

PLAY

zine

IGRA MESECA:

Baldur's Gate
III

REPORTAŽA:

GAMESCOM 2023

REVIEW:

Lifespace
Traveler

REVIEW:

EXOPRIMAL

REPORTAŽA:

SRBIJA NA SVETSKOM
PRVENSTVU U ESPORTU

HARDWARE:

Logitech MX Keys S
i MX Master 3S

BROJ 171 - SEPTEMBAR 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. ekranu
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756 .



Letnja pauza je gotova, a krajem avgusta je počeo pravi "blokaster period" za gejming scenu u globalu.

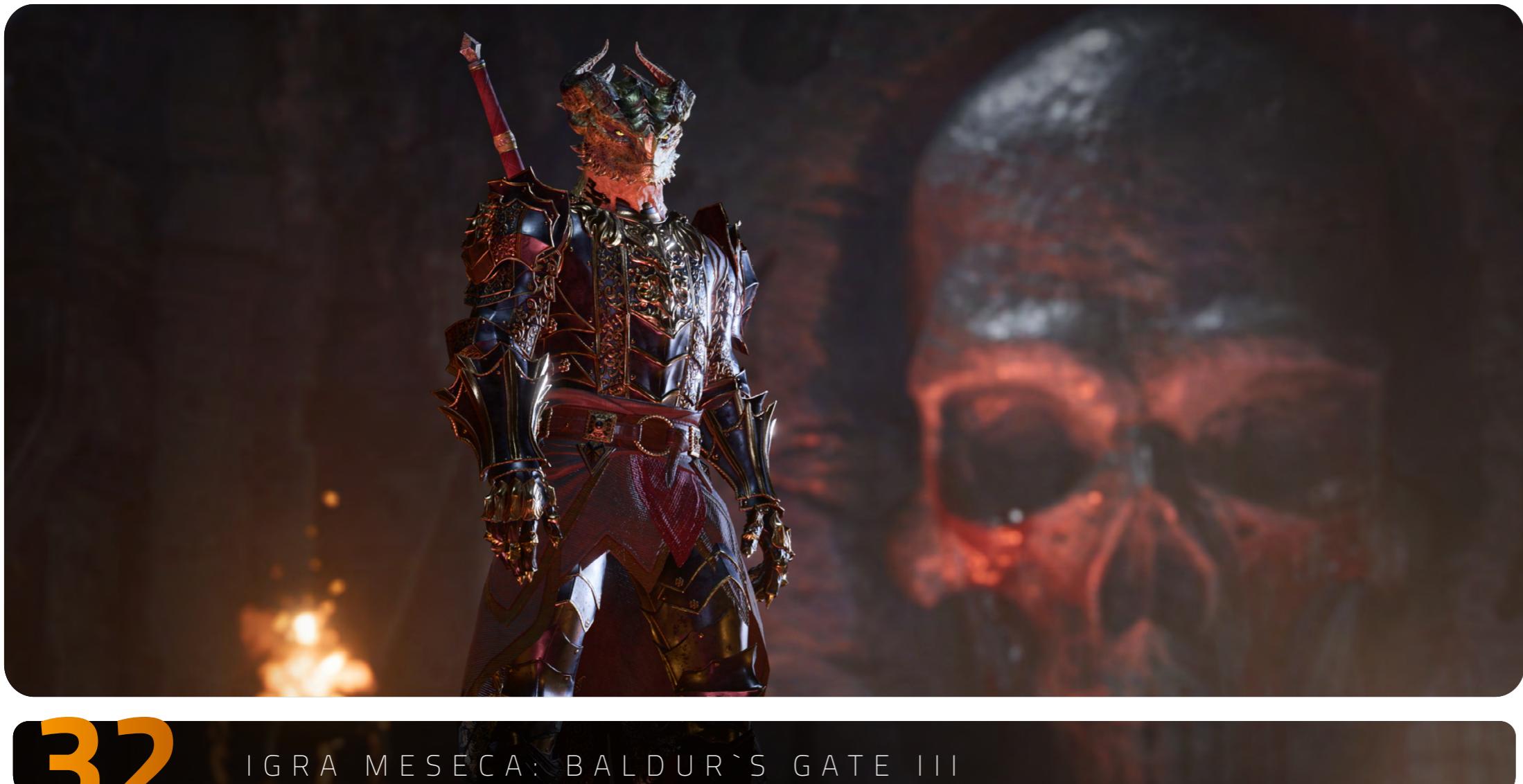
Pred nama su meseci praktično prenatrpani igrama, a Baldur's Gate 3 još nismo prešli uzduž i popreko, o čemu ćete čitati u recenziji našeg autora. Septembar nam je doneo eksplozija igara, počevši od Starfield, preko Payday 3, nove Crew igre, Cyberpunk ekspanzije pa do maksimalno ishajpovanog Mortal Kombat 1. A oktobar je tek posebna priča, no do tada ima vremena.

Play! ekipa je posetila Gamescom 2023 sajam i fantastično smo se proveli, o čemu možete više pročitati u opsežnoj reportaži. Tamo smo i isprobali MK1, koji sa punim pravom nosi sav taj hajp.

Iako smo većinu leta proveli na odmoru, ipak smo imali vremena da odigramo nekoliko sjajnih igara. Kao savršenu letnju igru izdvojili bismo Dave the Diver, a što se igre sa naslovnice tiče, mislimo da ne moramo da vam damo dodatan razlog zašto je završila tamo! Ne propustite ni recenziju igre Lifespace Traveler, od samostalnog developera Dina Trnke iz susedne Bosne i Hercegovine.

U avgustu i septembru se održao svetski leSF šampionat, veliki međunarodni esports turnir koji je ugostio preko 100 nacionalnih reprezentacija širom sveta. O uspehu Srbije na turniru možete pročitati više na narednim stranicama časopisa!

Da ne dužimo više, lepo isplanirajte naredni period kako biste uživali u što više igara, a pritom i bojama jeseni u stvarnom životu. I naravno, čitajte Play! usput :)



32

IGRA MESECA: BALDUR`S GATE III



52

REVIEW: DAVE THE DIVER
MINTROCKET

FLASH VESTI	6
NAJAVE MESECA: Top igre septembra	12
REPORTAŽA: Gamescom 2023	16
REPORTAŽA: Srbija na svetskom prvenstvu u esportu	20
DOMAĆA SCENA: Intervju sa Nikolom "Nikolica" Mihajlovićem	24
DOMAĆA SCENA: Intervju sa Ulijanom "Queen Muser" Schwab	26
KOLUMNΑ: Retro igre su na ivici da budu zauvek izgubljene	28
PRVI UTISCI: Mortal Kombat 1	30
Baldur's Gate III	32
Ratchet & Clank: Rift Apart	38
Koa and the Five Pirates of Mara	42
Disney Illusion Island	44
Master Detective Archives: Rain Code	48
Dave The Diver	52
Lifespace Traveler	56
The Legend of Heroes: Trails Into Reverie	58
Exoprimal	62
BESPLATNI KUTAK: Eternium	66
U POKRETU: Snowbreak: Containment Zone	67
HARDWARE: Red Dragon Noctis Pro	68
HARDWARE: Logitech Brio 300	70
HARDWARE: Moye Beat	72
HARDWARE: Logitech MX Keys S i MX Master 3S	74
ENIGMATIKA	76



26

INTERVJU SA ULIJANOM
"QUEEN MUSER" SCHWAB

68

HARDWARE :
REDDRAGON NOCTIS PRO

NAJAVLJENA NOVA SOUTH PARK IGRA

THQ Nordic je najavio South Park: Snow Day, kooperativnu igru koja će biti dostupna na PC-u i konzolama 2024. godine. Austrijski izdavač je prvi put najavio svoju novu South Park igru pre skoro godinu dana.

Ta najava je prethodila jednom iznenađujuće otvorenom oglasu za posao koji se pojavio početkom 2022. godine, otkrivajući da je u pripremi još jedna South Park igra. Osim potvrde postojanja projekta, oglas je takođe nagovestio da će nova South Park igra imati multiplejer mod, što se pokazalo tačnim. South Park: Snow Day je dobio reveal trejler na THQ Nordic Showcase. Promo od jednog minuta prati Kartmenova naraciju, kao i gejmping sa haotičnom borbom usred gradskog trga nakon snežne oluje. Klip prikazuje glavne junake Kartmena, Kajla, Stenu i Kenija, što ide u prilog tome da će Snow Day biti kooperativna igra.

Za razliku od Ubisoftovih proslavljenih South Park RPG-ova, Snow Fight ne pokušava da replicira vizuelni stil čuvene TV serije. Umesto toga, igra ima 3D



grafiku, iako dizajn likova izgleda verno estetici South Parka.

Samoj igri još uvek nedostaje konkretan datum izlaska, ali s obzirom na to da dolazi 2024. godine i imajući u vidu njenu snežnu tematiku, moguće je da THQ Nordic cilja izlazak tokom praznika 2024. godine.

RESPAWN VEĆ RADI NA TREĆOJ STAR WARS JEDI IGRI

Iako Star Wars Jedi: Survivor nije završen sa velikim cliffhangerom, postoji puno prostora za nastavak. Čini se da Respawn već radi na tome, sa oglasima za posao koji nagoveštavaju treću Star Wars Jedi igru.

Kako je objavljeno na sajtovima Reddit i Insider Gaming, Respawn ima otvorenu poziciju za glavnog pisca igara koji će pomoći u stvaranju nove Star Wars Jedi igre. Oglas za posao je podeljen na LinkedInu, posebno navodeći Star Wars Jedi tim sa sedištem u Los Andelesu.

Iako je Star Wars Jedi: Survivor imao problema sa performansama na PC-u i konzolama, igra je od tada dobila nekoliko zakrpa.

Bez ulaska u detaljne spoilere, Star Wars Jedi: Sur-



vivor se završava sa prostorom za potencijalni nastavak, možda sa još jednim višegodišnjim "vremenskim skokom" kao što smo videli na prelazu sa Jedi: Fallen Order na Jedi Survivor.

ASSASSIN'S CREED MIRAGE IZLAZI NEDELJU DANA RANIJE SA CENOM OD 50 DOLARA

Ubisoft je pomerio datum izlaska Assassin's Creed Mirage-a za jednu nedelju. Prethodno zakazan za 12. oktobar 2023. godine, igra će sada biti dostupna za PC, PlayStation i Xbox konzole 5. oktobra.

Kreator igre Ubisoft Montreal otkrio je novi datum izlaska u Twitter postu koji je takođe potvrdio da je igra postala zlatna, što znači da je glavni razvojni naslov završen. Uz ove detalje, otkriveno je i da Mirage neće koštati kao današnja AAA izdanja, već će imati "skromniju" cenu od 50 dolara. Razvoj Mirage-a vodi Ubisoft Bordeaux, studio koji stoji iza ekspanzije Wrath of the Druids za Assassin's Creed Valhalla.

Inspirisan originalnim Assassin's Creed naslovom, gejmping se fokusira na parkur, stealth i "asasinacije", označavajući povratak akcione-avanturičkog stila igara objavljenih pre prostranijih RPG unosa u serijalu, konkretno Origins, Odyssey i Valhalla.



NOVE PRENOSIVE KONZOLE OD 2027. GODINE MORAJU DA IMAJU ZAMENJIVU BATERIJU

Novousvojena regulativa Evropske Unije znači da će elektronski uređaji, uključujući prenosne igračke (handheld) konzole, morati da imaju zamenjive baterije od 2027. godine.

Kako je izvestio Overkill, EU je objavio dokument koji objašnjava nove regulative koje će stupiti na snagu 2027. godine i koje će zahtevati od svih uređaja da omoguće lak pristup njihovoj bateriji.

Ova nova regulativa će verovatno uticati samo na nove proizvode, što znači da ako se novi hardver (kao što je naslednik Switcha) objavi pre 2027. godine, Nintendo neće biti u obavezi da ga povuče i objavi novu verziju sa zamenjivom baterijom kada regulativa stupa na snagu.

Međutim, to sugerise da će sve nove prenosne konzole, bilo da su to revizije Switch 2 ili novi naslednici Steam Deck ili ROG Ally, morati da omoguće korisnicima da uklone i zamene bateriju.



Izvor iz EU je navodno potvrdio da su "baterije prenosivih konzola pokrivene regulativom o baterijama i otpadnim baterijama", i da nije reč samo o mobilnim uređajima.

FBI PRONAŠAO NESTALO DETE KORISTEĆI NINTENDO SWITCH KONZOLU

FBI je navodno pronašao nestalo dete zahvaljujući tome što se pojavilo na mreži koristeći svoj Nintendo Switch. Dete, koje nije imenovano zbog njegovog uzrasta, odvedeno je iz svog doma u Virdžiniji u avgustu. Itan Roberts, star 29 godina, navodno je odveo devojčicu u stan u Tolesonu u Arizoni.

