednostavno ponovo javlja čuvena Ubisoftova boljka da u svaku svoju igru mora da inkorporira otvoreni svet.

Ono što jeste najbitnije ovde jeste – kakva je vožnja? I to je možda najbolji deo ove priče, s obzirom da su arkadne vožnje u pomalo čudnoj poziciji u poslednjih par godina.

Ukratko, Motorfest pruža veoma zabavno iskustvo, iako je ono arkadno u potpunosti. Dosta kupi stvari od igara kao što su Horizon i NFS - predstavlja neki čudan spoj arkadnog driftovanja iz NFSa sa daškom ličnosti i različitosti između automobila koji poseduje Horizon. Igra je veoma brza, luda i dinamična, dok su staze jako zanimljive zahvaljujući prelepim okruženjima. Igra izgleda odlično na najvišim detaljima, pogotovu pri idiličnim pejzažima i raznoraznim šumama gde i vaš automobil vidno dolazi do izražaja.



Iako nisu svi automobili potpuno verno preneseni, osetićete razliku između modela. Kada savršeno prodriftujete kroz šikanu i izbacate se po offroad sekvencama, ipak ćete uočiti da veština igra bitnu ulogu u multiplejer trkama. Tipovi trka ne predstavljaju ništa inovativno, te ćete imati tipične kružne i sprint trke, sa pokojim eliminacionim modom i vremenskim izazovima. Net kod je ovde za veliko čudo dobar, te nisam imao problema pri konekciji ili sa lagom tokom trka. Optimizacija je takođe na pristojnom nivou.

Iako Motorfest pati od raznoraznih boljki koje generalno "krase" Ubisoftove igre, kao što su nepotrebno postojanje otvorenog sveta i pregršt nebitnih stvari za skupljanje, ovde je napravljen ozbiljan korak unapred. Motorfest ima neki identitet, koji iako deluje pomalo pokradeno od konkurenata, ipak odiše dobrim dizajnom i možda najzabavnijim arkadnim iskustvom u ovom trenutku.



I OVDE SE JAVLJA ČUVENA UBISOFTOVA BOLJKA - DA SVAKA NJIHOVA IGRA MORA IMATI OTVORENI SVET

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
 CPU: Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 7 2700X
 GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD Radeon RX 5700XT
 RAM: 8 GB
 HDD: 40 GB



IGRU USTUPIO:
UBISOFT

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

RAZVOJNI TIM:
Ivory Tower

IZDAVAČ:
Ubisoft

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
69,99€

OCENA

6.5

- ✓ Dobar multiplejer
- ✓ Vrlo zabavna arkadna vožnja
- ✓ Prelep otvoreni svet...
- ✗ ...ali neiskorišćen u potpunosti
- ✗ Limitacije za singleplejer igrače pri izboru automobila
- ✗ Fali još opcija za nadograđivanje automobila

LEGION

Lenovo

**Stylish outside.
Savage inside.**



intel
CORE™
i7

Intel® Core™
i7 Processor

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



Autor: Milan Živković

REVIEW

ŽUSTRO I EFIKASNO "FARMING" ISKUSTVO

Nekako mi se čini kao da je svaka "farming" igra koje sam se u životu dotakao, bila neka vrsta unikatnog "gimmick" iskustva, a da sam sve naslove znatno ležernije u pogledu napretka, pukom (ne) srećom zaobilazio. Mene su kačile samo one u kojima se dan i noć smenjuju u skladu sa stvarnim vremenom, gde su prodavnice otvorene samo preko dana i gde jagode rađaju samo u proleće.

Kao možda najevidentniji primer ovog pristupa, nameće mi se Animal Crossing, igra koja je dizajnirana tako da vam može pružiti neverovatno mnogo ali zauzvrat traži ogromne količine strpljenja i još više slobodnog vremena.

Sjajan kontrast ovome, konačno mi pod palčeve sleće. Fae Farm – igra istih recepata ali druge kuhinje. Značajno dinamičniji i pojednostavljeni naslov koji je za mene bio pravo osveženje.

Priča vas stavlja u ulogu lika kog sami kreirate (koji je, bez obzira koliko puta ga iznova pravio, iz nekog razloga uvek ličio na devojčicu) i koji dospeva na ostrvo koje prosto čezne za njegovim prisustvom. A sve naravno kako bi stanovnike istog rešio nevolja koje su ih zadesile.

Ovo naravno, bez mnogo logike stvarnog sveta, poziva na zemljoradnju, pecanje, rudarstvo i sve ostale aktivnosti koje bi van video igara, malo ko povezivao sa bilo kakvom vrstom junaštva. No eto nas...

Prvi i možda najznačajniji pokazatelj jednostavnosti gejملهja u odnosu na igre sa druge strane spektra, jeste u kontekstualnim interakcijama. Drugim rečima, u zavisnosti od konteksta odnosno situacije, vaš lik će automatski upotrebiti odgovarajuću alatku. Nema potrebe da žonglirate pijucima i kanticama za zalivanje cveća u inventaru. Dovoljno je da priđete odgovarajućem

objektu i pritisnete dugme za akciju a protagonista će sam upotrebiti prikladno oruđe.

Ovo se dalje proteže i na efikasnost po pitanju vezanih akcija, gde će karakter nastaviti da vrši interakciju sa svim predmetima na koje naiđe, dokle god držite pritisnuto dugme. Možda ovako deluje kao sitnica ali naspram igara koje vas uče da je bukvalno "zrno po zrno – pogača", mogućnost da obavite gomile posla odjednom – pravo je osveženje.

Tako su i ostale stroge mehanike odsutne pa se možete koncentrisati na onaj sušti i najzanimljiviji segment ovakvih igara – ubiranje plodova rada. Nikakve komplikacije po pitanju zdravlja stoke, sezone za žetvu, frižidera za jaja... Ništa slično vam neće stajati na putu. I to će možda smetati nekim igračima, ali nakon svega kroz šta sam do sada prošao, ja ovo ne mogu a da ne pozdravim obručke!

I kretanje po svetu je takođe uživancija, pa tako ne morate bauljati utabanim stazama već slobodno trčite, skačite i prelećite sve prepreke na putu ka cilju. Ne samo da je korisno već sa sobom donosi i izvesnu dozu šarma koju nisam očekivao u jednostavnom kretanju kroz igru.

Generalno, igra grafički ima veoma prijatan stil. Dizajn likova i nivoa je poprilično veseo a na Switch konzoli sve izgleda dosta lepo s obzirom na snagu vremenog hardvera. Sa druge strane, priča je ispričana kroz simpatične crteže ali u svojoj suštini nema nikakvu težinu. U pitanju je samo prost splet događaja i razgovora koji daju razlog za dalje igranje. Što i nije naročito velika mana s obzirom na žanr, no bilo bi dobro da je i zaplet malo lepše osmišljen pa pojačan kvalitetnim pisanjem brojnih konverzacija. Ali avaj.

Za kraj, primetio bih da igra bez obzira na inicijalno fantastično tempo i elegantno žustru prirodu, posle nekog vremena gubi na momentumu i može postati repetitivna pre nego što je završite. Ali s obzirom da će vam za prelazak biti potrebno oko tridesetak sati igranja, rekao bih da je ovo poprilično dobro izbalansirano i da je nećete preći pre nego što prestanete da uživate u njoj.

Možda ste se, za razliku od mene, sa ovakvim igrama i ranije susretali, pa vam ovaj koncept i nije mnogo stran. Ali bez obzira bih morao da preporučim ovu igru i vama a i ostalim igračima koji se sa žanrom možda nisu ranije susretali. Fae Farm je jedno šarmantno i izuzetno igrivo iskustvo. Primerak kakav je u industriji redak, ali uvek dobrodošao dodatak.

U ZAVISNOSTI OD KONTEKSTA ODNOSNO SITUACIJE, VAŠ LIK ĆE AUTOMATSKI UPOTREBITI ODGOVARAJUĆU ALATKU

Igra poseduje i multiplejer komponentu. Međutim, u društvu nećete moći da igrate sa vašim glavnim likom, već za svakog prijatelja kom se pridružite, morate napraviti novog karaktera koji ima sopstveni progres. Ukoliko nameravate da igru igrate sa bratom, devojkom ili nekim drugim, stalnim igračkim partnerom, ovo i nije neki problem. Ali igranje sa više različitih ljudi može biti frustrirajuće, zbog pravljenja lika iznova svaki put.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5-2100 / AMD FX-6300
GPU: Nvidia GeForce GTX 660 / AMD Radeon HD 7870
RAM: 8 GB
HDD: 5 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch, PC

RAZVOJNI TIM:
Phoenix Labs

IZDAVAČ:
Phoenix Labs

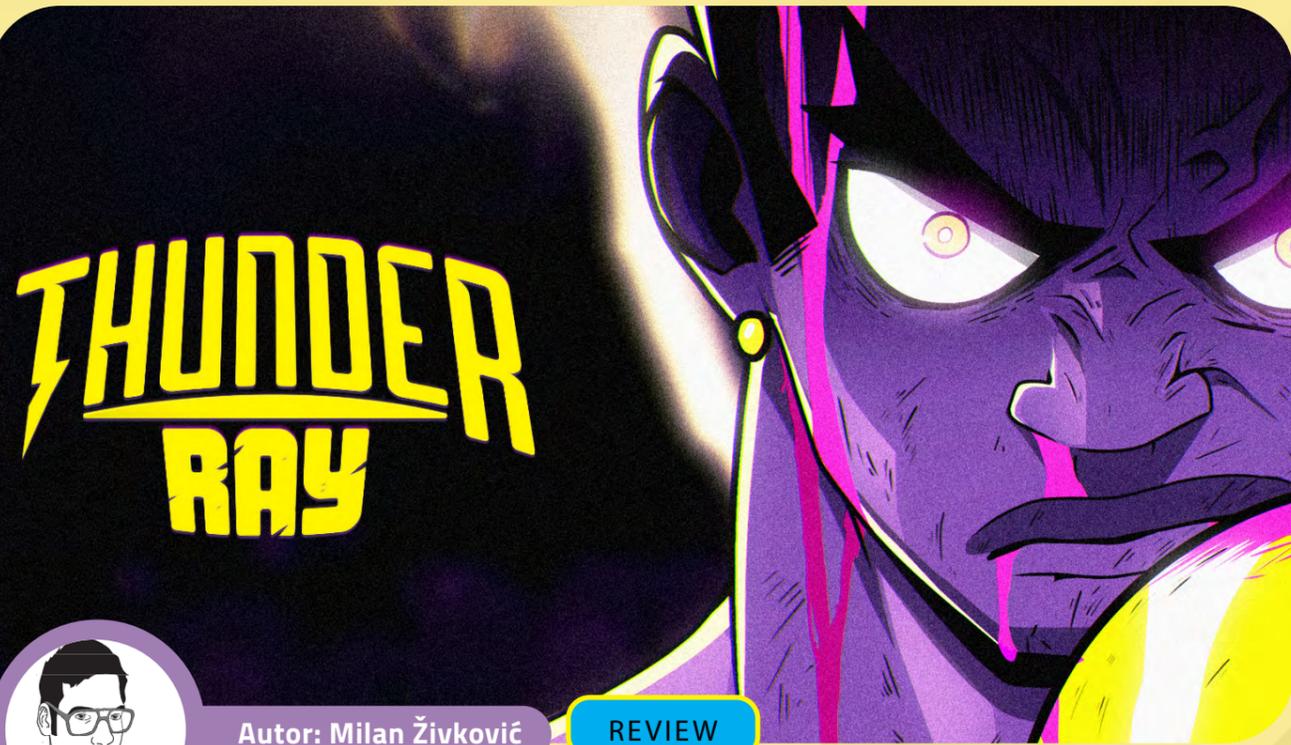
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

