

# DEVIL MAY CRY

## PLAČE I NA PC-JU

Autor: Miodrag Kovačević

**P**C kao igračka platforma polako umire, a konzole preovladavaju. Ovu rečenicu sam doskora koristio, iako ne posedujem konzolu. To je nešto nalik na priznanje konačnog poraza. Ali Capcom mi je vratio nadu u budućnost PC igara kada je najavio da će Street Fighter IV izaći u PC verziji. Za Devil May Cry 4 sam očekivao da će imati port za PC, ali verovatno traljavo odrađen. Ne mogu da vam opišem koliko mi je drago što sam pogrešio.

Bila bi uvreda reći da je DMC4 jedan najobičniji port, jer je on mnogo više. Za razliku od portova koji od vas traže da podesite koje će vam dugme biti X, koje L1, i koji pretpostavljaju da su zapravo igre za konzole, DMC4 je od samog početka autentična igra za PC. Iskorišćena je superiornost PC-ja u odnosu na konzole, kako u grafici tako i u samom gejmplju. Nema potrebe govoriti da igra izgleda znatno lepše nego na konzolama (doduše, s obzirom na Resident Evil 4 port,

možda je, ipak, potrebno), čak i na slabijim podešavanjima ima šta da se vidi. Prava poslastica čeka vlasnike Core 2 Duo procesora (za koji je DMC4 i optimizovan), a to su Turbo Mode koji povećava brzinu same igre do maksimalnih 120 fps-a i *Legendary Dark Knight Mode* koji dobijete nakon prelaska igre i u kome se broj protivnika povećava do te mere da ćete i vi i vaša konfiguracija zaplakati. Vredi napomenuti da je i glavni problem kod portova (loše kontrole) ovde vešto otklonjen. Igru možete igrati bez problema i na tastaturi, iako je gejmped bolje rešenje.

Nećemo se zadržavati na priči o grupi religioznih fanatika koju je iskvarila pohlepa, jer u igri u kojoj je vaš zadatak da se borite protiv horde demona (te da izgledate *cool* dok vitlate motornom mač-testerom), priča zaista nije bitna. Za razliku od prethodnih delova serijala, prve dve trećine igre ćete provesti ne sa Danteom, već sa novijijom Nerom. Ruku na

srce, Nero nije toliki baja kao Dante, ali igrati sa njim je prijatno osveženje, a demonska ruka kojom je Nero opremljen i kojom možete da bacate protivnike (Devil Bringer) je zabavna.

Igra DMC4 nije bez mana. Razvojni tim doneo je niz loših dizajnerskih odluka. Najgora je sigurno bila da, pošto preuzmete kontrolu nad Danteom, igru nastavite kroz iste nivoe, ali u obrnutom smeru. Ako na to dodate užasno iritantnu društvenu igru, sa sve bacanjem ogromne demonske kockice (gore je nego što zvuči), i činjenicu da se sa pojedinim *bossovima* borite čak tri puta (bez obzira koliko borbe sa *bossovima* izgledale odlično), dobijate izuzetno monotonu igru. Još jedna mana su *in-game* animacije borbe. Daleko od toga da su loše, zapravo izgledaju odlično. Ipak, čini se kao da razvojni tim želi da vam poruči da niste spremni da budete *cool* i zbog toga ćete često posmatrati kako Nero ili Dante prave akrobacije koje reći ne mogu da opišu, dok vi sedite i nestrpljivo čekate da dodete na red.



### Lična karta:

**Platforma:** PC, PS3, Xbox360

**Izdavač:** Capcom

**Razvojni tim:** Capcom

**Žanr:** hack & slash, akcija

**Web:** <http://www.devilmaycry.com/>

**Min. Konfiguracija:** Windows XP/Vista,

Intel Pentium 4 3 GHz,

Core 2 Duo ili AMD ekvivalent, 512 MB

RAM-a (1 GB Vista),

GeForce 6600 256 MB VRAM-a

**+** Odlične borbe, nema bagova, maštovito naoružanje.

**-** Monotonost, društvena igra sa ogromnom kockom.

OCENA

85

VRLO DOBAR