Prema federalnim sudskim zapisima (preko ABC15), Roberts je dozvolio detetu da ponese svoj Nintendo Switch sa sobom. Kada ga je potom povezala na wifi kako bi gledala YouTube ili igrala igru, pojavila se na mreži, a to je upozorilo jednog od njenih prijatelja.

"Ovakav slučaj do sada nismo imali", rekao je penzionisani direktor Odeljenja za javnu bezbednost Arizone, Frenk Milsted. "Činjenica da je neko drugi – drugo dete – bilo dovoljno pametno i dosetljivo je zaista ohrabrujuća", dodao je.



Jedanaest dana nakon njenog nestanka, FBI zapisi pokazuju da je policija Tolesona locirala stan i brzo ga okružila, a počinilac je uhapšen na licu mesta. U aprilu 2023. godine osuđen je na 30 godina zatvora.

CYBERPUNK 2077 DOSTIGAO 'VERY POSITIVE' OCENU NA STEAMU 2 I PO GODINE POSLE IZLASKA

Više od dve i po godine nakon svog katastrofalnog lansiranja, kumulativna ocena korisničkih recenzija za Cyberpunk 2077 na Steamu je unapređena na "Very positive". U trenutku pisanja, 80% od 546.249 korisničkih recenzija za igru su pozitivne.

Globalni direktor zajednice CD Projekt Red Marcin Momot istakao je unapređeni status recenzija igre u Twitter objavi, zahvaljujući se igračima na pozitivnim kritikama.

Naučnofantastični RPG je bio jedna od najiščekivanih igara poslednje generacije konzola, ali stvari su krenule naopako za CD Projekt kada je igra konačno stigla u decembru 2020. godine.

Nakon tri odlaganja, igra je objavljena za PC i konzole sa mnoštvom tehničkih problema, što je rezultiralo ponudom povrata novca, uklanjanjem igre sa PlayStation Store i tužbama protiv izdavača CD Projekt zbog navodnog obmanjivanja investitora o kvalitetu naslova.



Nakon šest meseci zakrpa dizajniranih da poboljšaju igru, vratila se na Sonijevu prodavnici u junu 2021. godine, kada je CD Projekt rekao da veruje da su performanse Cyberpunk 2077 dostigle "zadovoljavajući" nivo.

CD Projekt trenutno priprema lansiranje ekspanzije Phantom Liberty za Cyberpunk 2077 u septembru, za koju se kaže da će doneti još značajnija poboljšanja osnovne igre.

THE LAST OF US SERIJA DOBILA ČAK 24 EMMY NOMINACIJE

The Last of Us je nominovan za 75. Emmy nagrada, što je samo tri manje od glavnog favorita za ovogodišnju ceremoniju, kolega iz HBO sa serijom Succession, koja je nominovana za 27 nagrada za svoju četvrtu i poslednju sezonom, nakon što je prethodno osvojila 13 Emmy-ja.

Po broju nominacija, The Last of Us je ispred The White Lotus, koji je dobio 23 nominacije, i Ted Lasso, koji je nominovan za 21 nagradu.

Nominacije za The Last of Us uključuju Outstanding Drama Series, Outstanding Lead Actor In A Drama Series (Pedro Paskal kao Joel) i Outstanding Lead Actress In A Drama Series (Bela Remzi kao Ellie).

Tu su i nominacije za Outstanding Guest Actor In A Drama Series za Mareja Bartleta kao Franka i Niku Ofermana kao Billa u dobro prihvaćenoj trećoj epizodi sezone 1, "Long, Long Time".

Emmy nagrade su zakazane za 18. septembar 2023. godine.



BALDUR'S GATE 3 UŠAO MEĐU TOP 10 NAJIGRANJIH STEAM NASLOVA SVIH VREMENA

Nakon što je proveo nekoliko godina u early access fazi, Larian je u avgustu zvanično izdao Baldur's Gate 3. Tokom predstojećeg vikenda, igra se popela na vrh Steam liste, privlačeći preko 800.000 istovremenih igrača. Osnivač Lariana, Sven Vinke, priznao je da je broj istovremenih igrača iznenadio studio. Sven je očekivao oko 100.000 igrača maksimalno, ali je konačna brojka bila 8 puta veća, konkretno 814.000 igrača.

Ovaj vrhunski broj istovremenih igrača stavlja Baldur's Gate 3 u top deset najigranijih igara na Steamu svih vremena, odmah iza Hogwarts Legacy, a malo dalje iza Elden Ring i Cyberpunk 2077. Prva četiri mesta dominiraju besplatne igre poput Dota 2, Lost Ark, CS:GO i PUBG.

Baldur's Gate 3 ima veoma impresivnu grafiku ali je u krajnjoj liniji stari stil cRPG sa D&D mehanikama, uključujući bacanje kockica. Igre poput ove su bile popularne u prošlosti ali se još uvek smatraju nišnim. Imajući to u vidu, Baldur's Gate 3 je nadmašio sva očekivanja, a to je samo sa PC verzijom. Igra uskoro dolazi i na PS5 i u nekom trenutku bi trebalo da se pojavi i na Xbox-u.



I ZVANIČNO, PLAYSTATION 5 POJEFTINIO!

Iako su nestašice zaliha donekle otežale prodajni potencijal PS5, konzola je još uvek prodala puno jedinica od lansiranja 2020. godine, a ove godine se snabdevanje znatno poboljšalo. Sa potencijalnom novom revizijom dizajna PS5 na putu, Sony je sada najavio prvo zvanično smanjenje cene za konzolu.

Kao što je ranije ovog meseca procurilo, Sony spušta cenu na 475 eura u većini prodavnica. Sniženje cene je dostupno u nekoliko evropskih zemalja, SAD-u i Kanadi, kao i u Velikoj Britaniji.

Sniženje cene je dostupno kod prodavaca poput Amazona, kao i u fizičkim maloprodajnim objektima kao što je GAME. Sony takođe nudi sniženu cenu za narudžbe putem PlayStation Direct. Sniženje cene će biti privremeno, ali ako ovaj put propustite, verovatno ćemo videti slične ponude oko Black Friday i Božića ove godine.

Prethodnih godina Sony nije nudio sniženja cena za PS5 tokom sezona rasprodaje, delom zbog činjenice da nije



bilo dovoljno zaliha da bi se pokrenula promotivna kampanja, sa konzolom koja je konstantno rasprodavana tokom 2021. i 2022. godine.

Za sada nije zvanično poznato da li će se sniženje odraziti i na cenu PS5 konzole i na regionu Balkana.

TAKE-TWO NAGOVESTIO DA GTA 6 IZLAZI 2024. GODINE!

Izdavač Grand Theft Auto serijala, Take-Two Interactive, ponovio je da očekuje veliku prekretnicu u svojoj sledećoj fiskalnoj godini.

U izveštaju o zaradi za prvi kvartal svoje fiskalne godine 2024. (koja se završava u martu 2024.), izdavač je objavio *neto rezervacije od 1,2 milijarde dolara za kvartal, što je bilo na gornjoj granici očekivanja. Neto rezervacije pokrivaju neto iznos proizvoda i usluga prodatih digitalno ili prodanih fizički, uključujući ne samo prodaju igara već i druge prihode, uključujući naknade za licenciranje, robu i reklame u igri.

Izdavač je nedavno ponovo spomenuo planove za svoju sledeću fiskalnu godinu, rekavši da planira "nešto veliko".

"Želeli bismo da se zahvalimo svima na konstantnoj podršci i radujemo se početku uzbudljivog sledećeg poglavlja", rekao je Štraus Zelnik, izvršni direktor i predsednik Take-Two-a.



Iako još nije eksplisitno potvrđeno, ova najnovija izjava upućuje da će Grand Theft Auto 6 biti objavljen tokom fiskalne godine 2025. Ako je to tačno, to bi značilo da će Grand Theft Auto 6 biti objavljen najkasnije do marta 2025. godine.

TRESLA SE GORA, RODIO SE MIŠ – RED DEAD REDEMPTION DOBIJA SAMO PORT, ALI NE I ZA PC

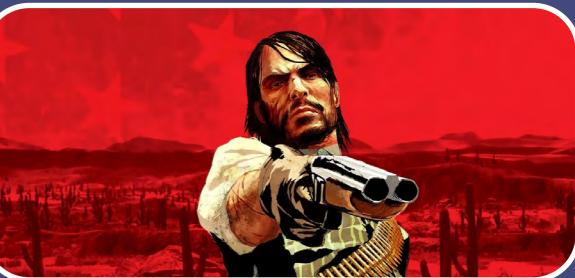
U poslednjih nekoliko nedelja pojavili su se dokazi o predstojećoj najavi vezanoj za Red Dead Redemption od strane studija Rockstar. Mnogi su, nažalost, "potrčali pred rudu", nadajući se remasteru. Red Dead Redemption se ne remasterizuje, ali izlazi ponovo, ovaj put za Nintendo Switch i "moderne PlayStation konzole", pre-skačući PC i Xbox.

RDR i njegov DLC Undead Nightmare biće upakovani zajedno i prodavani za Nintendo Switch i PS4 (PS5 putem backwards kompatibilnosti). Igra neće imati nikakva poboljšanja u performansi i grafici, tako da će nastaviti da radi u 30FPS-a.

Jedan od razloga zbog kojeg se ovo može preskočiti na Xbox je zbog kompatibilnosti koja je već dostupna. Na Xbox Series X, čak možete povećati rezoluciju igre na oštrelj 4K, što će verovatno izgledati bolje od ovog PS4/Switch re-izdanja.

Dok se preskakanje Xbox konzola može oprostiti u ovom slučaju, preskakanje PC-a je potpuno zbumujuće. Originalna verzija nije došla na PC, ali potražnja za njenim izdanjem samo je rasla u godinama nakon Red Dead Redemption 2.

Cena PS4/Switch verzije je takođe pod znakom pitanja. Kako stvari stoje, Rockstar želi da naplati 50 dolara za 13-godišnju igru, bez ikakvih stvarnih remasterizovanih funkcija.



PLAYSTATION 5 PRO ĆE IMATI "MANJI" PROCESOR I BIĆE HLADNIJI

Prema najnovijem izveštaju o razvoju PlayStation 5 (PS5) Pro, pod kodnim imenom "Project Trinity", fanovi su željni da saznaju više o tome šta Sony ima u planu za konzolu. Prema novoj glasini, novi model PS5 će imati dva ključna tehnička poboljšanja.

Novi model će imati 5nm APU, za razliku od 7nm APU u originalnom sistemu, a neće imati tečni metal. To znači da će novi model PS5 verovatno raditi na nižoj temperaturi tokom upotrebe. 5nm APU takođe znači manju potrošnju energije, manji termalni izlaz i na kraju bržu računarsku snagu, što ga čini efikasnijom konzolom.

Nije jasno da li će poboljšanja za novi model zameniti standardni PS5 ili su ekskluzivne za PS5 Pro. Sa novim Pro modelom u razvoju, taj sistem će imati 30 WGP i 18000 Mt/s memorije, što ga takođe čini bržim sistemom.



Autor : Milan Janković

TOP IGRE

STARFIELD

Starfield je vrsta igre koju očajnički želite da bude dobra. Postoji toliko potencijala. Možete putovati na preko 1.000 planeta sa gomilom gradova i okruženja za istraživanje. Postoje nebrojeni questovi koje treba rešiti, nadamo se sa mnogim zanimljivim likovima koje ćete upoznati. Možete čak prilagoditi vaš svemirski brod po svom ličnom ukusu. To su snovi obožavalaca naučne fantastike koji će oživeti pod Starfield etiketom. Stvarno se nadamo da će ispuniti očekivanja svih, baš kao što je The Elder Scrolls V: Skyrim učinio 2011. godine.

Bio bi veliki uspeh za Xbox Game Studios ako Starfield uspe kod igrača i kritičara, s obzirom da aktuelna generacija nije imala pravi hit od ovog izdavača. Halo Infinite se nije nešto pokazao, Redfall da ne spominjemo, a trenutna svetla tačka je jedino Hi-Fi Rush. Stoga, sve oči su uprte u Starfield.



6. SEPTEMBAR - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

BALDUR`S GATE III

grači na PlayStation 5 konzolama su ostali uskraćeni za Starfield zbog toga što je Bethesda u vlasništvu Xbox grupe, ali istog dana dobijaju odličnu alternativu. Baldur's Gate 3 je u ovom momentu već mesec dana dostupan na PC platformi i rangira se kao najbolja igra godine, ali je i na vrhu liste najboljih igara svih vremena, što govori više od bilo kojeg drugog podatka.