CENA:
59,99€

OCENA

8

- ✓ Igrivo i dinamično
- ✓ Šarmantan vizuelni stil
- ✓ Nema dosadnih aktivnosti
- ✗ Posle nekog vremena može postati repetitivno
- ✗ Multiplejer komponenta zahteva posebno kreiranje



Autor: Milan Živković

REVIEW

LETIM KAO GROM, UBADAM KAO RAŽA!

Ne znam koliko je godina ili pak decenija prošlo otkako sam poslednji put igrao legendarni „Punch-out!“. U tom smislu, igre gotovo jedva da se i sećam. Ali isto tako znam da igru koja je pred nama, u igračkoj biblioteci mog uma nemam sa čime drugim da uporedim.

Thunder Ray je evidentno inspirisan Nintendovim klasikom, ali da li zasluuje da bude stavljen rame uz rame sa legendarnim naslovom? Hajde da vidimo.

Po izvođenju, u pitanju je arkadni boks, gde iz ugla kamere koja je fiksirana iza leđa protagoniste, pažljivo odmerenim udarcima pronalazite rupe u protivničkoj odbrani na putu do pobede. Protivnici se nižu jedan za drugim a ceo taj kontinuum povezan je prenatlašenom pričom predstavljenom kroz veoma lepe urađene međuanimacije.

Kada je izgled u pitanju, igra izgleda zaista impresivno. Sve u kompletu je crtano rukom, od priče do gejملهja, i ne samo da su u pitanju izuzetno tečne animacije, već je crtež pun detalja i primamljive palete boja. Zapravo, sve je na tom nivou da sam u par navrata igru počeo da poredim sa fenomenalnim Cuphead-om koji je pripadnik sasvim drugog žanra.

I dok je u sam izgled igre nesumnjivo uloženo mnogo truda, gejملهj je veoma direktan i sastoji se isključivo iz borbi. Nemate nikakve sporedne aktivnosti već isključivo pesničenje - od protivnika do protivnika. Osim što možete da udarate levom i desnom rukom, tu su udarci u telo ili glavu kao i ojačane varijacije svakog od njih. Naravno, da sve dodatno razmrda, na raspolaganju imamo i specijalne udarce u čak nekoliko nivoa snage.

E sad, probiti protivnički blok nije jednostavno, naročito kada krene da uzvraća udarce pa na vas dođe red da spašavate glavu. Ovo je trenutak kada do izražaja dolazi dizajn igre koja je izuzetno kratka ali ujedno i jako izazovna. Bez obzira što postoji tri nivoa težine, čak i najmanji će pošteno namučiti manje iskusne igrače.

Od vas se očekuje da prepoznate protivnički udarac i iskoristite odgovarajući način da ga izbegnete. Da li ćete se sagnuti, pomeriti u stranu ili podići blok, zavisi od toga koliko ste puta primili taj isti udarac. Tako je, igra najveći deo svog izazova zasniva na „trial and error“ principu, odnosno pokušaj, pa ako ne ide – pokušaj nešto drugo.

Tako ćete protivnika koji vas iz prvog pokušaja totalno demolira, poraziti sa lakoćom nakon što dobro proučite njegove napade. Jedinu zamerku koju ovde mogu da iznesem a da se ne tiče prevelike jednostavnosti gejملهja, jeste neobično kašnjenje u odzivu kontrola. Verovatno je ovo implementirano dizajnom, ali nakon što pritisnete taster za odgovarajuću odbranu, proći će oko pola sekunde pre nego što vaš lik izvede komandu.

Možda to i jeste bila namera tvoraca igre, ali u jednom naslovu gde se od vas traže brzi refleksi, videti kako lik sporo odgovara na vaše instrukcije može biti krajnje frustrirajuće. Istina, sve ovo je na neki način deo težine igre koju biste savršenim igranje mogli preći i za manje od pola sata (da, dobro ste pročitali). Ali bez obzira na to, izazov treba da leži u fer dizajnu a ne u sporom odzivu – jednom od najvećih košmara svakog igrača na planeti.

O muzici i potpunom audio doživljaju ne mogu da kažem ništa specijalno pozitivno ali istovremeno nemam ni neku konkretniju zamerku. Što nekako govori mnogo a opet – bukvalno ništa. Hm.

Kao šlag na torti kratkom iskustvu, nameće se epilog koji sugerije nastavak. Da li u obliku nove igre ili DLC dodatka – ne znam. Ali ovo drugo bi bilo pametnije, kako je i sama osnovna igra nekako jedva dovoljno velika da bi se mogla nazvati kompletnim naslovom.

Thunder Ray je zanimljivo iskustvo za jedno popodne a može poslužiti i kao odličan izazov igračima koji vole da ponavljaju jedno te isto kako bi usavršili svoje veštine kojima će posle na rođendanskim žurkama impresionirati društvo. I dok bih ja radije da naučim da žongliram nego da tako nešto pokušam u ovoj igri, ne mogu a da je ne preporučim onima koji su voleli „Punch-out!“ ili im ovakav tip igara deluje primamljivo.

Možda kratko i ne sasvim fer, ali definitivno iskustvo u čiju je sirovu prezentaciju uloženi trud kakav se ne treba zanemariti.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3 M380
GPU: Geforce 9600 GT / AMD HD 3870
RAM: 3 GB
HDD: 1 GB

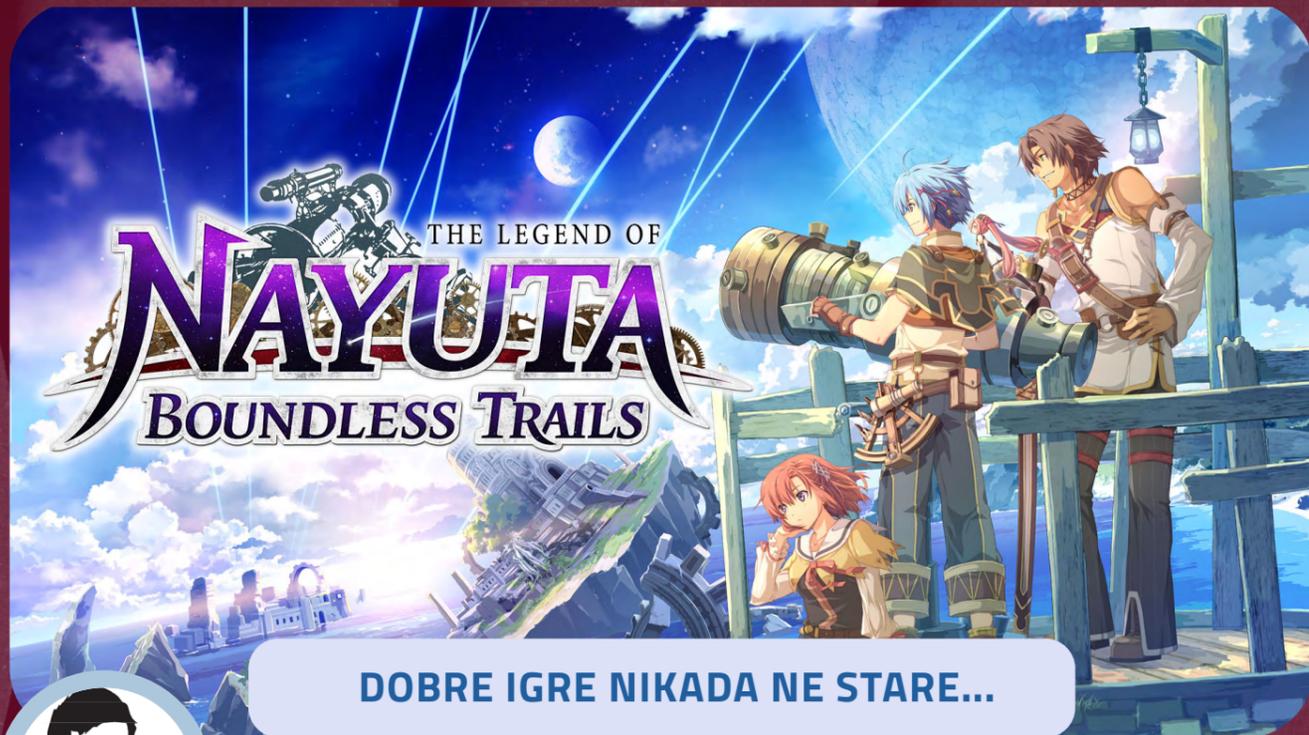


IGRU USTUPIO:
PURPLE TREE
STUDIO

PLATFORMA:
Nintendo Switch, PC, PS4,
Xbox One, Series X/S
IZDAVAČ:
Purple Tree
CENA:
14,99€
RAZVOJNI TIM:
Purple Tree
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **6.6**

- ✓ Pristupačno i izazovno
- ✓ Božanstvene, rukom crtane animacije
- ✗ Izuzetno kratko
- ✗ U svojoj težini, često nepošteno
- ✗ Igra poseduje samo jedan jedini režim igranja



DOBRE IGRE NIKADA NE STARE...



Autor: Milan Živković

REVIEW

Pre nekoliko godina, dok sam tragao za grafički najimpresivnijim naslovima za PSP, naleteo sam na igru pred nama koja je upravo doživela značajno reizdanje. Ne samo da je bilo grehota da ovakva igra ostane zarobljena na platformi koju danas malo ko koristi, nego je, da stvar bude gora, igra bila ekskluzivna za japansko tržište i nikada nije doživela lokalizaciju na zapadu.