Ako planirate da isprobate igru na PS5, čeka vas na stotine sati gejmpinga, klasični stoni DnD sistem prilagođen desktopu, romanse, sadržaj velikog obima i unapređenja u odnosu na Early Access verziju koja je bila prisutna par godina na Steam platformi. Mislimo da će ovo i te kako pomoći PlayStation igračima da prebole to što Starfield ne izlazi za PS5.



6. SEPTEMBAR - PS5

THE CREW MOTORFEST

Baš kada pomislite da je letnja sezona gotova, Ubisoft nas vraća u toplinu i miris benzina sa The Crew: Motorfest. U ovoj open world igri trkačemo se na Havajskim ostrvima, konkretno kroz glavni grad Honolulu. Pored toga, moći ćemo da testiramo sposobnosti "van puta" na pepeljastim padinama vulkana i savladamo opasne krivine na stazama. Takođe ćemo moći da vozimo po plaži i (avan)Turiramo se kroz "skrivene staze luksuzne prašume". Sa preko 400 automobila na raspaganju, Ubisoftov trkački open world naslov zvuči kao nitro pojačanje za dušu fanova žanra.



14. SEPTEMBAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

MONSTER HUNTER NOW

Zahvaljujući uspehu koji je franšiza imala prethodnih godina, dvojac Niantic i Capcom nam donose novu mobilnu igru Monster Hunter Now, koja će biti objavljena ovog meseca. Igra će igračima ponuditi upečatljivo mobilno AR iskustvo, omogućavajući im da preuzmu ulogu lovca i udruže se sa drugim igračima kako bi savladali žestoka čudovišta u masivnom i velelepnom svetu igre. Igrači će moći da istražuju različite biome poput šuma, pustinja i močvara kako bi otkrili različite monstrume i uključili se u uzbudljive borbe, bilo samostalno ili sa drugim lovcima.



14. SEPTEMBAR - PC, PS5, Xbox Series X/S

MORTAL KOMBAT 1

Mortal Kombat 1 nastavlja jednu od najlegendarnijih franšiza borilačkih igara svih vremena. WB Games i NetherRealm Studios donose novi početak serijalu sa svežim resetovanjem MK "vremenske linije". Takođe će uvesti Kameo Fighters, tačnije support borce koji se mogu pozvati da vam pomognu da izvedete neverovatne kombinacije ili da vas izvuku iz loše situacije. Sa igrom dolaze i brojne druge promene koje bi trebalo da odgovaraju i novoj ljudstvu i veteranima. Takođe, na osnovu procurelih informacija već znamo da je u pripremi dosta novih likova, a Homelander i Peacemaker će biti samo neki od mnogobrojnih DLC karaktera.



19. SEPTEMBAR - PC, PS5, XBOX SERIES X/S

LIES OF P

Nakon dugog i obećavajućeg demoa, Lies of P konačno izlazi ovog meseca. Ovaj Soulslike je smešten u prelepom, ali i pomalo mračnom svetu inspirisanom Evropom 19-og veka, punom jezivih mašina i gotičke arhitekture, koji ćemo istraživati kao Pinokio (da, onaj lutak). Kako kaže kratak rezime sa zvanične Steam stranice, "Pinokio će otkriti nezamislive tajne elite grada i izabrati da li će se suočiti sa istinom ili tkatи laži kako bi ih prevazišao na putu da pronađe sebe". Nadamo se da će igra ispuniti očekivanja koja su fanovi postavili na osnovu izuzetno dobrog demoa koji je izašao ranije ove godine.



19. SEPTEMBAR - PC, PS5, XBOX SERIES X/S

WITCHFIRE

Witchfire je predstojeći dark fantasy FPS razvijen od strane studija The Astronauts. Igra je bila u razvoju dugi niz godina sa brojnim odlaganjima, što zbog pandemije što zbog nedostatka sredstava, ali ćemo uskoro konačno dobiti priliku da je isprobamo. Igrači će preuzeti ulogu lovca na veštice, naoružanog pištoljima i zabranjenom magijom kako bi se izborili sa užasima i avetima ovog mračnog sveta. Igra se opisuje kao "roguelite za ljude koji mrze roguelite" (živo nas zanima šta ovo znači!) i nudi izazovno ali zadovoljavajuće iskustvo sa velikom slobodom izbora.



20. SEPTEMBAR - PC, PS5, XBOX SERIES

CYBERPUNK 2077: PHANTOM LIBERTY

Visoko očekivani DLC za Cyberpunk 2077, Phantom Liberty, konačno izlazi ovog meseca. Glavne uloge tumače Idris Elba kao Solomon Reed, V i Johnny Silverhand, koje čeka potpuno nova avantura. Ovoga puta ćete pokušati da spasite predsednika NUSA u novom području zvanom Dogtown. U ekspanziji, vaše odluke utiču ne samo na sudbinu likova oko vas, već i na kraj cele igre.

To je jedna od najšekiranjijih igara septembra 2023. godine jer jedva čekamo da vidimo kako se završava.

Cyberpunk 2077 je tokom perioda od dve i po godine polako popravio reputaciju koja je bila ukaljana katastrofalnim izlaskom. Nakon niza bogatog spleta ispravki, izgleda kao da Phantom Liberty dolazi u pravom trenutku.

Nakon tačno jedne decenije stiže nam Payday 3, najnovija pljačkaška pučina koja dolazi iz kuhinje Starbreeze Entertainment studija. Payday 3 bi verovatno izašao ranije da nije prošao trnovit put u prethodnih 5 godina, sa promenama izdavača, developerom pred bankrotom i slično. Radnja je smeštena u New Yorku gde će igrači preuzeti ulogu člana Payday bande i krenuti na unosne pljačke dok ostavlju svoj eksplozivni pečat u sukobu sa policajcima.

Uživao sam igrajući dvojku, tako da imam velika očekivanja od Payday 3. Nadam se da ćemo posle toliko godina čekanja dobiti sjajnu igru!



21. SEPTEMBAR - PC, PS5, XBOX SERIES X/S

EA SPORTS FC 24

EA Sports FC 24 je najnovije izdanje jedne od najpoznatijih fudbalskih simulacija na svetu - FIFE. Međutim, EA Sports ovom prilikom izdaje igru samostalno, bez FIFA licence po prvi put u istoriji. Na osnovu do sada prikazanog, primetili smo promene u grafici koja blago odstupa od realizma, ali EA najavljuje unapređenja u fizici i geometriji. Igra će sadržati različite lige, igrače i naravno timove, ali i brojne ženske lige, kao i opciju da u Ultimate Team igrate kao ženski fudbaleri, po prvi put u franšizi.

Igrači koji kupe Ultimate Edition dobiće rani pristup igri, tako da novu "FIFU" mogu igrati već od 22. septembra.



29. SEPTEMBAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



26. SEPTEMBAR - PC, PS5, XBOX SERIES X/S



Autor: Milan Janković

GAMESCOM 2023

J oš otkako sam počeo da radim za Play! pre jedno 6 godina, ogromna fascinacija su mi bili upravo veliki gejming događaji koji su se odvijali na fizičkim lokacijama u stvarnom svetu kao svojevrsna proslava i obeležavanje postojanja video igara i rasta industrije. Meni su takvi događaji (bilo E3 ili Gamescom ili kasnije potpuno drugi događaji) bili kao neki vid praznika i kako sam se radovao novim najavama i dešavanjima, a mislio sam da je odlazak na tako nešto samo san.

Taj moj san se ove godine i ostvario i to u nikada boljem momentu. Kovid kriza je prošla, a Gamescom je na dosta boljem mestu nego što je prošle godine bio. Ovogodišnji događaj je bio i te kako masovniji i sadržajniji, kako po pitanju učesnika i developera, tako i po broju posetilaca.

Jako veliki broj izdavača i developera je došao na Gamescom da bi otkrio novitete, izgradio neke nove kontakte, a ujedno i popričao sa nama novinarima, što je i bila poenta ovog mog odlaska u Keln, evropsku prestionicu gejminga, ako smem da tako slobodno kažem.

Prvi dan, odnosno dan pre prvog dana, obeležen je sa Opening Night Live, sada već tradicionalnim šouom domaćina Džefa Kejlja, na kojem je bila



Među najvažnijim najavama na vrh stavljamo Little Nightmares 3, kao potpuno novu igru koja je najavljena te večeri, pa zatim nove trejlere za Starfield, Phantom Liberty ekspanziju za Cyberpunk 2077, novi MK1 trejler, 9 minuta gejmpela za Modern Warfare 3, i još mnogo toga. Uz ove najave, na samom kraju dobili smo i informaciju da je The Game Awards ceremonija zakazana za sam početak decembra, još nešto čemu se možemo nadati.

Da pređemo sada na glavne dane događaja. Prvi dan Gamescom konvencije otvorio je vrata brojnim posetiocima i prezenterima koji žele ili da se pohvale svojim napretkom projektima, što uglavnom važi za velike studije, dok oni manji tragaju



za izdavačem koji će dalje podržati njihov projekat. Imali smo prilike da popričamo sa obe strane i entuzijazam je definitivno obostran.

Nemačka tačnost i preciznost su i u organizaciji ovakvog gejming događaja prisutni, pošto je sve u Kolnmesse uređeno zarad maksimalnog snalaženja i lakog prelaska iz hale u halu, sa dovoljno mesta za povremeni odmor ili piće. Takođe, čitava železnica je zbog događaja blago izmenjena te su uvedena dodatna stajanja na stanici koja se nalazi na samom sajmištu.

Pošto je ovo izuzetno veliki događaj, svi developeri se trude da što bolje privuku pažnju nas pos-



matrača da baš "zalutamo" na njihov štand ako već nemamo zakazan sastanak. Veliki izdavači takođe čine, te smo recimo imali Focus Entertainment koji je napravio svojevrsni bioskop u kojem se na svakih 40ak minuta može ući i pogledati gejmpelj video iz igara Warhammer 40k: Space Marine i Banishers. Govorim o pravim bioskopskim sedištima i 3D Dolby Atmos zvuku. Maksimalni ugodaj.

Developeri iz svih delova sveta su dolazili zajedno kako bi predstavili svoju zemlju u gejming formatu. Prisutan je ogroman booth sa developerima iz Brazilia, a tu su i studiji iz Turske, istočne Azije i brojnih drugih zemalja, a da ne zaboravimo i da je Srbija sa SGA takođe posetila Gamescom. Pored sporadičnih prisustva na prezentacijama i

časkanja sa developerima. WB Games nas je ugostio u svojim odajama kako bi nam prikazao najnovije detalje za nadolazeći Mortal Kombat 1 i pružio je priliku da kroz 40-ak minuta odigramo novitete o kojima se pričalo. Prvenstveno Invasions mod u kojem ste na gajbi čuvenog Džonija Kejdža, kao i početni deo potpuno nove priče u MK univerzumu, koja se valjano deli na dobar narativ i kvalitetnu tabačinu. Mortal Kombat izgleda sjajno, i fatalitiji su naravno na ekstremno visokom nivou, tako da se oko toga ne morate brinuti.

Najprimetnija stvar za drugi dan Gamescom sajma jeste bila gužva sa ogromnim brojem posetilaca, ali i izlagača kojih je ubedljivo bilo u većem broju nego prvog dana. To je bilo primetno na štandovima koji su privlačili najviše pažnje, jer su redovi bili dugi.

Srećom, izlagači su na raspolaganju imali dobar broj računara tako da je sve ipak išlo brzo. Kada sam već kod toga, moram napomenuti komičnu situaciju u kojoj su radnici na 11bit štandu mорали promo materijalom da hlađe računare. Računari jesu bili izuzetno vrući, što sam i osetio na svojim nogama jer su me tokom igranja konstanto grejali. Dosta stvari je Play! bio isprobao i video, ali nažalost većinu stvari ne smem podeliti sa vama, barem ne za sada. Mnogi developeri koriste taktiku da na Gamescomu ekskluzivno odrade najave i prikazivanja, a da onda te informacije objave nekoliko dana ili nedelja kasnije i da time privuku više pažnje igrača. Dobra taktika, ali ako je svi koriste da li onda uopšte ima smisla?