Sva sreća, nepravda je ispravljena a legenda o Najuti sada može biti uživana od strane mnogo većeg igračkog tela. Da, prosto sam morao da ostavim bar jednu čudnu rečenicu u ovoj recenziji. To mi u poslednje vreme dođe kao trejdmark...

Povezanost sa neuporedivo većim "Trails" serijalom i univerzumom, osim po pitanju razvojnog studija, naslova i duha same igre, rekao bih da trenutno ne postoji. Osim ako se nekom novom igrom ne premosti istorijat pa se nekako priče povežu. Ali kako je u pitanju igra koja se ipak značajno razlikuje od pomenutog serijala, mislim da će ovo ostati samostalan "spinoff", što i nije toliko loše.

Po izvođenju, igra je akcioni JRPG sa elementima platformisanja. Ovo znači da vas očekuje dosta zabavne akcije u stilu "Ys" serijala ali i brojne prepreke u okruženju koje zapravo značajno i produ-

bljuju dinamiku izvođenja. U pogledu gejملهja, stvarno ne bih mogao da navedem neke zamerke.

Korišćenje skakanja ali i kasnije pribavljenih sposobnosti za kretanje po terenu, poziva ne samo na istraživanje već i ponovno igranje i prolasku kroz iste nivoe u "metroidvania" maniru, što ja lično uvek pozdravljam, a verujem i većina igrača koji su bar jednom odigrali neki naslov sa ovim elementima.

Grafički, igra je i dalje PSP naslov, ali istovremeno i jedan od najimpresivnijih na platformi. Igrati ovako nešto u pokretu, pre više od deset godina, mora da je bilo posebno zadivljujuće. Danas, igra svakako izgleda kao stari naslov koji bih možda najbolje mogao da opišem kao kombinaciju Grandia 2 grafike, kada bi bila unapređena paketom kvalitetnih "cell shaded" tekstura.

Leste, dosta toga je kockasto i jednostavno, ali tu je i pregršt detalja. A kako se opšti kvalitet ne meri samo u sirovom vizuelnom aspektu, ne mogu da kažem da je igra ružna. Čak naprotiv, veoma je simpatičnog izgleda i neće vas ni u jednom trenutku zamoriti njen izgled, bez obzira koliko dugo vremena provedete uz nju.

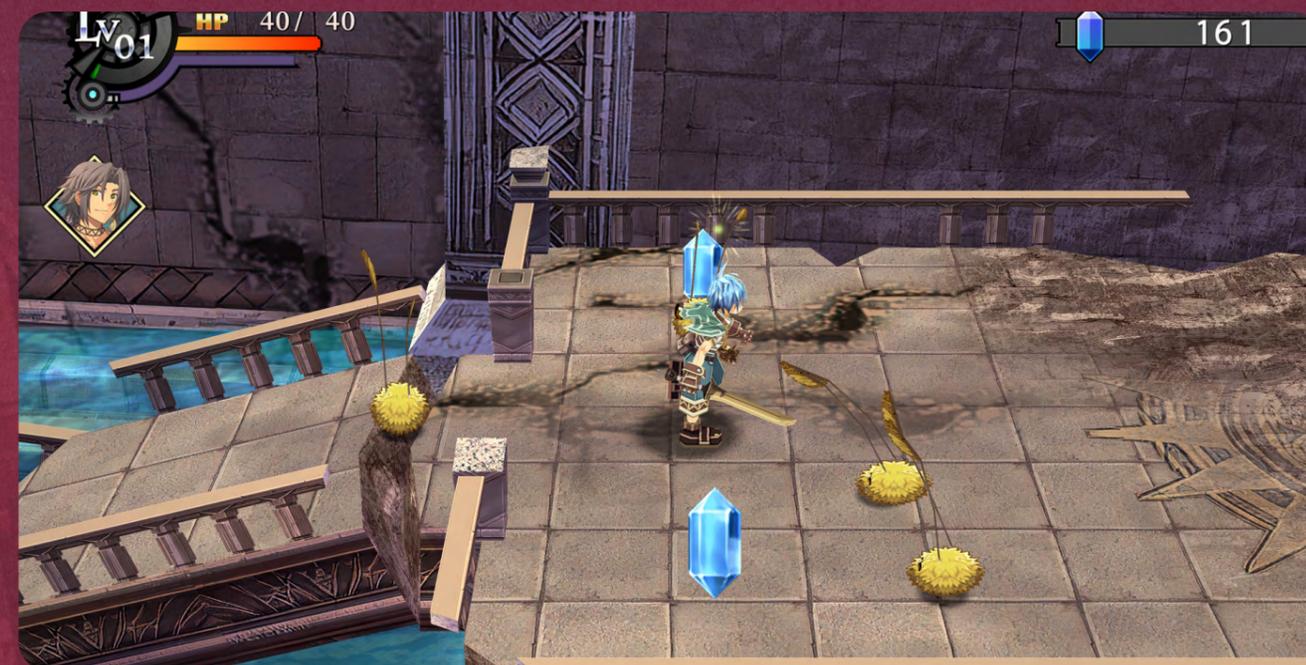


Najuta je jako drag i lepo napisan lik, koji radoznalošću nastavlja rad svojih roditelja na istraživanju "alternativnih svetova". Pa i da ne ide tako daleko, Najuta je naime jedan od retkih likova koji veruje da svet nije ravna ploča, već okrugla sfera koju vredi u celosti obići. Zajedno sa plejadom podjednako interesantno napisanih likova, Najuta stupa u kontakt sa karakterom Noi koja dolazi iz drugog sveta, pa u stilu pravog, emocijama nabijenog anime zapleta, družina kreće u pustolovinu svog života.

KOMBINACIJA ZABAVNE AKCIJE, VELIKIH KOLIČINA SADRŽAJA I DOBRO NAPISANE PRIČE, NIJE NEŠTO ŠTO SE ČESTO VIĐA - A OVDE JE I TE KAKO PRISUTNA

U JRPG maniru, igra obiluje opremom i naoružanjima ali i sjajnom količinom veštinama za ovladati i unaprediti kako bi pokoravanje – pardon, istraživanje sveta bilo što lakše i uspešnije. A igra obiluje aktivnostima. Osim što centralna oblast, Najutina domovina, služi kao mesto gde se možete odmoriti ali i posvetiti sporednim aktivnostima, potrebno je obići sve četiri strane sveta kako bi cela avantura bila kompletirana.

Ovo ne samo da znači veliku količinu raznovrsnih nivoa, već svaki od nivoa dolazi u četiri varijante, zavisno od godišnjeg doba u kom ga posetite. Na ovaj način i reciklirani materijal će mirisati na novo a sadržaja neće manjkati. Da ne pominjem da dobar deo igre zapravo dolazi tek nakon što je prvi put pređete, što je možda jedna od najboljih "New Game+" varijanti koje sam ikada video. Kombinacija zabavne akcije, velikih količina sa-





držaja i dobro napisane priče, nije nešto što se često viđa. A Legenda o Najuti ima sve ovo pa i više. Naročito pohvalno jesu osetno mračniji elementi zapleta zbog kojih veze između likova ali i naša povezanost sa njima dobija sasvim drugačiju i snažniju notu. U tom pogledu, ovo je naslov kom se vredi posvetiti, usled čega uz njega lako možete provesti i preko pedeset sati igranja. Mada i ovo može donekle da varira jer igra poseduje opciju za ubrzavanje izvođenja. Pa ukoliko smatrate da je igra previše spora po pitanju kretanja, možete sve znatno ubrzati i po ekranu se kretati poput hiperaktivnog hrčka. Opcija koju preporučujem samo ukoliko ste potpuno naspavani.

Nimalo ne odmaže ni odlična glumačka postava koja možda ne progovara često, ali kada to čini, radi odličan posao. Posebno me je obradovala i činjenica da gluma na engleskom jeziku uopšte nije loša, pa sam je često koristio kao osvežavajuću varijantu kakvu retko uživam u ovakvim igrama.

Bilo je ovde mesta za poboljšanja koja se najviše tiču vizuelnog aspekta i modernije prezentacije, ali i u obliku u kakvom je sada, The Legend of Nayuta: Boundless Trails je jedan odličan akcioni JRPG naslov koji nikako ne bi sebi trebalo da dozvolite da propustite ukoliko ste ljubitelj istog. Pa čak i da ste "alergični" na igre zastarele grafike, verujte mi da se isplati zažmuriti na jedno oko a na drugo – potpuno uživati u ovoj sjajnoj pustolovini.



**PO IZVOĐENJU, IGRA JE
AKCIONI JRPG
SA ELEMENTIMA
PLATFORMISANJA**

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5
GPU: AMD Radeon R7 200
RAM: 8 GB
HDD: 5 GB



IGRU USTUPIO:
NIS
AMERICA

PLATFORMA:
Nintendo Switch, PC, PS4,
PSP (original)

IZDAVAČ:
NIS America, Inc.

CENA:
39,99€

RAZVOJNI TIM:
Nihon Falcom, PH3
GmbH

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

8.5

- ✓ Pregršt sadržaja
- ✓ Zabavan borbeni sistem
- ✓ Odlična priča i karakteri
- ✗ Evidentno starija grafika
- ✗ Dobro bi došla bar "modernija" kamera



VREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play!
RETRO

**BESPLATNI GAMING
MAGAZIN**

PLAY.CO.RS

facebook/PlayZine

twitter/play_zine

instagram/playzine_

youtube/play_zine





OKEANOVIH 11 BOTOVA



Autor: Igor Totić

REVIEW

Okeanovih 11, Vrelina, Baby Driver, Italian Job i razni drugi filmovi ovog tipa su kratki i zabavni i uvek su držali publiku na ivici sedišta u bioskopima. Bili su napeti, brzi i relativno pametno napisani da smo svi mi ponekad imali želju da se nađemo u ovakvim filmovima. Okej, dotična Rick i Morty epizoda je imala dosta poente (za one koji su gledali) ali su ovi filmovi i dalje barem malo, pa, kul. Payday serijal je obećavao ovaj vid zabave gde vi kao igrač zapravo možete da učestvujete i napokon nam je stigao treći nastavak koji obećava mnogo više, ali mnogo manje ispunjava.

Da krenemo prvo od najvećeg problema a to je nemogućnost igranja u offline modu (obećali su patch, ali tokom pisanje ove re-

cenzijske i dalje nije bilo moguće). Bilo da želite da igrate solo ili sa drugim nasumičnim igračima, potpuno ste na milost i nemilost stabilnosti servera. Toliko je bilo loše da u prvih par sati otkako sam dobio ključ uopšte nisam mogao da probam igru. Toliko je bilo loše da čak i kada sam upao u queue, igra nije uspevala da mi pronađe igrače i dobijao sam botove koji su katastrofa loši. Igra je očigledno dizajnirana oko co-op igranja ali pošto ja nemam prijatelje koji imaju Payday 3, nisam uspeo da iskusim verovatno najbolje što igra može da pruži – bio sam osuđen na botove.

OSEĆAJ PUCANJA I KRETANJA JE VRLO DOBAR I FLUIDAN

ayday je simulacija pljački kao što smo viđali u gore spomenutim filmovima. Posle kratkog brifinga i bez nekog detaljnog spremanja za krađu, igra vas sa još tri igrača ubacuje u nivo koji ima razne zadatke u odnosu na konačni cilj. Igra ima relativno malo različitih mapa to jest misija koje će sigurno biti proširene u budućnosti, ali hajde da uzmemo primer pljačke banke radi ove recenzije.

Pljačku krećete sa ulice i morate sami da pronađete najbolji način kako da pristupite novcu. Igra dozvoljava više pristupa od relativno dobrog stealth pristupa do potpunog haosa sa oružjem i bombama. Cela banka je pod potpunim nadzorom, kako u smislu kamera tako i stražara, tako da morate lepo da planirate kako



ISKRENO DA VAM KAŽEM, NI U JEDNOM MOMENTU SE NISAM OSEĆAO KAO VAL KILMER

ćete pristupiti sefu koji spada u zabranjenu zonu. Ako idete stealth putem, imate niz zadataka koje treba da ispunite, kao što je isključivanje struje i sigurnosnog sistema. Do njih možete doći samo ako uspete da nabavite posebne ključeve koje nose stražari i morate ih opljačkati. Prvi put sam probao stealth pristup ali zbog botova se cela pljačka vrlo brzo pretvorila u haos. Srećom, botovima možete narediti da ostanu na mestu i sami da ispunite stealth zadatke, ali ovo zapravo ubija celu poentu igre. Pošto je banka puna raznih NPC-eva, možete ih skoro sve uhvatiti, vezati ili pretvoriti u taoce i žive štitove, u zavisnosti kako igrate. Ako izaberete put haosa, zadatak će vam se usred misije promeniti gde ćete koristiti termit (supstanca koja gori na visokim temperaturama) i njime probušiti plafon do sefa. Samim tim se aktivira policija i tu kreće apsolutni džumbus gde se štitite

taocima i pregovarate, kupujete sebi vreme ili krećete u direktan oružani okršaj.

Osećaj pucanja i kretanja je vrlo dobar i fluidan i čini mi se da je dosta vremena posvećeno oružju. Ovo mi je čudno za ovakav tip igre gde bih rekao da je poenta stealth ili vrlo stroga taktika. Policija će postavljati snajpere, slati oficire u teškim oklopima i što duže traje misija, to će vam biti teže da pobegnute.



Ako uspete da pobegnute i zaradite neki novac, moći ćete da unapređujete opremu i klasu koju igrate. Problem sa ovom mehanikom je to što XP dobijate tako što ispunjavate posebne izazove i igra vas tera da ponavljate misije da ispunite iste. Ovo je dosta čudan izbor jer vas ne nagrađuju za vašu kreativnost nego samo za ono što su developeri smislili. XP mi je jako sporo išao tako, pogotovo što sam bio sam jer botovi ne rade ništa što doprinosi izazovima, i nisam daleko dogurao sa unapređenjima što je šteta.

Ono što je isto čudno što igra ne podržava dogovor između igrača pre misije ili čak tokom iste. Jesam igrao isključivo sa botovima ali mislim da ne bih imao baš mnogo izbora za dublju komunikaciju sa drugim igračima sem ako ne igram sa ljudima koje znam.

Iskreno da vam kažem, ni u jednom momentu se nisam osećao kao Val Kilmer, Robert DeNiro ili Džordž Kluni. Više sam imao osećaj obične stealth igre koje sam igrao više puta do sad. Najnoviji Hitman, na primer, dozvoljava više imerzije i kreativnosti koju sam očekivao od Payday 3. Iako je gunplay solidan, i misije sigurno mnogo zanimljivije u društvu, Payday 3 vam u trenutnom stanju nikako ne mogu preporučiti.



NEMOGUĆNOST IGRANJA U OFFLINE MODU JE NAJVEĆI PROBLEM

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
 OS: Windows 10
 CPU: Intel Core i7-9700K
 GPU: Nvidia GTX 1080
 RAM: 16 GB
 HDD: 65 GB



IGRU USTUPIO:
 IRIS MEGA

PLATFORMA:
 PC, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
 Deep Silver, Prime Matter, Plaion

CENA:
 39,99€

RAZVOJNI TIM:
 Starbreeze Studios, Overkill Software

TESTIRANO NA:
 PS5

OCENA

5

- ✓ Gunplay je solidan
- ✓ Igra nagrađuje stealth pristup
- ✗ XP sistem
- ✗ Online ne radi a offline mod ne postoji
- ✗ Ne izdvaja se kao poseban žanr režim

ZK23

KOLEKCIJA



REKT SHOP

REKT.SHOP

ARMORED CORE VI

F I R E S O F R U B I C O N

MECH SOULS



Autor: Igor Totić

REVIEW

FromSoftware i ja nemamo najbolji odnos. Nikada nisam mogao da se prepustim njihovim igrama i da uživam jer su po dizajnu napravljene da budu frustrirajuće, ali pretpostavljam da je to deo njihovog šarma. Souls igre sam igrao ali nikada prešao skroz, isto kao i Sekiro (pobedio sam Lady Butterfly i zakleo se da više nikada neću ući u igru), Bloodborne me je držao kratko ali duže od Souls igara jer je tema bila sjajna, ali performanse igre su me vrlo nervirale. Onda je izašao Elden Ring i bio sam nezainteresovan dok nisam iz čistog inata hteo da dokažem da je ovo samo još jedna From igra koja nije za mene. Mesec dana posle izlaska, imao sam sve trofeje na PS5, sve achievement-e na Steam-u kao i na Xbox-u. Elden Ring je jedina igra koju sam kupio tri puta i prešao na svim trenutnim konzolama i PC-u. From Software je od tada legendaran u mojim očima i sve što oni izdaju u budućnosti će biti sveti gral za mene. Armored Core 6 me je samim tim užasno razočarao.

Nisam igrao prethodne delove Armored Core serijala ali sam po trejlerima očekivao arkadne mekove koje sam poredio sa Titanfall u svojoj glavi. Možda nije nabolje poređenje, ali pored Hawken i Mech Warrior ništa drugo mi nije padalo na pamet a da je barem malo više mainstream. Na kraju, Armored Core 6 ispade mech boss rush sa dodatnim koracima.

Priča Armored Core šestice prati neznanog plaćenika (vas) koji upada u konflikt na planeti Rubikon. Konflikt se vrti oko retkog materijala i cela premisa me podseća na tupavi Unobtanium iz Avatara. Naravno, velike korporacije su upletene u sve to i na vama je da prihvatate misije i maltene radite za onog ko više plati. Cela priča se odvija kroz briefing razgovore pre misija i radio komunikacija tokom misija. Zbog toga, igra me nije uvukla i imerzija je izostala. Uglavnom sam bio u fazonu: roboti pucaju pew pew.

Same misije se sastoje uglavnom od „idi ovde i uništi ovo“ ili „pobij sve što nisi ti“. Ovo je meni u početku bilo sasvim dovoljno. Ne samo dovoljno, nego sam hteo da se tako i nastavi, ali onda na kraju svakog poglavlja (ponekad i češće) naletite na bossa. Ovo je sasvim normalno u skoro svim igrama, ali u Armored Core 6, skoro svi bossovi su teški zid koji vam zaustavlja zabavu dok ga ne pređete. Zbog ovog pristupa sam više imao „boss rush“ osećaj nego da igram mech igru sa narativom.

Pre nego što u komentarima krene „Git gud“ spam, Armored Core 6 nije teška igra, samo zahteva grind. Pod grindom mislim da ćete se vraćati na stare misije da uradite sporedne zadatke i skupite dovoljno resursa kako biste kupili baš specifičan



koje su vezane za priču. Svet ima osećaj praznine, kao da su ljudi izumrli i sve što je ostalo su samo hladne mašine, ali po priči nije tako. Uporedio bih ih sa Nier: Automata gradovima gde se vide ruševine stare civilizacije, ali je ipak očigledno da je tu neko nekada živio, odrastao i umirao. U Armored Core 6, urbanije zone izgledaju ili kao fabrike (što često i jesu) ili kao modeli gradova i civilizacija sačinjenih od kartona (Megazord i Goldar bitke iz Moćnih Rendžera). Igra se trudi da vam stavi do znanja koliko su ogromni ti mech-ovi koje vi kontrolišete tako što prikazuje male merdevine i malecku vrata u velikim silosima, ali i dalje sve izgleda jako beživotno.

Kao što sam spomenuo, cela igra je podeljena u misije tako da pred svaku pripremate svoj mech. Ovde igra sija jer imate pregršt opcija za izgradnju i unapređivanje vašeg robota (sa pretpostavkom da imate dovoljno novca). Svaki deo možete da menjate i svaki deo donosi neke prednosti i mane.



Obe ruke, noge, grudi, glava, oružja na ramenima, sve može da se promeni, tako da pronalazak stila specifičnog za vas nije problem (problem je što neki build koji se vama dopada zapravo neće vršiti posao u nekim misijama). Igra vas ohrabruje da eksperimentišete sa raznim build-ovima ali ćete u nekom momentu morati da napravite ono što igra zahteva za dalji progres.

Većina oružja imaju svoju municiju, tako da ćete tokom misija

setup vašeg mech-a koji trivijalizuje bossa – i tako većinu igre.