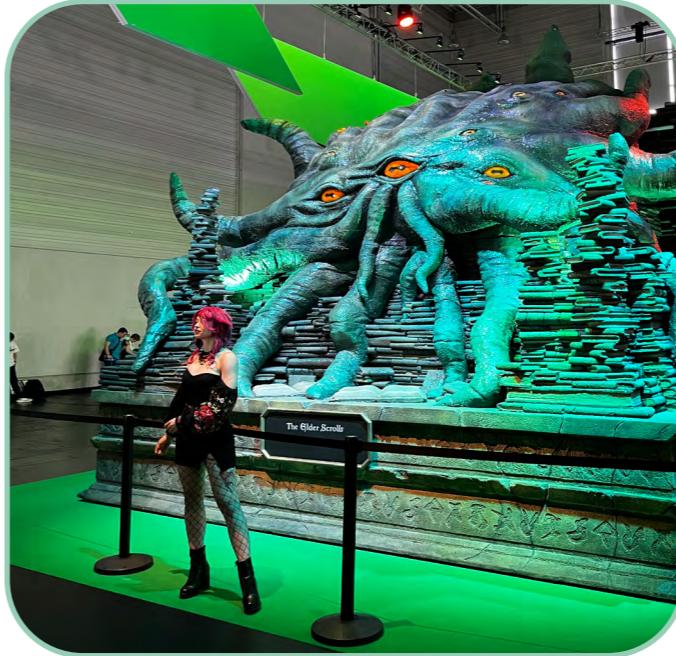
Ali ajmo sada o nečemu što mogu otkriti. Probao sam The Invincible, nadolazeću sci-fi avanturu sa sovjetpunk elementima. Igra opravdava očekivanja atmosfere koju smo videli sa prvim trejlerom. Gejmping ima svoj tempo, i moram napomenuti da je reč o narativnoj avanturi a ne o akcionoj video igri sa elementima pucačine. Računajte na ovo kao na Firewatch ali u svemiru i sa retrofuturizmom, i to sovjetskim. Na istom štandu izdavača 11bit studio sam imao prilike za isprobam Thau-mathurge, zanimljiv naslov sa turn based borbama i istraživačkim elementima u Šerlok Holms stilu, ali se radnja odigrava u Varšavi sa početka 20-og veka.

Iza zatvorenih vrata i radoznalih očiju većine posetilaca, Microsoft je održao specijalnu prezentaciju za nadolazeći Starfield gde smo imali prilike da pogledamo preko 20 minuta novog sadržaja. Ne



smem preterano otkrivati, ali na osnovu ovoga čini se da Bethesda želi da stavi akcenat na to da želi da uspe i Starfield definitivno ide u tom smjeru. Svakako, igra je par nedelja udaljena od izlaska tako da ćete sve što smo mi videli vi iskusiti već ubrzo, a do sada verovatno već jeste.

Bandai Namco, iako kompanija izvan Evrope, dovela je "tajno oružje" na Gamescom. U specijalnoj 40-minutnoj prezentaciji otkriveno je preko 10 igara planiranih za naredne mesece, a dobili smo i neke nove detalje za tek sveže najavljen Little Nightmares III. Ubedljivo, zvezde na Bandai Namco štandu jesu bile igre Armored Core 6, koji je već izašao, i naravno Tekken 8. Nakon prezentaci-



Da ne spojujemo previše, igra ima sjajan narativ i lepo uteruje u kosti elemente svemirskog horora, tako da je ubedljivo preporuka.

Nakon toga sam se vratio u domaće vode, jer sam imao prilike da zaigram domaću igru Ripout koja je trenutno pri kraju razvoja i možemo je uskoro očekivati u prodaji. Igra je izuzetno uznapredovala od perioda kada sam je prvi put isprobao, a vidi se i da je interesovanje baš veliko s obzirom da je uvek neko sedeо za računarom na kojem se igrao demo. Usput, kada sam već bio tamo kod indie bootha, koji je inače masivan i težak za snalaženje, imao sam prilike da isprobam ili bacim pogled na druge indie naslove koji garantuju svetlu budućnost scene.



Zatim sam sa Kuzmom iz časopisa Svet kompjutera, inače jednim od mojih uzora, popričao na temu Gamescom sajma a zatim smo zaigrali demo za Street Fighter 6. Isprobao sam novog karaktera i uverio se u brojne nadogradnje koje dolaze u odnosu na prethodnika.

Tračak slobodnog vremena iskoristio sam da skoknem do AMD-a i sa njima vidim šta se zbiva, ali i da svratim do dela sajma posvećenog isključivo zabavi. Hale su bile prepune ogromnog interesovanja fanova za svaku aktivnost, bilo da je u pitanju neki giveaway ili samo proba neke igre. Gužve su bile toliko velike da se u redovima čekalo po 3-4 sata.

Malo zabave i par sastanaka kasnije, došlo je na red da vidim kakvi su noviteti za Farming Simulator 22 Premium ediciju. Odlična stvar je da je simulacija farmerskog života nikada bolja i ima ogroman nivo koji Giants nastavlja da podiže. Uskoro stižu dve nove ekspanzije koje značajno osvežavaju sadržaj, a esports farming liga ubrzano cveta i to je ono što je developeru bitno kako bi nastavio dalje.

Da li je nešto moglo biti bolje na Gamescom 2023? Pa moglo je biti još više najava igara, ali meni je ovo iskustvo izuzetno pomoglo da se bolje organizujem za neku drugu priliku, ili naredni Gamescom koji je već najavljen za 2024. godinu zajedno sa uvodnom Opening Night Live ceremonijom.

Ako sledeće godine planirate da posetite Gamescom, siguran sam da ćemo se videti!



SRBIJA NA SVETSKOM PRVENSTVU U ESPORTU

VELIKI USPEH ZA NAŠU CS:GO REPREZENTACIJU I CELU SRBIJU NA MEĐUNARODNOM IESF ŠAMPIONATU U RUMUNIJI!

Autor: Božidar Radovanović

Od 24. avgusta do 3. septembra održao se Svetski Esports Šampionat u organizaciji Međunarodne Esports Federacije (IeSF), u kulturnom centru cele Rumunije, prelepom gradu Jašiju.

Sa 120 nacija, 15. po redu Svetsko Esports Prvenstvo bilo je najveće izdanje IeSF-ovog vodećeg događaja, nadmašujući Svetsko Esports Prvenstvo 2022. godine na Baliju na kojem je učestvovalo preko 600 sportista iz 106 zemalja. Na ovogodišnjem svetskom prvenstvu, najveštiji esportisti sveta takmičili su se za novčanu nagradu od pola miliona dolara, medalje i imozantni trofej koji je pripao zemlji sa najboljim ukupnim plasmanom.

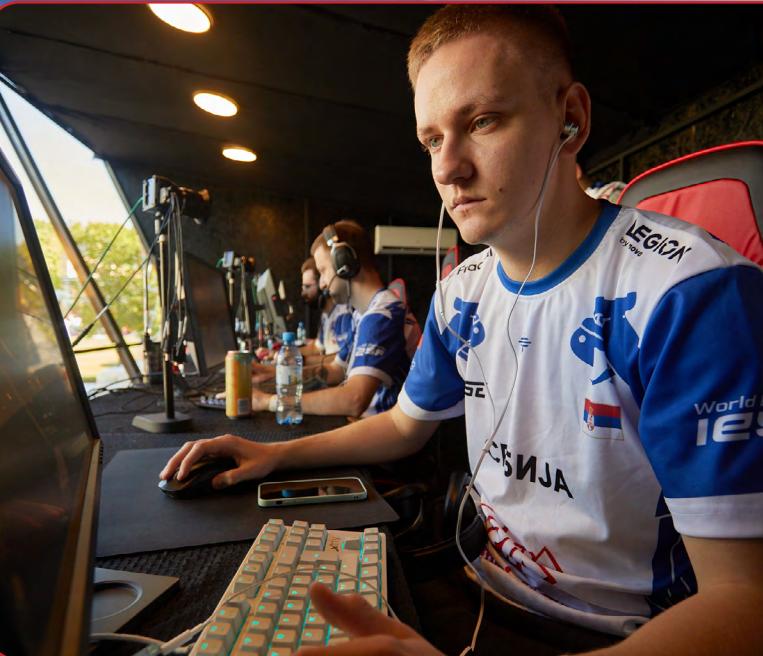
Ove godine, Srpski Savez Elektronskih Sportova i Esportova (SESE) na svetsko prvenstvo odveo je četiri reprezentacije, koje su branile boje naše zemlje u igrama Counter-Strike: Global Offensive, eFootball 2023, Tekken 7 i PUBG MOBILE.

Od 96 reprezentacija, naš eFootball virtuozi Marko "Roksić" Roksić ušao je u najboljih osam i ponovo dokazao da je jedan od najboljih igrača na svetu. Ipak, najveći uspeh ostvarila je naša CS:GO reprezentacija, koju čine Ivan "choiv7" Živković, Nikola "Dragon" Bošković, Vladan "VLDN" Radević, Vladan "kind0" Mandić i Aleksa "Impulse" Stankić.

U nedelju, 3. septembra održao se meč za treće mesto na CS:GO turniru u sklopu svetskog IeSF šampionata, na glavnoj bini nadomak velelepne

Palate Kulture. U borbi za bronzanu medalju snage su odmerili Srbija i Uzbekistan. Obe ekipe su završile na prvom mestu u svojim grupama, tako da je bilo teško predvideti koja reprezentacija će prevladati.

Naša ekipa je pokazala neverovatnu veštinu i timski rad, koji je bio na potpuno drugom nivou u poređenju sa Uzbekistancima. Srbija je bila izuzetno dominantna u ovom meču, koji se završio sa ubedljivim rezultatom 2-0. Sa ovom pobedom, Srbija je osvojila bronzanu medalju, kao i zaslужenu novčanu nagradu od 20.000 dolara. Medalje su dodeljene tokom svečane ceremonije zatvaranja svetskog prvenstva u esportu, koja se održala iste večeri.



"Želeo bih da čestitam našoj CS:GO ekipi na nevjerovatnom performansu i osvojenoj medalji. Ovo je sjajno dostignuće za Srbiju na polju esporta i šire, i siguran smo da ćemo sledeće godine ostvariti još bolji rezultat", izjavio je Nikola Nešović, generalni sekretar Srpskog Saveza Elektronskih Sportova i Esportova.

Za srpsku CS:GO reprezentaciju nastupaju:

- Ivan "choiv" Živković
- Nikola "Dragon" Bošković
- Vladan "VLDN" Radević
- Vladan "kind0" Mandić
- Aleksa "Impulse" Stankić

Snimak meča za treće mesto možete pogledati [ovde](#).



FINAL FANTASY XVI

*Not available on other formats until 12.31.2023

18™
www.pegi.info

U PRODAJI

© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
© 2023 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5 logo", "PS5", and "Play Has No Limits" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
*Not available on other platforms until at least December 31, 2023.



U ovom tekstu ćete pročitati intervju sa Nikolom "Nikolicu" Mihajlovićem, profesionalnim Dota 2 igračem iz Srbije koji ne samo da je nastupao za internacionalne timove, već je i predstavljao našu zemlju na mnogim međunarodnim turnirima, kao što su Global Esports Games u Istanbulu 2022. godine i svetski IeSF šampionat. Evo šta ima da kaže o svojoj karijeri i domaćoj Dota 2 sceni!

Pozdrav Nikola! Kada si počeo da igras Dotu 2?

Nikola: Počeo sam da igram Dotu 1 još kada sam imao 7 godina (2005.) u igraonici. Stariji brat me je jednom prilikom pozvao da igram sa njim i njegovim drugarima odeljenjski turnir, falio im je jedan igrač. Dobio sam triple kill sa Zevsom tako što sam samo kliknuo ulti (bind je tada bio na W) u jednoj partiji i tada je sve krenulo. Svaki dan sam išao u igraonicu da gledam druge kako igraju, a ponekad kad im je falio igrač, tako da sam ja uskočio.

Dotu 2 sam krenuo da igram krajem 2013. i početkom 2014. godine sa drugarima iz srednje škole. Drugar koji je tada imao dodatni beta ključ je razmišljao da li da ga da meni ili drugom drugaru, pošto sam mu rekao da nikada ne želim da predem na Dotu 2 pošto je Dota 1 bolja. Na kraju ga je dao meni, hvala mu, pošto je taj drugar kasnije prešao na LoL.

Kada si krenuo da se takmičiš na profesionalnom nivou?

Nikola: Moj prvi profesionalni turnir, a ujedno i internacionalni, odigrao se 2017. godine u Brnu, u Češkoj. Drugari koje sam upoznao preko Dote su me pozvali na neki lokalni turnir pošto im je falio igrač. Na tom turniru smo osvojili treće mesto.

Kakvi su ti utisci sa internacionalnih turnira na kojima si se takmičio za reprezentaciju Srbije?