Kroz misije su posuti razni mini bossovi koji su samo tu da bi bili malo komplikovaniji od običnih neprijatelja, ali više služe da vam smetaju. Mape su dizajnirane široko i visoko, ali ne toliko detaljno. Pod ovim mislim da neke misije imaju ogromne prostrane mape dok druge idu striktno vertikalno, a treće imaju oba elementa. Problem je što sve mape imaju isti osećaj, pogotovo ako je rusvaj oko vas. Nećete dva puta pogledati drvo koje ste pregazili niti primetiti neki civilni automobil koji ste razneli jer je svaka mapa vrlo bezdušna. Ljudi se kroz igru ne pojavljuju sem u par skica

CELA PREMISA ME
PODSEĆA NA TUPAVI
UNOBTANIUM
IZ AVATARA

KRETANJE U IGRI JE
BRZO I HEKTIČNO,
ŠTO JE MENI
LIČNO SMETALO

morati da vodite računa o potrošnji iste. Takođe imate sposobnost da se tri puta popravite tokom misije (flask iz DS), tako da je i mikromenadžment jako bitan ako želite daleko da dogurate. Menadžment težine, struje, brzine, sve ovo ulazi u dizajn vašeg Armored Core-a, pa je uvek zabavno eksperimentisati šta možete da izvedete. Dual minigun na gusenica-ma? Može. Snajper i mač? Zašto da ne. Naravno, možete da bojite svoje mech-ove i da lepите nalepnice gde god želite, što je super dodatak, ali isto tako možete da delite svoje dizajne online kao i da pronađete tuđe ludačke build-ove.

Kretanje je brzo i hektično, što je meni lično smetalo. Igra zahteva brze reakcije (mada zavisi od vašeg build-a) i konstantno repositioniranje, što je okej samo po sebi. Međutim, uvek sam imao osećaj da sam na rolerima ili klizaljka-ma. Mech može da hoda normalno, ali to nije optimalno, nego ćete uvek upaliti bustere koji vas ubrzavaju i dozvoljavaju „klizanje“ po mapi. Skok, klizanje i letenje su bitni manevri koje ćete izvoditi tokom borbi, ali sam uvek imao osećaj kao da nemam dovoljno kontrole.

Igra podržava 1v1, 2v2 i 3v3 online PVP, ali ga nisam probao tako da ne mogu da komentarišem.

Armored Core 6 je igra stvorena za fanove serijala koja je htela da privuče i nove igrače. Pošto iza ove igre stoji From Software, to su i uspeli generalno, ali ni blizu onoga što je Elden Ring uradio. Možda nije fer poređenje ali se From DNK oseća vrlo jako u AC6, tako da se debata svakako otvara na ovu temu. Znam da se neću vraćati u Armored Core 6 posle ove recenzije jer nemam nikakvu čežnju da skupljam skrivene škrinje, grindam S rating i ostale sporedne aktivnosti. Ipak, AC6 ima svoju publiku i toj publici je igra apsolutno izašla u susret.

ARMORED CORE 6 ISPADE MECH BOSS RUSH SA DODATNIM KORACIMA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i7-7700/AMD Ryzen 7 2700X

GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060/ AMD Radeon

RX 590

HDD: 60 GB RAM: 12 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

RAZVOJNI TIM:
FromSoftware Inc.

IZDAVAČ:
FromSoftware Inc.,
BNE Entertainment,
Namco Bandai Games
America Inc.

TESTIRANO NA:
Xbox Series X

CENA:
59,99€

OCENA

7.5

- ✓ Brzina i akcija
- ✓ Opcije „zidanja“ mecha
- ✓ Pravljeno za From Soft fanove
- ✗ Bezlične mape
- ✗ Boss rush pristup
- ✗ Nebitna priča



TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



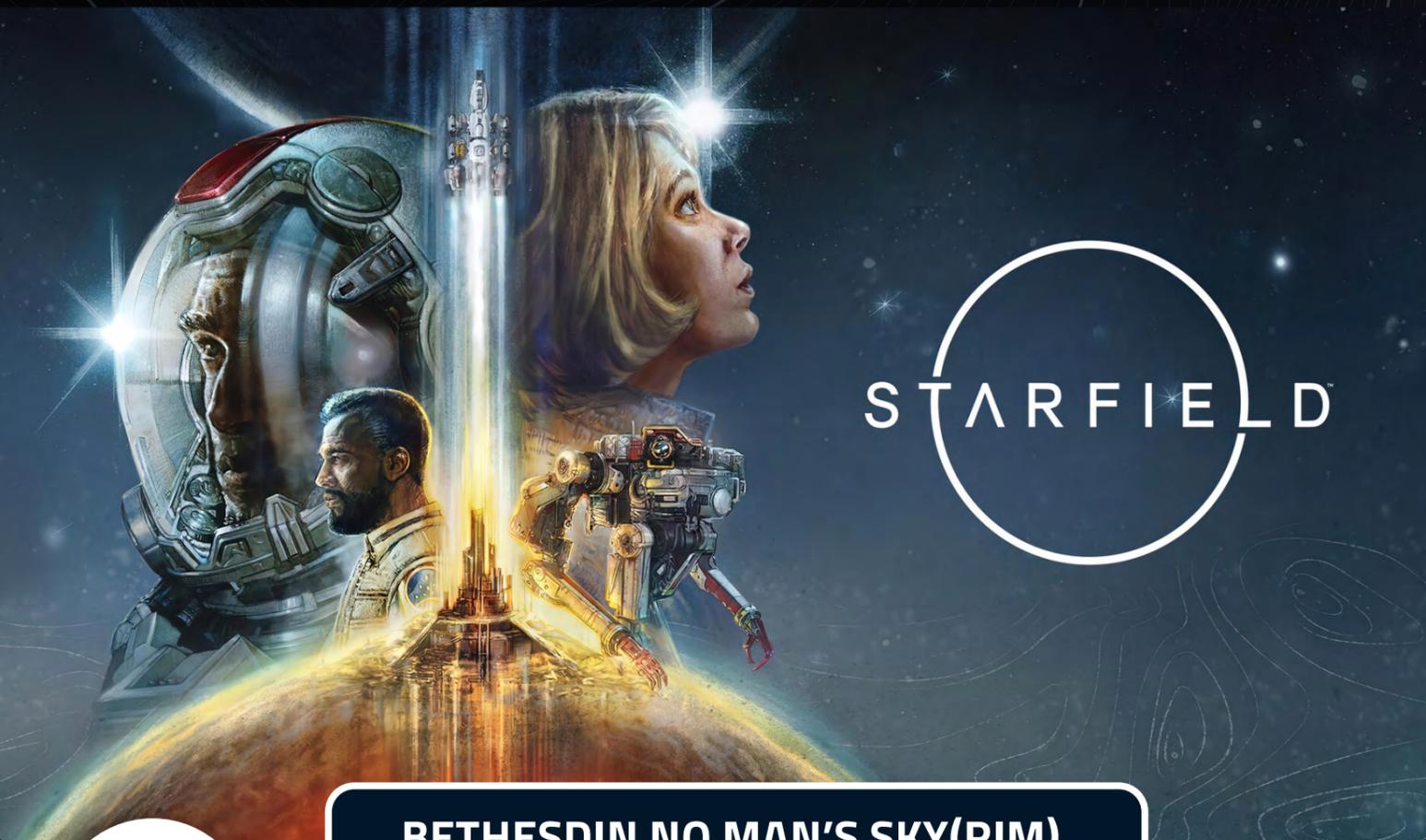
BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK



STARFIELD

BETHESDIN NO MAN'S SKY(RIM)



Autor: Milan Janković

REVIEW

Poslednjih nekoliko godina (neko bi rekao i decenija), Sony je bio na čelu kada su u pitanju ekskluzivne igre, kako po kvalitetu tako i po broju. Od The Last of Us, do Spider-Man i God of War igara, nikada nije bilo bolje vreme za posjedovanje Sony konzole. Međutim, Xbox je u poslednje vreme zaostajao, pogotovu sa novom generacijom - Halo Infinite je bio daleko od blokastera iz čuvenog serijala i Forza ima nešto ograničenu ciljnu publiku i kratak rok trajanja. Osim toga, nema drugih igara o kojima bi se iole pisalo kada je u pitanju Xbox ekskluzivitet.

Ove godine, oba tabora guraju samo jedno veliko ekskluzivno izdanje u drugoj polovini ove godine. Sony se drži već dokazane, uspešne formule obložene izuzetno popularnom Marvel franšizom sa Spider-Man 2 u oktobru. Nasuprot tome, Microsoft preuzima priličan rizik sa novom franšizom od generalno nedavno kupljenog developera Bethesda - kreatora poznatog po revolucionarnim RPG igrama, ali sa nestabilnim, bagovima ispunjenim izdanjima. Sa izlaskom dugoočekivanog i par puta odloženog ostvarenja Starfield, Microsoft je stavio

dosta toga na kocku jer je ovo prvo zaista veliko ekskluzivno izdanje koje je imao posle dugih godina praznog hoda.

STARFIELD JE NEZABORAVNO, ALI OPET NE TOLIKO JEDINSTVENO ISKUSTVO

Starfield dolazi iz RPG pedigreea koji retko gde postoji, a njegova marketinška kampanja najavljivala je nešto što smo svi očekivali da će biti prilično posebno. Ali čak iako zanemarite sav hajp i razne trejlere, postoji dobar razlog da budete uzbuđeni za Starfield - posebno ako ste voleli odlične (mada sada pomalo stare) igre koje su prethodile. Iako ispunjava obećanja kada su u pitanju svi RPG elementi po kojima su Todd Howard i Bethesda poznati - poput složenih i značajnih stabala dijaloga i strukture misija u kojima se besprekorno gube granice između glavnih i sporednih - postoje drugi gde očekivanja nisu ispunjena.

Jedna od velikih stvari koje Starfield izdvajaju od ostalih u žanru jeste njegov osećaj istraživanja. Umesto lutanja po Tamrielu, ogromnom fiktivnom kontinentu za svoje vreme, Starfield obuhvata ne samo više planeta već i nekoliko solarnih sistema. Ono što možda ne znate je da istraživanje nije baš tako slobodno i otvoreno kao što ste možda očekivali. Marketinški materijal za Starfield obećava "neprevaziđenu slobodu", a ako ste nakon gledanja dubokih analiza i video klipova očekivali manju ali lepšu i prefinjeniju verziju No Man's Sky, onda umanjite ta očekivanja. Iako taj opis nije potpuno netačan, problem je što sletanje na lokaciju u Starfieldu (ako

to možete tako nazvati pošto se radi o nečemu drugom) daje pravo da istražujete veliki pravougaoni deo planete, ali ne celu planetu odjednom.