Nikola: To su mi najomiljenije uspomene i najbolji turniri na kojima sam bio. Zahvaljujući Doti sam bio u Rusiji, Južnoj Koreji, Grčkoj i Turskoj, zemljama koje inače možda ne bih imao priliku da posetim (možda sam još neki turnir zaboravio). Organizacija je svaki put bila odlična, a druženje i samo igranje Dote je bilo predobro. Uvek je lep osećaj predstavljati svoju zemlju a istovremeno igrati i putovati sa drugarima. Svi Dota 2 igrači iz Srbije su dobri drugari, poznajemo se dugo.

Reći nam nešto o profesionalnoj Dota 2 sceni u Srbiji. Sa kim od domaćih igrača najviše volis da igras i zašto?

Nikola: Profesionalna scena u Srbiji nije loša, imamo dosta dobrih igrača na visokom nivou koji igraju

u tier 2 ekipama. Fali nam nova generacija doduše - nemamo novih igrača u sceni, tu su uvek ista lica, to jest 3-4 iste ekipe koje idu na svaki lokalni turnir. Tako da imamo limitiran broj profesionalaca koji se ne povećava, već samo smanjuje. Baš zbog manjka broja novih igrača teško je organizovati turnire i širiti scenu i promovisati Dotu u Srbiji.

Volim sa svima da igram iskreno, ali ako bih morao da odaberem nekoliko aktivnih igrača, to bi bili Kounz, Fonqu, Alexxo i Samoses, dobri su ljudi i saigrači. Naravno moram da izdvajam i IgnitableSa, on mi je jedan od najboljih drugara. Živi u Nišu kao i ja, a upoznali smo se na Gamesconu u Beogradu. Na svaki turnir za reprezentaciju smo išli zajedno, uvek smo bili deo tima koji predstavlja Srbiju. Trenutno je neaktivan doduše.

Za kraj bih spomenuo i nekoliko drugara koji su učinili meni, a i svima drugima igranje Dote na LAN turnirima pravo uživanje, a ujedno postali moji najdraži drugari - Grizine, Hairy_Freak, Mecava i Cowboy.

Kakvi su ti planovi za tvoju dalju karijeru na Dota 2 sceni?

Nikola: Nakon poslednjih DPC kvalifikacija u maju, odlučio sam da napravim pauzu celo leto, da putujem i da se odmorim. Od oktobra ponovo krećem da igram i planiram da promenim poziciju sa 5 na 4 kako bih imao veću motivaciju i više napredovao. Želim da dam sve od sebe da podignem svoj MMR kako bih našao baš dobar tim.

Kada bi mogao da napraviš idealan Dota 2 tim, koje igrače bi odabrao?

Nikola: Od aktivnih igrača bih odabrao: Yatoro, Topson/Nisha, Zai, Cr1t i Miposhka. Ako bih u priču ubacio i neaktivne, onda bih odabrao: Matumbaman, Miracle, Ceb, Jerax i Notail.

Koji heroj ti je trenutno omiljeni za igru i zašto?

Nikola: Iako mi je pozicija support, omiljen heroj mi je Juggernaut, carry. Malo je smešan razlog ali uvek sam voleo samuraje i mačeve, model izgleda prekul. Animacija za lasthit mu je previše satisfying i ima mnogo lepih setova, mislim da svaki mač imam za njega.

Da li pored Dote 2 igras još nešto? Da li imaš još neku omiljenu igru?

Nikola: Moja najomiljenija igra je WoW, igrao sam je previše od svoje 8. do 17. godine uporedo sa Dotom i upoznao sam veliki broj IRL internacionalnih drugara sa kojima se i dan danas čujem. Nažalost, ne postoji dovoljno vremena u ovom svetu za obe igre. Nakon što sam odlučio da igram Dotu profesionalno batalio sam WoW skroz. Danas pored Dote ništa ne igram zapravo, ponekad možda CS:GO sa drugarima.

Želimo ti puno uspeha u nastavku karijere!





INTERVJU

QUEENMUSER

ULIJANA SCHWAB

Intervju sa Ulijanom "QueenMuser" Schwab

Danas smo imali zadovoljstvo da popričamo sa Ulijanom "QueenMuser" Schwab, strastvenom Tekken 7 igračicom sa naših prostora. Ulijana je podelila utiske o domaćoj Tekken sceni, o tome šta je potrebno da biste postali profesionalni esportista, kao i o položaju žena u esportu i gejmingu.

Čao Ulijana! Kada si ušla u svet video igara, konkretno borilačkih? Kako bi opisala to početno iskustvo?

QueenMuser: Bila sam dugo PC gejmerka a još duže Nintendo gejmerka, ali počela sam ozbiljno da se bavim borilačkim igrama krajem 2021. godine, kad sam konačno mogla da probam Tekken 7 na kompu. Moj momak je veteran na italijanskoj sceni Tekkена (on je dobar Yoshimitsu igrač) i kad sam otišla kod njega za Novu godinu, poklonio mi je kontroler za PS4 i trenirao me bukvalno od nule. On je veoma strog učitelj, a zahvaljujući njemu sam za kratko vreme mnogo naučila.

Koliko si upoznata sa igračima domaće i evropske FGC scene? Ko ti je najveći rival?

QueenMuser: Kada sam našla društvo "FGCSerbia" na Discord-u, konačno sam dobila šansu za offline treniranje, dok moj momak i ja živimo daleko. Otišla sam na moj prvi skup, i tamo sam

upoznala Cold Heart-a, našeg najboljeg igrača, koji je postao kasnije moj drugi učitelj. Homeboy mi je najveći domaći rival zato što sam više puta izgubila protiv njega na turnirima. Isto sam u kontaktu sa italijanskim društvom. Italijani se ozbiljno bave Tekkenom, imaju svake godine važne TWT turnire kao na primer OnlyTheBest, i Bode je najbolji italijanski igrač. Moj najveći italijanski rival je TheWall, dobar Jin igrač.

Šta misliš da je najteži deo profesije jednog esportista?

QueenMuser: Kao prvo, samostalni ulazak u svet esporta je težak zato što možeš biti i najjači igrač na svetu, ali nisi "pro player" ako nisi sponzorisan ili plaćen; na primer moj momak jeste jak igrač ali nije pro player. Kao drugo, esportisti su bukvalno atleti: moraju dosta trenirati, i najteži deo je da, ako se previše bave time, izgubiće kontakt sa realnošću. Koliko puta smo videli prime re o pro igračima koji su morali da pauziraju kako bi sačuvali mentalno zdravlje?



Kako se nosiš sa porazima?

QueenMuser: Dosta sam pokupila L-ove i na turnirima i u životu, ali život me je naučio da pauziram i da se odmorim ako dobijem više poraza. Naravno ako padneš bitno je da ponovo ustaneš, i još bitnije je imati podršku prijatelja i porodice.

Kako bi u ovom trenutku uporedila Street Fighter 6 i Tekken 7?

QueenMuser: Nažalost nisam igrala SF6 i ne zanima me uopšte, tako da ne mogu da uporedim 2D borilačku igru i 3D borilačku igru. Ono što je loše jeste da su 2D likovi (naročito Akuma i Geese) upropastili Tekken zato što njihove mehanike nisu uopšte kompatibilne sa 3D igrom kao što je Tekken. Oni totalno ignoriraju pravila frejmova da bi mogli da rade u Tekkenu.

Kakva su tvoja očekivanja od Tekken 8?

QueenMuser: Za mene će Tekken 8 biti kao novi početak. Tek sam dobila hitbox kao novi kontroler, a u isto vreme imala sam priliku da probam Tekken 8 u Closed Network testu. Moj stil igranja je dovoljno agresivan, što je savršeno za osmicu, gde je agresivnost najvažniji deo igre.

Ko je tvoj omiljeni Tekken lik i zašto?

QueenMuser: Moj omiljeni lik je Kuma, gospodin Medved. Kada sam počela da igram Tekken 7, moj momak mi je preporučio da igram Asuku, zato što je Asuka odlična za početnike, ali nije mi se svideo njen borilački stil. Kad sam prvi put videla Kumine poteze, umrla sam od smeha, naročito Rage Art. Ko bi verovao da Medved ume da te baci daleko kao lopticu za bejzbol sa ribom?!

Iz tvog ličnog iskustva, kakav je položaj žena u esportu, gejmingu i srpskoj Tekken zajednici?

QueenMuser: Što se tiče srpske Tekken zajednice, mislim da sam jedina devojka u celoj Srbiji koja hoće da se ozbiljno bavi Tekkenom i da uđe u esport na profesionalnom nivou. I toliko mi je žao, zato što je srpska scena Tekkena mnogo slaba, čini mi se da su mnogi samo casual igrači koji nisu konstantni. To kažem



zato što nisam videla nijednu devojku ili ženu na okupljanjima ili turnirima. U Italiji već ima više devojaka i žena koje se takmiče u Tekkenu na profesionalnom nivou, kao na primer Vanex, Luxsylvania Silvia Cronica. Lako je biti gejmerka a teško je biti esportistkinja ako nemaš kontakte sa ljudima koji se time bave.

Kakav savet bi dala mladim i ambicioznim devojkama koje bi želele da se takmiče na profesionalnom nivou?

QueenMuser: Devojke, kao prvo tražite društvo. Ako ste usamljene, sigurno nećete daleko dogurati. Tražite nekoga ko može da vidi vašu ambiciju i strast za igru i posle da vam pomogne da razvivate vaš talenat. Tako sam ja upoznala mog drugog učitelja.

Ako bi morala da igraš jednu fighting igru do kraja života, da li bi to bio Tekken ili neka druga? Zašto? QueenMuser: Ovo je jako težak izbor, zato što bih probala Project L od Riot Games-a pre nego što odgovorim. Možda ću za dve ili tri godine odlučiti definitivnu borilačku igru.

Pored Tekkena, da li si igrala nešto drugo u proteklom periodu? Da li imaš omiljenu igru?

QueenMuser: Igrala sam puno Action RPG igara kao što su Skyrim, Horizon Zero Dawn i slične, a ponekad i League of Legends sa prijateljima. Pored Tekkena, moje omiljene single-player igre su Genshin Impact, Resident Evil i Pokémon, a moja omiljena multiplayer igra je League of Legends.

Hvala ti na intervjuu!



Autor: Milan Janković

RETRO IGRE SU NA IVICI DA BUDU ZAUVEK IZGUBLJENE!

Postoji nešto jedinstveno u navali sećanja koju doživite kada ugledate igru koju ste voleli da igrate kada ste bili dete ili tinejdžer. Kada se vratite da igrate tu igru nakon deset, dvadeset ili čak trideset godina, obično vas pogodi mnogo jače.

Nažalost, istraživanja pokazuju da je 87% klasičnih igara "potpuno nedostupno". Ovo uznemirujuće podatke objavio je Video Game History Foundation u obliku studije koja je pokazala poražavajuće otkriće za entuzijaste retro igara. Prema rezultatima ove studije, ogroman broj klasičnih video igara originalno distribuiranih u Sjedinjenim Državama su "kritično ugrožene", a implikacija je da će situacija nastaviti da se pogoršava kako vreme prolazi.

Jedna od većih prepreka u očuvanju istorije igara jeste postojanje zakona u SAD koji otežavaju arhivama, muzejima i bibliotekama da sačuvaju igre. Takođe, nećemo izuzeti činjenicu da je mnogim izdavačima zapravo u interesu da njihove starije igre budu zaboravljene i uklonjene iz distribucije kako

bi mogli da prodaju "osvežena" izdanja, sa Remake ili Remaster etiketom. Ovako nešto je danas postalo standardna praksa.

Detaljna studija objavljena u partnerstvu sa Software Preservation Network otkrila je da je danas komercijalno ili lako dostupno samo 13% svih igara objavljenih pre 2010. godine. Tokom faze prikupljanja podataka, analitičari su ispitivali brojne igračke ekosisteme, koje su klasifikovali kao "nапуštene", "zanemarene" i "aktivne". Ova studija je završena koristeći nasumičnu listu od 1.500 igara iz jednog pouzdanog izvora.

Međutim, taj broj se brzo povećao i do kraja studije je istraženo preko 4.000 igara zarad znakova "života" i dostupnosti. Predlažem da pogledate formalni raspored postupka koji je korišćen tokom faze istraživanja ako vas zanimaju detalji studije. Ovo je bio prilično komplikovan poduhvat, a ako želite saznati više o tome, posetite [ovaj link](#).

Evo nekih važnih detalja koje treba pohvatati iz studije:

- PlayStation 2, najprodavanija konzola u istoriji, ima samo 12% svog celokupnog kataloga dostupno.
- Zatvaranje digitalnih prodavnica za 3DS i Wii ranije ove godine rezultiralo je gubitkom oko hiljadu jedinstvenih igara.
- "Zastareli" propisi o autorskim pravima u Sjedinjenim Državama bibliotekama i drugim institucijama otežavaju očuvanje starijih video igara.