Ove lokacije su ogromne, ali igra vam neće dozvoliti da pređete granice svake sekcije pešice; ako se nađete na granici, suočićete se sa porukom koja iskače sa opcijom da nastavite da istražujete u drugom pravcu ili se vratite na svoj brod sa kojeg možete "leteti" (obećavam da ću doći do toga) nazad u svemir i sleteti negde drugde na planeti kako biste nastavili sa istraživanjem. Neki bi se požalili o tome kako to nije ono što je obećano, ili da to nije slobodno istraživanje.

Broj misija je ogroman i nije uvek dobro raspoređen. Mnoge imaju rane faze koje vode do udaljenih svetova, što otkriva više misija i više frakcija, i čini napornim da ostanete na pravom putu. Pošto svaki korak ne traje dugo, igrači su podstaknuti da završe više ciljeva ili će provesti još više vremena putujući tamo-vamo. To je balansiranje između ignorisanja mnogih molbi za pomoć i prepuštanja lavini misija. A pošto je ovo drugo bilo prirodnije i efikasnije, igra pokazuje svoje najbolje karakteristike u velikom bloku. Bilo bi lepo provesti više vremena u lokalnom području i imati ležernije putovanje kroz zvezde, ali čak i u drugoj polovini igre od 80



sati, kada nema mnogo toga novog za videti, još uvek ima puno toga što ostaje da se uradi.

Struktura misija je jednostavna i slična prethodnim igrama Bethesda. Pratite ikonu misije i ubijate mete, prenosite predmete, aktivirate opremu i komunicirate sa ljudima. Ima puno razgovora i srećom vaš lik može da bira neke zaista smešne odgovore. Nažalost, većina likova odbacuje šale, što znači da je obično najbolji odgovor stoički herojski. Misije se ponekad mogu rešiti na nekoliko načina. Podmičivanje je tu, sa dovoljno kredita i pravim veštinama. Ubeđivanje (persuasion) pomaže da se izbegnu nezgodne situacije, a to je lakše kada nosite elegantno odelo. Krađa je nezgrapna, ali može biti poboljšana opremom i nadogradnjama. Svakako, džeparenje predmeta koji su ključni za misiju je uvek zabavno i tih snajp može tajno da raščisti logore.

“Shoot first-loot later” je podrazumevani princip kada su neprijatelji u pitanju. Česti borbeni susreti se poboljšavaju nakon otključavanja više veština. Možete se specijalizovati za određene vrste oružja, povećati HP, dodati borbeni slajd i izrađivati modove za oružje ili svemirsko odelo. Bilo da koristite prvo ili treće lice, borba je pristojna jer ima mnogo oružja i većina se dobro drži. Takođe imate jet pack koji pomaže da iznenadite neprijatelje. Nažalost, ni saveznici ni protivnici nisu najbistriji. Saborci obično previše zaostaju, stižući kasno u borbu, a nemogućnost podešavanja njihovog ponašanja je prilično iritantna, dok se neprijatelji često povlače i skrivaju kako bi vas “iznenadili”.

Borbe svemirskih brodova nude drugačiju vrstu akcionog iskustva, a generalno su retke i kratkotrajne. Tokom prvih dvanaest sati, imao sam samo oko pet svemirskih bitaka. Borba se obično svodi na upravljanje, ciljanje na mete, korišćenje pojačanja da bi se premostile velike udaljenosti ili izbegle rakete, i dodeljivanje energije oružju, štitovima ili



PRVIH NEKOLIKO SATI UMEJU BITI DOSADNI, ALI ZATO U KASNIJEM DELU IGRA POČINJE DA BRILJIRA



motorima. Povremeno, borba brodova postaje smešna a ponekada traje gotovo večno pre nego što meta dođe u vidokrug, samo da bi saveznički brod naneo smrtonosni udarac. Sa jednom od ranih veština vezanih za brod, možete ciljati pojedinačne sisteme, što je fantastično jer je moguće onesposobiti motore, prisilno se ukrcati, desetkovati celu posadu i ukrasti brod da biste ga prodali ili dodali svojoj kolekciji.

Modifikacije su zadovoljavajući način da izgradite bilo koji brod koji odgovara vašim potrebama, bilo da je to okretan borbeni brod, teretnjak, ili potpuno svestran. Na početku je sistem modifikacije nezgrapna, zbog mnogih skrivenih pravila. Na primer, motori pomažu manevarskoj sposobnosti ali mogu preopteretiti reaktor. Kada savladate osnove, izgradnja broda je zadovoljavajuća i laka. Birate module i brzo ih spajate iz izometrijske perspektive, promenite boju broda i dodajte prozore koji nude slikovite poglede na piratske brodove koji vas izbacuju iz orbite. Neverovatno je kul ne samo prošetati kroz modifikovanu unutrašnjost broda već ga videti i na daljinu kada istražujete neku planetu ili svemirsku stanicu.

Dok izgradnja brodova ima stvarne i praktične primene, izgradnja outpostova je manje važna. Za razliku od zabave koju smo imali sa Preston Garvey-evim programom zaštite, outposti u Starfieldu se mogu ignorisati. Izgradnja njih nije deo glavne misije, a nijedna sporedna misija nije zahtevala ni njihovu izgradnju ni popravku. Ovo je propuštena prilika u univerzumu u kojem su ljudskim naseljenicima potrebna sigurna utočišta. Outposti se mogu postaviti na bilo kojoj planeti koja vam odgovara, što je sjajno ako se vežete za određenu lokaciju, a izgradnju možete završiti iz gledišta odozgo. Izgradnja je malo ograničena jer, umesto postavljanja pojedinačnih delova



Sarah: He has a tab. And you don't know if he's coming back.

podova, zidova i slično, kao u Fallout 4, spuštate velike objekte koji se mogu samo malo modifikovati. To ima smisla i bolje izgleda, ali je u globalu manje kreativno. I pored svega toga, outposti su ipak korisni jer nude dom za saputnike, mesto za skladištenje predmeta i prikazivanje opreme, kao i ekstrakciju minerala svojstvenih regionu.

Ovo ne bi bila recenzija Bethesda igre bez razgovora o tehničkim problemima. Srećom, Starfield je verovatno najispoliranija Bethesda igra koju smo ikada videli, ali to i dalje nije nešto čime se može pohvaliti. Naišli smo na vrlo malo problema, ali to ne znači da je savršena ni u kom smislu. Zapravo, i dalje smo nailazili na grafičke probleme gde je geometrija lebdela daleko iznad tla, likovi su gurali likove iz kadra tokom razgovora, ili su jednostavno odlazili usred razgovora. Većina toga je komična, ali onda postoje situacije gde ne možemo da završimo misiju jer NPC nije bio interaktivan. Pored toga, PC verzija ima problem gde će frejmrejt pasti nakon izlaska iz menija, a jedini način da se to reši je ponovno otvaranje menija i izlazak jednom ili dva puta. Ovo su dosadni problemi, ali u isto vreme, mnogo bolji od onoga što smo mogli očekivati.

Na temu tehničkih ograničenja, postavlja se pitanje istraživanja planeta. Postoji zapanjujući broj solarnih sistema za istraživanje, sa samo nekoliko planeta na kojima se stvarno može sleteti. Problem više proizlazi iz onoga šta ove planete imaju da ponude jer se većina svodi na pećine, piratska skloništa i gravitacione anomalije. Kada postoji planeta sa jedinstvenim okruženjem, to deluje magično, ali je previše retko. Ovo bi moglo imati veze sa tim kako je galaksija naseljena jer je zapadni deo mape mnogo gušći od istočnog dela. Tehnički bi imalo smisla da što dalje ljudi odlaze od svog porekla, kolonije su ređe, ali i dalje deluje kao suv copy/paste. Pored toga, nema dobrog sistema mape za identifikaciju toga koje galaksije imaju glavne gradove; igrači će prosto morati da zapamte njihove lokacije.

Starfield je grandiozna RPG igra, čak iako nismo sasvim dobili ono što je obećano. To je iskustvo koje nudi ogromnu količinu sadržaja, ali se nikada zaista ne oseća jedinstveno ni u jednoj specifičnoj

komponenti. Borba je dobro zaokružena sa pristojnim brojem opcija, a skillovi nude puno raznolikosti kako u borbi tako i van nje. Mitologija i univerzum koje je Bethesda izgradila deluju više razrađeno i privlačnije u poređenju sa glavnom pričom, koja iako granajuća, deluje kao da je gotova pre nego što je i počela. To ne znači da radnja nije bez svojih zadovoljavajućih misija - neke od kasnijih su zapravo neke od najboljih Bethesda. Na kraju krajeva, igra pruža sjajno iskustvo za ljubitelje žanra. Todd je uzeo sve što je naučio tokom poslednje decenije i stvorio nešto posebno. Čak i sa svojim nedostacima, Starfield je ipak nezaboravno iskustvo.

Jedna mala napomena za kraj. Ne dajte da vas početni deo igre odvraća od daljeg igranja, jer Starfield tek negde posle 10 sati počinje da se otvara kao pravi pupoljak i pokazuje da se konačno radi o Xbox ekskluzivi vrednoj priče.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 5 3600X / Intel i5-10600K
GPU: AMD Radeon RX 6800 XT / NVIDIA GeForce RTX 2080
HDD: 125 GB RAM: 16 GB



IGRU USTUPIO:
XBOX GAME
PASS

PLATFORMA:
PC, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Bethesda Game
Studios

IZDAVAČ:
Bethesda Softworks

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
69,99€

OCENA

8.5

- ✓ Ogromna količina sadržaja prožeta zadovoljavajućom borbom
- ✓ Lepo osmišljen lore univerzuma i mitos
- ✓ Prilično ispolirano za jednu Bethesda igru

- ✗ Svet nije otvoren u potpunosti
- ✗ Ponekad se javi iluzija izbora



BESPLATNI INTERNET MAGAZIN
SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE

PLAY.CO.RS

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

KING OF CRABS

Autor: Milan Janković

King of Crabs je jedna od zabavnijih ".io igara" koje sam probao, a većina recenzija koje govore da je igra "pay 2 win" su napisali ljudi koji su ili gledali strimere kako troše preko \$700 da bi dobili Alien crab skin ili su odigrali samo jedan meč gde su ih iskusniji igrači, blago rečeno, ponizili. Igra ima nekoliko problema, ali aspekt pay-2-win-a nije jedan od njih.

Evo i nekoliko argumenata - dve najbolje krabe se lako mogu otključati u prvih nekoliko sati igranja, i to potpuno besplatno. Dalje, svaka smrt povećava količinu života koju "pay 2 win igrač" mora da potroši da bi oživeo. Ova cena se povećava izuzetno brzo, do tačke gde svaki revive košta više od 10 dolara.