Ova studija istražuje kulturni značaj video igara, poteškoće koje postavljaju koncept "ponovnog izdavanja" i kako bi situacija mogla postati još gora zbog ukidanja određenih platformi ili zatvaranja više digitalnih prodavnica.

Kao što to važi u svakom aspektu kulture, i sa огромnim procentom izgubljenih igara budućnost sama po sebi deluje neizvesno. Podsticaj je upravo na tome da igrači sada u fizičkom formatu ni ne poseduju igru već da sve ide digitalnim putem. Ovo jeste praktičnije i ima svojih pozitivnih strana, ali gotovo garantuje da Zub vremena bude nemilosrdan u nekoj ne tako dalekoj budućnosti. Ipak je ovih 87% igara koje su na pragu da budu zauvek izgubljene objavljeno u periodu iz 80-ih, 90-ih, pa

čak i 2000-ih.

Svaki kutak industrije zabave ima svoje probleme, ali su u industriji igara oni daleko veći. Recimo, 10% audio traka snimljenih pre Drugog svetskog rata je i dan danas dostupno, dok je kod nemih filmova to 14 procenata. Iako ove brojke deluju nisko, ipak nisu toliko dramatične kada se uzme u obzir da je u pitanju period od pre jednog veka.

Play! ima sopstvenu vrstu misije ili odavanja počasti ranoj istoriji video igara u vidu Play! Retro specijala. Do sada smo izdali 3 broja, prvi posvećen Zlatnoj eri, pa smo se potom vratili još više u prošlost kako bismo istražili prvu zamisao video igre, a prošlog meseca smo vam doneli treći specijal koji je posvećen oporavku gejming industrije nakon kraha 1984. godine. Planiramo da periodično objavljujemo još izdanja kako bismo vam predstavili dalji put kojim je, sada retro, industrija igara napredovala.

Ovo smatramo kao neku našu vrstu doprinosda se retro igre sačuvaju od zaborava, a ovim putem kao urednik želim da vas pozovem da i vi date bilo kakav doprinos očuvanju ovog bitnog dela istorije, bilo time što ćete nas čitati i podržati ili tako što stare diskete, kertridže i diskove igara nećete jednostavno baciti.





Autor: Milan Janković

PRVI UTISCI

Na Gamescom sajmu u Kelnu smo između ostalog imali odličnu priliku da zaigramo predstojeći Mortal Kombat 1, reboot čuve ne brutalne tabaćine sa resetovanom "vremenskom linijom". U skladu sa reboot formatom, pored nove priče koju smo isprobali "pod nadzorom" developera iz NetherRealm Studija, imali smo prilike da okusimo novi Invasion mod, koji donosi potpuno drugačije iskustvo narativa.

U režimu "Invazije", definisanom kao RPG akcione avantura sa borbom, moramo izabrati borca iz glavne postave i Kameo borca, support lika kojeg možemo prizvati (možemo ga promeniti u bilo koje vreme). Interfejs igre je sličan tabli društvene igre, jer se lik kreće polje po polje u razlicitim pravcima koji su prohodni. Nema kockica ili poteza kao takvih - krećemo se prema krugu, gde svako polje skriva bitku, mini-igru ili druge aktivnosti.

Naša sesija je trajala oko 15-ak minuta, tako da nismo imali vremena da istražimo sve mogućnosti u masivnoj vili Džonija Kejdža, koji inače prati igru kao narator. Čak nismo ni uspeli da eksperimentišemo sa mini-igramama, iako nam je studio u pregledu pokazao jednu sporednu aktivnost, a to je, pripremite se - sečenje drva! Prvih nekoliko minuta igre rezervisano je za razne bitke, koje će

nam pružiti priliku da napredujemo i osvojimo razne nagrade. Prema NetherRealm-u, Invasion će imati šestonedeljne sezone koje će uvoditi novi sadržaj i izazove, što je odlično za ovaj format igre.

Invasion zadržava narativnu stranu ali na mnogo jednostavniji način nego u Story režimu. U "Invaziji" nema dugih sinematičnih scena, jer se dijalog prikazuje u tekstualnim okvirima. Iz onoga što smo videли, ovaj singlplejer režim uvodi tutorijale usred bitaka



tako da možete da naučite osnove kako napredujete, što je odlično za početnike. Osim toga, bitke se odvijaju na isti način kao i u drugim režimima igre. Gorepomenuti Kameo interveniše na stisak dugmeta i pruža neprocjenjivu pomoć koju možemo koristiti pre fatalitija ili kada se protivnik otvor i postane ranjiv.

Kao da to nije bilo dovoljno, sesija testiranja se nastavila sa Story režimom, jednom od jakih tačaka prethodnika - Mortal Kombat 11. Developer je uložio puno vremena i truda u ovaj mod, koji je praćen opsežnim sinematičima koji izgledaju stvarno dobro (daleko bolje od filma od pre par godina).



Shang Tsung tvrdi da ima lek za sve bolesti, moćni eliksir koji je veoma skup za proizvodnju. Uskoro se otkriva da je njegova magija prevara, baš kao i njegova ličnost. Tsung nosi masku starca kada je zapravo mladić, vara seljake i krađe njihov novac. Te iste noći dobija neočekivanu posetu i nudi mu se da postane pravi čarobnjak. Tako počinje Story Mode, sa osmehom prevaranta i promenom scene. Akcija se prebacuje u mirno selo, gde prijatelji i rivali Kung Lao i Raiden oru polje.

Madam Bo ih je obučila u borilačkim veštinama, pa se redovno takmiče ne bi li se jedan od njih dokazao kao najbolji. Jedna od borbi se odvija usred restorana gde mi kontrolišemo Kung Laoa. Uspevamo da pobedimo Raidena, ali katastrofa tek tada počinje - grupa Lin Kuei napada restoran, a upravo je na nama da se izborimo sa njihovim vođom Smoke-om.

Ovo je kraj našeg Mortal Kombat 1 hands-on-a. Iako smo testirali samo mali deo igre, opšti osećaj je prilično dobar, samo ostaje da se vidi da li će dugi sinematiči u Story modu usporiti tempo. Naravno, u Invasion smo mogli iskusiti odlične fatalitije i brutality poteze, tako da budite uvereni da je MK1 i dalje na nivou.

Mortal Kombat 1 izlazi 14. septembra, a naše utiske možete pogledati i [na našem YouTube kanalu](#).



ZABORAVIĆETE PORODICU, PRIJATELJE I ŽIVOT

Autor: Nikola Savić

REVIEW

U mojih 12 godina opisivanja video igara, jedno od prvih jednostavnih pravila koje sam sebi zadao je da moram da pređem igru (ukoliko je igra koja ima kraj) kako bih je merodavno opisao. To isto pravilo sam sebi zadao i za Baldur's Gate 3. Za časopis koji izlazi mesečno, to je bilo veoma optimistično od mene, moram priznati. I srećom po mene i po prijatelje iz redakcije, Baldur's Gate 3 sam „prešao“ zahvaljujući bezbrojnim mogućnostima i odlukama koje mogu direktno da utiču na sve u igri. Pa sam tako potpuno legitimno prešao igru na kraju drugog akta (bez da vam spojlujem kako), te sam sebi ispoštovao pravilo da igra mora biti završena makar jednom, nije važno kako. Naravno, posle sam vratio taj „save“, promenio odluku koja je dovela do prelaska igre u drugom aktu i nastavio da igram treći akt. Ovaj kratki uvod je ovde čisto da vam prezentujem basnoslovno veliku količinu mogućih razrešenja kako glavne priče, tako i svih mogućih sudsibna ljudi, bića i grupacija koje ste susreli na vašoj epskoj avanturi.

Larian Studios je svoju međustrim slavu stekao protekle decenije zahvaljujući velikom uspehu Divinity Original Sin igara. No, fanovi cRPG igara su upoznati sa ovim veselim Belgijancima mnogo duže. Njihova prva igra, Divine Divinity, izašla je 2002. godine i predstavlja veoma zabavan miks tada popularnih podžanrova RPG igara, gde je borba bila akciona poput one u Diablo 2, dok je priča fokusirana na istraživanje i svet prepun tajni i zanimljivosti, poput Baldur's Gate 2. Meni lično, Divine Divinity je i dan-danas jedan od najomiljenijih RPG naslova.

Više od dvadeset godina kasnije, Baldur's Gate 3 predstavlja krunu ovog višedecenijskog rada, evolucije studija i nesalomljive vizije Svena Vinkea, osnivača i još uvek jedinog vlasnika Lariana. Ne moguće je rečima opisati kakav je „opus magnum“ ova igra, ne samo Lariana, nego RPG žanra generalno. U pitanju je naslov koji spaja širinu i dubinu

BALDUR'S GATE 3 JE IGRA KOJA NE PRESTAJE DA VAS IZNENAĐUJE SVOJIM KVALITETOM I BRIGOM O DETALJIMA, KRUNA PREKO DVE DECIENJE RADA LARIANA

jednog klasičnog RPG-a sa produkcijom i finom obradom jedne AAA igre. Takva dobitna kombinacija je izrodila igru koja je postavila nove visine. I mnoge trenutno nedostižne standarde ne samo za RPG igre, nego i za video igre generalno. Hajde da vidimo zašto je to tako.

Kao i prethodne dve Baldur's Gate igre, Baldur's Gate 3 je baziran na pravilima i svetu legendarnog stonog RPG-a, D&D. Koristi petu ediciju pravila, i onima koji nisu upoznati kako D&D pravila funkcionišu će definitivno trebati solidno vremena da se naviknu na ovaj sistem, čak i ukoliko ste inače veteran RP video igara. Ruku na srce, igra ima relativno dobar sistem saveta i objašnjenja, koji koliko-toliko uspešno razjašnjava svaki termin koji vidite i načine na koje stvari funkcionišu, ali opet, ukoliko ne igrate D&D, trebaće vam vremena i pažnje dok ne uđete u štos i povežete sve.

KADA SE BUDE GOVORILO O IGRAMA KOJE SU OBELEŽILE OVU DECENIJU, BALDUR'S GATE 3 ĆE BITI U SAMOM VRHU

koji uživaju u takvom obilju opcija, ovde ćete biti svoj na svome. More mogućnosti za kustomizaciju, kako vizuelno, tako i u gejmpley smislu, zadovoljiće svačije potrebe i ujedno je prvi od bezbrojnih razloga da odigrate Baldur's Gate 3 još po koji put. Kada napravite svog lika, vreme je da avantura počne.

Priča počinje tako što se nalazimo na jednom Nautilusoidu, brodu „Derača Mazgova“ (Mind Flayers), gde su nas oni kidnapovali zajedno sa još hiljadama drugih i u naše mozgove „posadili“ njihove crve koji će nas nakon nekog vremena pretvoriti u njih. Sticajem okolnosti nekako uspevamo da pobegnemo zajedno sa grupom saputnika koje je zadesila ista sudsibna, i od tog trenutka kreće naša panična potraga za lekom pre nego što se pretvorimo u Mind Flayere. Ova osnovna premissa priče će se pretvoriti u epohalnu avanturu od dobrih 150 sati neponovljivog RPG iskustva. Samo za prvi akt će vam trebati nekih 50 sati ukoliko igrate temeljno i istražujete svaki kutak mape. I da se razumeamo, to nije 150 sati filer sadržaja, jednih-te-istih neprijatelja, generičkih NPC-jeva i glupavih besmislenih kvestova. To je 150 sati sadržaja gde svaki NPC, ma koliko bitan ili nebitan bio, ima svoj identitet, svoj jedinstveni izgled, svoj dijalog i perfektnu glasovnu glumu i animacije da isprate taj dijalog. To je 150 sati sadržaja gde svaki čošak mape krije neku novu zanimljivu tajnu, blesave situacije, misteriozne lokacije i genijalno dizajnirane likove. Ovo je igra koja će vas neprestano oduševljavati kako malim detaljima, tako i velikim momentima.



Ništa nije tu reda radi, i ništa nije lenjo popunjavanje prostora i veštačko pumpanje veličine igre. Veliki broj toga što proživite u igri praktično može da bude neka mala priča i igra za sebe. Svaki drugi momenat je „za pamćenje“ baš zbog toga što svaki NPC i svaka priča u okviru sveta igre pružaju jedinstveno iskustvo.