Sve u svemu, moji drugari i ja smo uživali u King of Crabs, trudeći se da dostignemo što bolji rank učeći metu igre. Dopala mi se i mehanika gladi koja vas konstantno tera da jedete ostale krabe i postajete veći, što vas čini još gladnijim pa morate jesti još više, i tako dalje.

Ipak, očigledno je da je igra prilično nezahvalna za nove igrače, to jest previše nagrađuje igrače koji su uložili više vremena u grind, a ne pomaže ni činjenica da postoji velika količina skrivenih sekundarnih mehanika koje nisu objašnjene i koje mogu zbuniti novajlije. Ovo se kosi sa tradicionalnom ".io filozofijom" i predstavlja značajnu prednost za veterane, koja se može prevazići samo gorepomenutim grindom.



RAZVOJNI TIM:
Robot Squid

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/1273710/King_of_Crabs/



MONSTER HUNTER NOW

Kada su Niantic i Capcom najavili Monster Hunter Now (Free) za iOS i Android, mnogi igrači su bili skeptični, ali su fanovi franšize prosto znali da ga nikako ne smeju propustiti. Sada kada je igra uveliko izašla, i mi imamo puno dobrih stvari da kažemo o Monster Hunter Now. Ima tu i nekih primedbi, ali se nadamo da će developeri brzo ispraviti ove probleme.

Kao i njegov stariji brat, i Monster Hunter Now je RPG "simulacija lova" na čudovišta, ali je takođe igra "virtuelne realnosti", tako da je u tom smislu možemo uporediti sa Pokémon GO-om. Kao što možete očekivati od ovakve igre, Monster Hunter Now vas podstiče da se što više krećete - možete da sakupljate resurse poput rude ili kostiju, i naravno da lovite čudovišta svih oblika i veličina.

Početna poglavlja i tutorijali vas "prisiljavaju" na prilično fiksiran put da biste napredovali, i iako je velika većina prilično dosadna, pomažu novajlijama da nauče osnove borbe, kako funkcionišu oružja, predmeti i još mnogo toga. Postoje dnevne misije koje se rano otključavaju, takozvani Special Quests koji vam daju šansu da osvojite više Hunter Rank poena.

Ako ste fanovi Monster Hunter serijala i želeli biste da ga iskusite u ovom izdanju, definitivno preporučujemo Monster Hunter Now. U ovom trenutku nije "dubok" kao "prave" Monster Hunter konzolne i PC igre, ali radi solidan posao. Nadamo se da će borba ubuduće dobiti više na dubini i kompleksnosti, ali smo u globalu i više nego zadovoljni igrom.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
CAPCOM

CENA:
Besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS

TEST UREĐAJ:
IPHONE 13

OCENA **DA**



RAZER BLADE 15

Oštrica žileta za gejming

Autor: Stevan Starović

Razer je izuzetno popularan u svetu gejming periferija. Nude beskompromisni kvalitet, ali većina ljudi ih kod nas doživljava upravo kroz prizmu isključivo periferija, baš zato što nisu svi proizvodi bili dostupni na lokalnom tržištu. Međutim, i tu se stvari menjaju pa smo imali prilike da se družimo sa jednim čistokrvnim gejming laptopom.

Razer Blade 15

Blade 15 je, kao što mu i sam naziv kaže, laptop sa ekranom dijagonale 15.6" ali, pogotovu imajući u vidu kako su gejming laptopovi ranije izgledali, to ne mora da govori previše, jer na osnovu tog opisa zamišljate neki laptop relativno standardnih dimenzija. Međutim to skoro pa da ne može biti dalje od istine jer su ivice oko ekrana zaista minijaturne, pa su same dimenzije oko uređaja jako male, i što je najbitnije, jako je tanak. Ako bih prvi utisak mogao da uporedim sa nekim drugim uređajem to bi svakako bilo kao da u rukama držim neki od novi-

jih MacBook Pro modela u crnoj boji. I tu je Razer odlučio da ipak doda malo na gejmerskom osećaju – iako neupadljiva crna definitivno prevladava, na sredini poklopca se nalazi karakteristični Razer znak sa zmijama, a svi USB portovi su iznutra ofarbani u drečavo zelenu boju. Ovi detalji deluju naizgled minorno i da ih velika većina ne bi ni primetila, ali zaista daju na jednom osećaju ekskluzivnosti laptopa, a opet ga možete bez problema poneti i sa sobom na poslovni sastanak jer definitivno ne „vrišti“ video igre.

LAPTOP JE IZUZETNO MALI I KOMPAKTAN



Materijal od koga je izrađen je izuzetno prijatan, ali ima manu da na njemu ostaju vrlo vidljivi otisci prstiju pa ukoliko vas to nervira računajte da morate često da ga brišete. Slična je stvar i sa ekranom – prekriven je najsajnijim mogućim staklom koje daje fenomenalan efekat kada ga koristite u mračnoj prostoriji, ali ako izađete negde na jako svetlo možete imati problema sa odbljescima. Sa strane se nalaze USB-C (od kojih je jedan Thunderbolt 4) i USB-A portovi kojih ima sasvim dovoljno za vaše periferije i ne smetaju u dnevnom korišćenju. Jedina poveća stvar u pakovanju jeste punjač snage čak 230W, a interesantno je da njegov priključak malo podseća na predimenzionirani USB, ali zapravo nije to. Dobra stvar je ipak

da, ukoliko putujete s ovim računarom, ne morate da ga puniti samo na priloženom punjaču, već to možete raditi i sa USB-C punjačem od 65W kakav se koristi i na mobilnim telefonima, ali će punjenje i performanse biti slabije. Baterija je inače jako dobra i, ukoliko ne igrate igre, bez problema će izdržati ceo dan, što je super za model koji se pre svega obraća gejmerima.

PERFORMANSE SU OČEKIVANO DOBRE



Najbitnija stvar koju ćete ugledati kada upalite računar jeste njegov predivni OLED ekran dijagonalne 15.6" sa rezolucijom od 2560x1440 piksela, odnosno popularno QHD. Ovaj ekran je namenjen koliko gejmerima toliko i onima koji kreiraju druge foto i video sadržaje jer je prikaz boja prosto neverovatan, a dodatno poverenje uliva i činjenica da Razer navodi da se svaki pojedinačni ekran ručno kalibriše za boje prilikom izlaska iz fabrike. Podržano je i celih 100% vrlo rigoroznog DCI-P3 standarda za prikaz boja, a kada na to dodamo još i osvežavanje od čak 240Hz i odziv od samo 1ms, lako dolazimo do jednog od najboljih ekrana na laptopu koje sam do sada video. U smislu prikaza slike teško da postoji bilo šta na tržištu što je i blizu ovom kvalitetu.

Glavni radni deo računara predstavlja Intel Core i9-12900H procesor sa 14 jezgara i 20 threadova koji radi na do maksimalno 5.00 GHz uparen sa Nvidia GeForce RTX 3070Ti grafičkom karticom sa 8GB radne memorije. Sam računar ima 16GB DDR5 4800 MHz dual-channel memorije, a dobra je stvar što su oba modula u slotovima tako da se lako mogu nadograditi sa više, tačnije nije nijedan zalemljen na ploču. Tu je i SSD kapaciteta 1TB i ostavljeno mesto za još jedan m.2 SSD uređaj. Sve ovo čini da igre u QHD rezoluciji čak i kada govorimo o AAA naslovima rade i više nego dobro. Testirali smo recimo Starfield, a većinu esports naslova možete pokrenuti u visokim stopama osvežavanja, čak do tih vrlo visokih 240Hz.

Zanimljivo je primetiti da, čak i kada je pod punim opterećenjem, ovaj računar se ne greje previše i nema nekog smanjivanja performansi, što je izuzetno dobro za ovako malu šasiju. Međutim treba imati u vidu i da je Razer tu pametno "odigrao", pošto najviše toplote generišu procesor i grafička kartica, pa je ovaj OLED model namenjen i onima koji prave video sadržaje i ima i9 i najviše do 3070Ti, dok model sa LCD ekranom može biti uparen čak i sa 3080Ti grafikom, ali limitiran na i7 procesor. U suštini jasno je da se neki kompromisi moraju napraviti, pa je onda na korisniku da izabere da li želi jaču grafiku ili procesor, a mi možemo samo da pohvalimo činjenicu da nisu sve hteli da naguraju pa da na papiru imate ultimativne performanse koje se ne ostvaruju u praksi.

popustima, čak i u ponudi sa vrlo lepim Razer rancem na poklon, što je svakako vrlo primamljiva ponuda. Čak i kada ga uporedite sa mnogo „dosadnijim“ mejnstrim gejmerskim računarima, dolazite do toga da je vrlo isplativa kupovina, čak i da ne uzimamo u obzir koliko su dizajn i ekran ispred konkurencije. Zaista je retko da za bilo šta iz Razera možemo reći da je i kvalitetna i razumna kupovina, pošto smo uglavnom navikli samo na ovo prvo, iako naravno ne treba očekivati ništa jeftino.

Uređaj ustupio: [Computerland](#)

QHD OLED EKLAN OD 240HZ JE MEĐU NAJBOLJIMA NA TRŽIŠTU

DIZAJN JE DOSTA SVE-DEN ALI DETALJI DAJU NA IMIDŽU

Zaključak

Razer Blade 15 je računar sa fenomenalnim OLED ekranom, izuzetnog dizajna i više nego moćnim performansama. Mala zamerka bi mogla da se stavi da trenutno ima komponente prethodne generacije od strane Intela i Nvidia, ali ti modeli nikako nisu zastareli po današnjim standardima, čak naprotiv - novije generacije uglavnom donose samo minorna poboljšanja. S druge strane to znači da sada Blade 15 možete naći na vrlo povoljnim



Model	Razer Blade 15
Procesor	Intel i9-12900H (14-core/20 Threads)
Memorija	16GB DDR5 4800
Grafička kartica	GeForce RTX 3070Ti 8GB
SSD	1TB SSD
Hard disk	Nema
Povezivanje	3xUSB-A 3.2 Gen 2, 2x USB-C 3.2 Gen2, 1x Thunderbolt 4, 3.5mm combo, WiFi 6e, Bluetooth 5.2
Ekran	15" 2560x1600 OLED 240Hz
	Windows 11
	2.01 kg



SAMSUNG GALAXY WATCH 6

Autor: Stefan Starović

Moderan i svestran

Pametni satovi su nekako na mala vrata postali deo naše svakodnevice – prosto više nije ništa specijalno da neko ima taj poslednji tehnološki gadget, a i veći ljudi ne pravi neku razliku između običnog i „pametnog“ sata. Međutim kada se jednom naviknete na to da čak i na satu možete imati veći deo funkcionalnosti sa telefona dosta je teško tu naviku posle promeniti i vratiti se na „glupi“ sat. Samsung je naravno jedan od lidera na ovom polju, a deluje da su sa prethodnim generacijama kada su prešli na Guglov Wear OS zadali domaći zadatak konkurenciji. Šta onda očekivati od nove generacije ovog uređaja?