Kao što smo već pomenuli, apsolutno svaki NPC u igri, a ima ih na stotine, će imati nešto da vam kaže, imati neku svoju ulogu u svetu i davati neke nove komentare u zavisnosti od razvoja situacije u svetu. Ovde dakle ne govorimo samo o glavnim likovima (kojih takođe ima ogroman broj, jer je priča veoma kompleksna i granajuća, sa gomilom grupacija i interesnih strana), već bukvalno o svakom stanovniku lokacija koje posetite. Svemu tome dodatnu dubinu daju raznorazni dnevnići i beleške koje nam pružaju bolji uvid u razmišljanja, odnose, istorijat lokacija i ličnosti.

UKOLIKO STE TEMELJAN IGRAČ, PRIPREMITE SE ZA PREKO 150 SATI SMISLENOG, ZABAVNOG I UZBUDLJIVOG SADRŽAJA

Glavna priča ima veliki broj „igrača“ i očekivano jako puno preokreta, i premda je glavna tema možda malo previše „tradicionalna“, ipak je pisanje veoma kvalitetno i smisleno. Dijalozi su odlično napisani i opširni, te će vaše odluke, izbori, dela i izgovorene reči apsolutno imati težinu, kako u odnosu prema individuama i njihovim sudbinama, tako i prema čitavim frakcijama, ali i na sudbinu gotovo svakog regiona koji posetite. Izbori i odluke u BG3 apsolutno nose težinu. Ono gde pisanje možda i više briljira su mnoge zabavne sporedne priče i kvestovi, gde se spajaju prepoznatljiv lagani humor Lariana sa često sumornim temama igre. Stalno ćete se oduševljavati tim sporednim momentima koji mogu, ali ne moraju, biti bitan deo šire slike, ali svakako svetu igre daju život i opipljivost. Očekujte neočekivano.

Baš kao i prve dve BG igre, Baldur's Gate 3 je party-based RPG, gde ćete vašu malu družinu vremenom širiti novim saputnicima koji mogu, ali ne moraju, da vam se pridruže u avanturi. Naravno, oni nisu tu samo kao gejmpajl opcije, već i kao narrative alatke čije su subbine direktno povezane kako sa vama, tako i sa celokupnom nevoljom koja je zadesila svet igre. Priče nekoliko saputnika bukvalno su kao nezavisne igre srednje veličine same po sebi, gde su čitavi delovi mapa posvećeni odnosima koje neki saputnici imaju sa određenim grupacijama ili pojedincima. Baš kao i ostali likovi u igri, saputnici su sjajno napisani, što je praćeno apsolutno perfektnom glasovnom glumom i facialnim animacijama. Zaista, još jednom, ne mogu dovoljno puta da naglasim koliko je ova igra vrhunskog kvaliteta po pitanju animacije svih likova u igri i glasovne glume. Imati taj nivo kvaliteta glume i animacija u igri koja broji preko milion i po reči dijaloga je poduhvat ravan čudu.



Jedina zamerka koju ja lično imam kod saputnika je takozvani „playersexual“ pristup romansama u igri. Odnosno, nevezano za seksualnu orientaciju ovih saputnika, gotovo sa svakim možete imati romans i da se oni zaljube u vas ukoliko uradite dovoljno stvari koje oni odobravaju. Razumem da neki igrači ovo vole jer im daje više slobode sa kim da imaju romansu, ali meni lično ovo ubija imerziju i oduzima od jedinstvenosti mojih saputnika. Ovo nije mana već više zamerka pristupa koji ja lično ne volim. Druga stvar koja je možda mogla malo bolje da se uradi sa saputnicima jeste tempo razvoja odnosa. Čini se da se neki ponašaju kao da smo najbolji prijatelji 100 godina već posle par sati igranja, iako se praktično ne znamo, dok sa

drugima nema pomaka jako dugo, što bude vrlo upadljivo, ali razumem da je to problem u igri sa ovoliko slobode, a toliko dugačkoj. Mimo ove dve sitne stvari, zaista nemam ništa drugo negativno da kažem za saputnike, svi su zabavni, jedinstveni, sjajno napisani i odlično odglumljeni. Prosto mi je krivo što ne mogu uvek sve da ih vodim sa sobom u akciju.

Kao što verovatno znate, Baldur's Gate 3 je potezni RPG, što je skretanje od borbe u realnom vremenu sa pauzom, kakva je bila pristupna u prve dve Baldur's Gate igre. Iako su BG2 fanovi isprva bili kivni zbog ove odluke, pokazala se kao sjajna stvar jer je prosto prirodno igrati igru baziranu na D&D u poteznom maniru, jer je i sam D&D po svojoj prirodi potezna igra. Borba u igri savršeno spaja taj prepoznatljivi Baldur's Gate 2 osećaj sa Divinity Original Sin inovacijama u jedno novo iskustvo koje je istovremeno i veoma poznato i osvežavajuće. Neverovatna je količina opcija i stvari koje možete uraditi u borbama, i svaka bitka deluje kao novi strateški izazov za rešiti. Barem ukoliko igrate na najtežim podešavanjima. Baš kao i ostatak igre, apsolutno svaki susret u igri koji se završi bitkom je smislen i postavljen tu sa ciljem, ne postoje filer borbe, nasumični neprijatelji ili ponovno stvaranje već pobijenih neprijatelja. Svaka borba je precizno osmišljena i postavljena baš tu gde treba, bilo da je opciona ili nije. Naravno, jako puno situacija možete rešiti i bez borbe na veliki broj načina. Ja sam igrao Barda i često je moj milozvučni jezik uspeo da ubedi neprijatelje da urade nešto po mojoj želji ili otkriju informacije koje su mi potrebne.

Mogao bih da napišem još tri puta ovoliko teksta, ali mislim da nemamo toliko prostora u časopisu, te uskoro moram da završim nekako ovu recenziju, pa zato moram da kažem i par veoma





sitnih stvari koje su mi zasmetale, ali zaista nisu vredne skidanja ocena jer se na njima uveliko radi. Za poduhvat ovakve veličine i kompleksnosti za očekivati je da ima bagova u startu. I naravno, ima ih, susreo sam se sa solidnim brojem njih. Ali ni jedan nije bio mnogo strašan (uglavnom smešni ili malčice iritantni), i što je bitnije, Larian jako naporno radi na ispravkama. U trenutku pisanja već je izašla prva velika zakrpa i radi se na drugoj. Takođe, balansiranju predmeta, klase i neprijatelja je potrebno još poliranja, ali i na tome se radi. Tu su još i neke sitne stvari koje se više tiču „kvaliteta života“, poput načina da se možda uvede red u često previše haotični inventar, mogućnost da lakše i efikasnije dodaješ likove iz kampa u party, malo bolje ponašanje kamere u nekim situacijama, i tako dalje. Ali opet, u jednom ovakvom projektu kakav je Baldur's Gate 3, to su sve zaista mrvice u moru svog kvaliteta i ništa što se peglanjem neće ispraviti.

Baldur's Gate 3 je postao paragon za igru koja pomera granice u svim pravcima. Novi ideal koji kombinuje dubinu, smisao i kreativnost sa vrhunskom vizuelnom i audio prezentacijom AAA igara. Nove visine su postavljenje gospodo kreatori video igara, ima li izazivača?



IGRU USTUDIO:
**LARIAN
STUDIOS**

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i7 8700K / AMD r5 3600
GPU: Nvidia 2060 Super / RX 5700 XT
RAM: 16 GB
SSD: 150 GB

PLATFORMA:
PC, PS5

IZDAVAČ:
Larian Studios

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Larian Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9.8

- ✓ Epophalna avantura prepuna kvalitetnog sadržaja
- ✓ Perfektna glasovna gluma i animacije modela
- ✓ Savršena implementacija D&D pravila u video igru

✗ Sitnice koje će se vremenom ispeglati





Autor: Pegi Živković

REVIEW

RIFT APART NA PC-U SIJA U PUNOM SJAJU

Pre oko dve godine, Ratchet & Clank: Rift Apart Insomniac studija, objavljen je na PlayStation 5 platformi gde je naišao na brojne hvale od strane kritičara. A sada, igra graciozno sleće na područje PC gejminga, ne bi li i igrači na računarima mogli konačno da uživaju u ovoj šarenolikoj akcioni avanturi, prepunoj skakanja kroz procepe između dimenzija, napucavanja iz protonskog naoružanja i kojekakvog dimenzionog uvrtanja. Jer najnovija pustolovina voljenog međugalaktičkog dvojca, ne samo da sa sobom donosi prepoznatljivi šarm na PC platforme, već i pregršt unapređenja i vizuelnog poliranja.

OD TRENUTKA KADA POKRENETE IGRU, POSTAJE EVIDENTNO DA SU GRANICE IZMEĐU RAČUNARA I KONZOLA IPAK JOŠ UVĒK PRISUTNE

Međutim, kada je sadržaj u pitanju, ništa se nije promenilo, tako da će se ova recenzija fokusirati isključivo na poboljšanja po kojima se PC verzija

razlikuje od PlayStation 5 originala. Oni među vama koje interesuje šta to ovu igru generalno čini sjajnom, mogu se uputiti na naš sajt i pročitati prvočitnu recenziju iz junskog broja Play!Zine časopisa, objavljenog 2021. godine. Dok se tamo išlo u sve detalje, hajde sada da preusmerimo pažnju na bojno polje, gde večito bukti konflikt između računara i konzola, pa da vidimo kako se drži ovaj PC port. Od trenutka kada pokrenete igru, postaje evidentno da su granice između računara i konzola ipak još uvek prisutne. Vidici od kojih zastaje dah, detaljno dizajnirani karakteri i dinamično okruženje, sada su bolji i imerzivniji nego ikad. A sve to zahvaljujući sposobnosti računara da renderuje ovako spektakularnu grafiku. Visok nivo osveženja ekrana i rezolucije više od 4K, čine da živopisni svet igre oživi snažnije nego ikad. Svaka dimenzija kroz koju prođete, svaka planeta koju istražite i svaki neprijatelj sa kojim se suočite, samo demonstriraju kolicinu pedantnosti i umeća kojim je ovo remek-delo natopljeno. Pa konačno, nazire se i sve ono što su brojni Unreal Engine demoji obećavali, a nikad zapravo nisu zaista pružili.



Lepota ovog porta ne leži samo u zadivljujućem vizuelnom prikazu no i u optimizaciji vrednoj svake pohvale. Sistemski zahtevi su fino balansirani kako bi bili u skladu sa što većim brojem konfiguracija, čime su i jači ali i računari srednje klase u potpunosti sposobni da prikažu ovu grafičku čaroliju bez mnogo kompromisa. Bez obzira da li posedujete računar najnovijih komponenti ili već godinama krstarite na nešto vremešnijoj mašini, igra se svojim podešavanjima odlično prilagođava snazi računara, kako bi sve klizilo kao po loju. Nixx Software je bez sumnje ovde obavio neverovatan posao pri portovanju, kako bi na računarama igra radila stabilno i uglavnom bez tehničkih poteškoča.

No sa tehničke strane, igrače ovde očekuju tehnologije kao što je DirectStorage 1.2, uključujući i GPU dekompresiju. Dok DirectStorage omogućava munjevito brza učitavanja, GPU dekompresija pomaže na zahtevnijim podešavanjima, kako bi se elementi neprimetno strimovali u pozadini bez pada nivoa detalja.

DirectStorage je dizajniran tako da najviše beneficira od brzine najnovijih PCIe NVMe SSD diskova, ali tehnologija je takođe kompatibilna i sa SATA SSD pa čak i tradicionalnim hard diskovima. No u svakom slučaju, preporuka jeste da Ratchet & Clank: Rift Apart pokrenete koristeći SSD.

Brojna grafička podešavanja, uključujući i pojačan "ray tracing" koji značajno unapređuje osvetljenje i refleksije, čine ovaj paket kompletnim. Komešanje svetlosti i senke, oslikava svet koji deluje živo, čineći da svaka eksplozija, svaki rikošet vašeg

naoružanja i svaki trenutak skakanja kroz dimenzije, bude pravi melem za oči.

**BROJNA GRAFIČKA PODEŠAVANJA,
UKLJUČUJUĆI I POJAČAN "RAY TRACING"
KOJI ZNAČAJNO UNAPREĐUJE
OSVETLJENJE I REFLEKSIE,
ČINE OVAJ PAKET KOMPLETNIM**

Bacanje senki sada deluje naročito realistično, ali naravno i iziskuje nešto više snage od vaše konfiguracije. A za one među vama kojima ne manjka snažnih komponenti, korišćenje DLSS tehnologije prosto katapultira i brzinu izvođenja ali i grafički prikaz u domen kakav je ranije bilo teško i zamisliti.