Galaxy Watch 6

Galaxy Watch 6 koji je nama stigao na test je model prečnika 40mm sa svetlom bojom kućišta i narukvice, tačnije onime što Samsung naziva zlatnom bojom, iako je mnogo diskretnija od toga. Postoji isti takav još u grafitnoj boji, kao i verzija sa većim ekranom prečnika 44mm a koga možete izabrati u srebrnoj ili grafitnoj boji. Ovde konkretno govorimo o satovima koji se na telefon, a samim tim ka-

snije i na internet, povezuju preko Bluetooth konekcije, međutim postoje i opcije sa integrisanom LTE konekcijom u samom satu koju nažalost nismo imali priliku da isprobamo sada. Moram priznati da sam do sada uglavnom koristio pametne satove i narukvice koji su mi prvenstveno značili da pratim neke stvari kao što je broj koraka koji sam napravio, trčanje, vožnju bicikla i slično, dok bi se samo povremeno na njih oslanjao da mi prikažu neku notifikaciju sa telefona. Wear OS fundamentalno ima drugačiji pristup – vi praktično na sat instalirate aplikacije i onda ih koristite u sadejstvu ili čak i bez telefona (u slučaju LTE verzije) što onda daje mnogo veće mogućnosti. Na primer instalirali ste Whatsapp na satu, ne samo što ćete dobiti notifikaciju o novoj poruci, već vam je cela aplikacija na raspolaganju, pa tako možete ići kroz razmene poruka i čitati neke ranije, inicirati novu poruku, bilo od nekog template kao što je „kasnim“ ili izbaciti pravu tastaturu na ekranu i kucati šta hoćete. Ovo poslednje je naravno malo komplikovano, pogotovu na manjem ekranu, ali su tu naravno i opcije speech to text, koje u poslednje vreme sa Google servisima rade izuzetno dobro čak i

za srpski jezik, pa nije problem izdiktirati nešto u sat. Zatim su tu aplikacije kao što je Spotify ili Deezer gde možete prebaciti muziku na sat koji ima ugrađenih 16GB prostora za skladištenje podataka. Konačno, ako instalirate aplikaciju kao što je Strava za praćenje fitnes aktivnosti, onda vam ista praktično i ne treba na telefonu niti morate da brinete o sinhronizaciji podataka između Samsung aplikacije i toga – odmah je sve prosto tu. Aplikacije se instaliraju vrlo jednostavno preko Google Play prodavnice, kao i na telefonu, a možete da birate šta vam je bitno da imate i na satu. Pritom je Galaxy Watch 6 dobio 2GB RAM memorije i brži procesor pa sve to funkcioniše jako dobro. Prosto je vrlo interesantno primetiti kako dok nemate sve te pametne funkcionalnosti na zglobu niste ni znali da su vam potrebne, dok sa druge strane kada ih dobijete pomislite „kako sam do sada živeo bez ovoga?“. Zanimljiva je i opcija da možete sat koristiti za pravljenje fotografija u saradnji sa Samsung Flip 5 telefonom koji smo takođe imali na testu, pa ne samo da možete da ga koristite kao okidač, već i za kadriranje, zumiranje, prebacivanje u video mod i slično, idealno da napravite svoje „pre i posle“ slike sa treninga!

Fizički gledano, Galaxy Watch 6 je dobio veće ekrane, ali je još bitnije od toga jeste to što su ekrani veće rezolucije od 432x432 piksela kao i da je povećano najveće osvetljenje ekrana na neverovatnih 2000 nita. Ovo u praksi znači da ne može da vam se desi situacija, čak i na najjačem mogućem suncu, da ekran nije čitljiv, prosto je ovo najbolji ekran na jednom satu koji sam do sada video, a takođe sam smatrao da je većina dovoljno dobra. Osim toga, povećano je vreme trajanja baterije koje sada iznosi 30 sati ukoliko je uključena always-on funkcionalnost i do 40 sati ukoliko je ona isključena.

Unapređenje u odnosu na prethodne generacije i na konkurenciju je značajno, ali treba imati u vidu da je ovo i dalje dosta manje nego što nude neki satovi koji su prevashodno orijentisani na fitnes funkcionalnosti – realno ćete morati svako veče da puniti sat. Dobra stvar je i što je vreme punjenja od 0 do 45% iznosi samo 30 minuta, pa verovatno možete lako da ga dopunite ako ste to zaboravili da uradite dan ranije. Same fizičke karakteristike su takođe poboljšane pa je sada zaštićen safirnim staklom koje je otporno na grebanje i udarce, pa je otporan i na vodu do 5 atmosfera. Dobra stvar je što postoji i mogućnost

AKO STE KORISNIK ANDROID TELEFONA, A POSEBNO JOŠ SAMSUNG UREĐAJA, WATCH 6 JE NEŠTO ŠTO TRENUTNO ZAISTA PREDSTAVLJA NAJBOLJI ASESOAR ZA VAŠU RUKU





da zaključate touchscreen kada ga koristite u vodi, svi koji su pokušali da koriste ovakav sat za plivanje znaju za tu muku, što govori u prilog naprednijim fitness karakteristikama koje ima Watch 6. Narukvice se menjaju preko jednog dugmeta na zadnjoj strani koje ih lako oslobodi, pa je samim tim vrlo lako promeniti narukvicu, a samim tim i stil sata, praktično u sekundi bez potrebe za nekim dodatnim alatom što je često slučaj kod satova.

UNAPREĐENJE U ODNOSU NA PRETHODNE GENERACIJE I NA KONKURENCIJU JE ZNAČAJNO

Dolazimo i do samih karakteristika vezanih za praćenje vašeg zdravlja i vežbanja, a tu je sada nikad više elemenata i mogućnosti za praćenje. Pre svega tu je praćenje spavanja, pa ukoliko ga nosite tokom noći onda može da vam da analizu koliko ste i kako spavali, a tu su i neki napredni parametri kao što je BIA (nije bezbednosna agencija nego bio-električna impedansa) koja vam govori koliko masti imate u telu, mišićne mase i slično. Može da prati vaše pokrete u preko 90 različitih vežbi i sportova, a takođe i automatski prepoznaje kada ste krenuli da vežbate za slučaj da ste zaboravili da pritisnete "kreni". Postoji

i opcija da sam odredi vaše optimalne zone pulsa za vežbanje, ali za to morate uraditi inicijalnu kalibraciju uređaja koja podrazumeva da 10 minuta trčite maksimalnim opterećenjem kako bi sat dobio pravilna merenja vašeg kardiovaskularnog sistema.

Zaključak

Samsung Galaxy Watch 6 trenutno predstavlja ubedljivo najbolji pametni sat baziran na WearOS operativnom sistemu koji se može naći kod nas na tržištu. Ovaj operativni sistem nudi značajne nove funkcionalnosti u smislu korišćenja naprednih funkcija aplikacija i slično i to je nešto što nam se najviše dopalo na ovom uređaju, naravno uz zaista fenomenalno svetli ekran. Kao takav teško je uopšte naći konkurenciju – Apple ima slične funkcionalnosti ali je vezan za svoj ekosistem, pa je teško da će neko menjati telefon zbog sata, dok sa druge strane neki modeli koji su više okrenuti ka praćenju samo fitnesa možda imaju duže trajanje baterije, ali je zato funkcionalnost u smislu aplikacija značajno ograničena. U tom smislu, ako ste korisnik Android telefona, a posebno još Samsung uređaja, Watch 6 je nešto što trenutno zaista predstavlja najbolji asesoar za vašu ruku.



PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

● BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

ENIGMATIKA

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili Mortal Kombatu, jednom od najvećih serijala borilačkih igara svih vremena.

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

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



1) 1. Koji lik je poznat po čuvenoj rečenici: "Get over here!"?

- A. Kollector
- B. Stryker
- C. Scorpion
- D. Sektor

2) Koji od navedenih likova uzima "selfi" kao deo svog Fatalitija?

- A. Sindel
- B. Smoke
- C. Cassie Cage
- D. Takeda

3) Koja glumica daje glas Nitari u Mortal Kombat 1?

- A. Megan Foks
- B. Kejt Bekinsejl
- C. Fairuza Balk
- D. Andželika Hjuston

4) Koji od navedenih likova se ne pojavljuje u originalnom MK?

- A. Kano
- B. Kung Lao
- C. Shang Tsung
- D. Sub-Zero

5) Koja je prva Mortal Kombat igra sa 3D grafikom?

- A. Mortal Kombat 3
- B. Mortal Kombat: Armageddon
- C. Mortal Kombat 4
- D. Mortal Kombat Advance

6) Koji borac je dobio ime po kreatorima MK franšize?

- A. Noob Saibot
- B. Drahmin
- C. Jax Briggs
- D. Ermac

Rešenja iz prošlog broja:

1. C; 2. A; 3. B; 4. C; 5. D; 6. A; 7. B; 8. A; 9. D; 10. A
 Rebusi: 1. Ili tid; 2. Astarion; 3. Karlek

7) Kako se zvao Cyrax u ranoj verziji Mortal Kombata?

- A. Banana
- B. Lemon
- C. Cheese
- D. Mustard

8) Ko je ubio Scorpiona?

- A. Liu Kang
- B. Sub-Zero
- C. Shang Tsung
- D. Sonya Blade

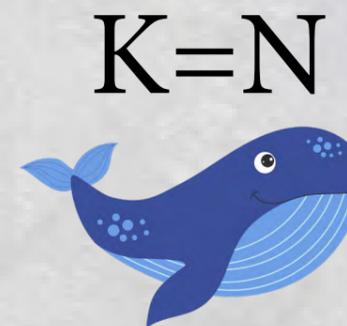
9) Koja od navedenih arkadnih igara je bila dostupna u MK3?

- A. Galaga
- B. Space Invaders
- C. Defender
- D. Pac-Man

10) Koje oružje Night-wolf koristi u svim MK igrama?

- A. Koplje
- B. Bodež
- C. Par tomahavka
- D. Toljagu

REBUS



K=N

δ

play

z i n e