Da li sve ovo znači da je PC verzija daleko impresivnije od PlayStation 5 prethodnika, pa time i bolja? Stvarnost je katkad malo kompleksnija od tako jednostavnog odgovora. Ove dve verzije obe predstavljaju izvrsne primere igracke evolucije, gde svaka od njih nudi sebi karakteristično i unikatno iskustvo. PC izdanje bez sumnje pojačava kompletan vizuelni spektakl, dok PlayStation 5 verzija, duboko ukorenjena u arhitekturu konzole, sa sobom ipak nosi dašak osećaja ekskluzivnosti i besprekorne integracije kontrola.

Ratchet & Clank: Rift Apart na računaru nije samo igra - ovo je knjiški primer tehnoloških mogućnosti od kojih zastaje dah. Bez obzira da li ste okoreli fan serijala ili novajlija koji je spreman da zaroni put nepoznatih dimenzija, PC verzija nesumnjivo



obećava pustolovinu koja se izdiže iznad prvobitne platforme i prkosи svim očekivanjima.

Srazmernim mešanjem tehničkih inovacija i kreativnog genija, Rift Apart je pravi dokaz harmonične zajednice hardvera i mašte. Nemojte samo da zaigrate ovu igru - kročite kroz prolaz između dimenzija i upustite se u nezaboravno putovanje.

RATCHET & CLANK: RIFT APART NA RAČUNARU NIJE SAMO IGRA - OVO JE KNJIŠKI PRIMER TEHNOLOŠKIH MOGUĆNOSTI OD KOJIH ZASTAJE DAH

RIFT APART JE PRAVI DOKAZ HARMONIČNE ZAJEDNICE HARDVERA I MAŠTE



IGRU USTUPIO:
PLAYSTATION

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 5 3600
RAM: 16 GB
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD Radeon RX 5700
HDD: 75 GB

PLATFORME:
PC, PS5

IZDAVAČ:
PlayStation PC LLC

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Insomniac
Games, Nixxes
Software

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Bez učitavanja
- ✓ Vizuelno neverovatno
- ✓ Pregršt opcija i podrška za Dual Sense
- ✗ Povremen pad frejmrejtа
- ✗ Nešto zahtevnije po pitanju PC konfiguracija
- ✗ Većina igrača će morati da "čačka" po opcijama za optimalno iskustvo

LEGION

Stylish outside.
Savage inside.

intel.
CORE™
i7

Intel® Core™
i7 Processor

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



Autor: Milan Živković

REVIEW

PET LJUTIH GUSARA, JA IH OŠTRO GLEDAM. ZA OCENU OSMICA? NE... 6,7

Koa and the Five Pirates of Mara, neočekivani je nastavak na Summer in Mara, igru staru tek tri godine. Zašto neočekivan? Pa zato što je za razliku od svog prethodnika koji je bio simulacija istraživanja, pecanja, zemljoradnje i ostalih opuštanjučih aktivnosti, igra pred nama je 3D platforma bez dodirnih tačaka po pitanju izvođenja.

Dok o prethodniku i ne znam mnogo, desetak sati koje sam proveo uz najnoviju igru, bilo mi je dovoljno kako bih mogao da sa vama podelim nekolicinu najbitnijih utisaka. Pa da krenem redom.

**PRELASKOM NIVOA
SAKUPIĆETE DELOVE MAPE
KOJE OTKLJUČAVAJU
PRISTUP OSTALIM
DELOVIMA MORA,
ODNOSNO NOVIM NIVOIMA**

Kada su platforme u pitanju, verovatno najvažniji faktor tiče se težine, odnosno publike kojoj je igra namenjena. Kada je Koa u pitanju, ovo je zapravo jako teško odrediti.

Igra počinje sa tako niskim nivoom izazova, da sam se u trenutku zabrinuo da li je igra namenjena predškolskom uzrastu ili su igre za mene prosto prestale da budu teške (ha-ha, ne, stvarno). Ali kako su nivoi odmicali, izazov je eksponencijalno

rastao do samog epiloga za koji slobodno mogu da kažem da bi predškolce instant rasplakao.

Da stvar bude gora, konkretni izazov ne leži u pametnom dizajnu nivoa, već u nekolicini čudno implementiranih i još čudnije ispoliranih mehanika.

Protagonistkinja Koa, dizajnirana je kao čovečuljak zde-pastih proporcija. Ovo samo platformisanje, odnosno skakanje čini da izgleda kao da radije upravljate nekom buvom nego ljudskim bićem. A pod ruku sa tako pipavim izvođenjem stižu i platforme po kojima

je potrebno skakati a za koje je neretko jako teško odrediti kako im doskočiti.

Ukoliko padnete u provaliju, nivo krećete ispočetka ili od aktiviranog čekointa, u kom slučaju ne morate ni da skupljate već pokupljene predmete, što predstavlja značajnu olakšicu. Pa dok su neki nivoi naročito kratki, ostali su izuzetno dugački, te je i ovde teško proceniti kakav je prosek po pitanju



njihove dužine. No što se igre tiče, prečiće je sigurno za manje od deset sati igranja.

Osim što je potrebno da u nivoima kupujete što više predmeta kao i resurse za pomalo dosadnu kupovinu kozmetičkih stvari, prisutni su i izazovi gde je nivo potrebno preći što brže radi dobijanja zlatnih medalja. Ovo samo po sebi poziva da svaki od nivoa odigrate bar po dva puta - jednom kolekcionarski, skupljajući sve, a drugi put što brže kako biste oborili rekord.

Prelaskom nivoa sakupljaćete delove mape koje otključavaju pristup ostalim delovima mora odnosno novim nivoima, što je samo po sebi interesantno ali takođe nerevolucionarno. Apsolutno je prisutan utisak inspiracije iz neke od Super Mario igara sa 3DS-a i Wii U-a, posebno kada je u pitanju prezentacija nivoa i fiksirana kamera. Ali nažalost, sve je daleko skromnije, manje ispolirano i inovativno, pa i kraće u svakom smislu.

Priča je prisutna ali ne naročito interesantna, pa dok je nekad predstavljena u animiranom stilu, većinu narativa čete čitati čak i bez prisutne bilo kakve glasovne glume (kratke onomatopeje iz vremena Nintenda 64 ne računam). Ali ukoliko ste ovde došli samo da se opustite a ne da se rasparmetite kavkom dubokom pričom, onda su ova igra i njena pristupačna cena prava stvar za vas.

Nije u pitanju nikakva revolucija, pa čak ni vrhunac po pitanju već oprobanih recepata, ali Koa and the Five Pirates of Mara može da pruži sasvim zadovoljavajuću količinu platformisanja ljubitelju ovog, ne više tako učestalog žanra. U tom pogledu, bez obzira na njenu dužinu i neizbalansiran progres težine, mogu lako da je preporučim.

**ZBOG ČUDNIH PROPORCIJA I INTENZITETA
SKOKA DELUJE VIŠE KAO DA UPRAVLJATE
NEKOM BUVOM NEGOT LJUDSKIM BIĆEM**

Jedna šarena igra simpatičnog izgleda, relaksirajućeg dizajna i nekolicine raznovrsnih nivoa, možda su upravo ono za čime ste trgali u poslednje vreme. Samo nemojte mnogo da očekujete i dobijete i više nego dovoljno.



IGRU USTUPIO:
TERMINALS.IO

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7

CPU: Intel Core i5

RAM: 4 GB

GPU: NVIDIA GeForce GTX 660 / AMD Radeon HD

7850

HDD: 2 GB

PLATFORMA:
PC, PlayStation 4/5, Xbox
One/X/S, Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Chibig

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Chibig

CENA:
€19,99

OCENA

6.7

- ✓ Donekle opuštajuće
- ✓ Jednostavno i pristupačno
- ✓ Vizuelno simpatično

- ✗ Ništa revolucionarno
- ✗ Pipavo platformisanje
- ✗ Slatko iskustvo koje je lako zaboraviti



Autor: Milan Živković

REVIEW

Kako mi je dobar deo detinjstva bio smešten u šesnaestobitnu eru video igara, na ovim prostorima poznatiju kao doba „Sega Mega Drive“ dvojke, činjenica je da sam bio zatrpan kvalitetnim platformerima. Osim što nije manjkaško izuzetno originalnih i neponovljivih, verovatno neke od omiljenih igara bile su mi one sa Dizni licencem. Tako mi je recimo „Mickey Mania“ i dan danas jedan od omiljenih naslova žanra a veoma specifični „World of Illusion“, koji mi nekako i dan danas nedostaje u ličnoj kolekciji kertridža, jedna od najupečatljivijih igara tog vremena.



ILLUSION ISLAND JE IDEALAN ZA VIŠE GENERACIJA IGRAČA, GDE RECIMO TATA I SIN MOGU ZAJEDNO DA UŽIVAJU U IGRI, BEZ OBZIRA NA GODINE

Osim što me je povratak Mikija i družine u vidu platforme pred nama, samom tematikom ali i nazivom automatski podsetio na „World of Illusion“, obradovao sam se i povratku kooperativne komponente. I dok je pretka sa Sege bilo moguće igrati u dvoje, taj broj je sada skocišao na do četiri igrača.

Ali da ne trčim pred rudu, nego da krenem nekim smislenim redom...

Već pri prvom pogledu, evidentan je moderni uticaj novijih crtanih filmova najpoznatijeg miša na planeti. Pa tako ova igra izgleda kao da dizajn povlači iz vremena „flash“ animacija s početka ovog veka. Sve je veoma ekspresivno i simplistički, pa dok zbog toga nivoi bledo izgledaju, bar korist izvlače likovi koji su prenaglašeni i jako živopisni. Od animacija pokreta, izražavanja emocija pa sve do živahnih interakcija u animacijama, cela postava likova uspeva da održi nivo kvaliteta kakav bi se i mogao očekivati od originalnih karaktera Dizni studija.

ILLUSION ISLAND JE IDEALAN ZA VIŠE GENERACIJA IGRAČA, GDE RECIMO TATA I SIN MOGU ZAJEDNO DA UŽIVAJU U IGRI, BEZ OBZIRA NA GODINE

Nažalost, igra odaje utisak propuštene prilike da se izgradi na mnogobrojnim svetovima bogate istorije renomiranog studija, pa umesto da uvede poznate motive, opredeljuje se za potpuno originalnu priču, svet i postavu sporednih likova. I ovo bi bilo sasvim u redu, da ceo koncept ne povlači dizajn generičkog sveta odnosno nivoa koji nažalost nemaju previše duha niti ostavljaju neki upečatljiv šmek.

S obzirom da je u pitanju platforma sa „metroidvania“ elementima, računajte na mnogo vraćanja na prethodne lokacije gde vas očekuje osećaj nema neki vid borbe, tako da prodostignuća jer ste pronašli nešto novo. Ali budite sigurni i da će vam se na putu tumaranja dosta nom zaobilaziti. I dok ovo jeste u toga izmešati pa će sve lokacije, bez obzira na na- duhu poznatih protagonisti Miki-pore da izgrade sopstveni identitet, biti teške za ja, Mini, Paje i Šilje, neke igrače raspoznavanje. Drugim rečima, nivoi vizuelno jesu drugačiji ali sve to je samo šminka. U suštini su mo više ljubitelj bar malih količina crtanolikog nasilja, nalik onog iz vremena Sege

Napomenuo bih još i da igra ja na prethodne lokacije gde vas očekuje osećaj nema neki vid borbe, tako da prodostignuća jer ste pronašli nešto novo. Ali budite sigurni i da će vam se na putu tumaranja dosta nom zaobilaziti. I dok ovo jeste u toga izmešati pa će sve lokacije, bez obzira na na- duhu poznatih protagonisti Miki-pore da izgrade sopstveni identitet, biti teške za ja, Mini, Paje i Šilje, neke igrače raspoznavanje. Drugim rečima, nivoi vizuelno jesu drugačiji ali sve to je samo šminka. U suštini su mo više ljubitelj bar malih količina crtanolikog nasilja, nalik onog iz vremena Sege

gde je Miki klikerima bombardovao horde protivnika dok ne bi svi do jednog popadali.

Očekuje vas skakanje, ronjenje i nošenje na krilima vatra, ali u krajnjoj liniji nije u pitanju nikakav inovativni doživljaj, već više neka vrsta uvertire u žanr, za manje iskusne igrače. Ovde moram pomenuti odličan kooperativni momenat, gde igrač sa više iskustva u ovakvim igrama, može umnogome pomoci slabijem pratiocu na više načina. Tako recimo igrač koji se prvi popne do platforme kojoj je teško prići, može da spusti konopac kako bi ga saigrač lako sustigli. A tu su i mogućnost teleportovanja, čime slabiji ili mlađi igrači mogu sa lakoćom da premoste mnoge prepreke.

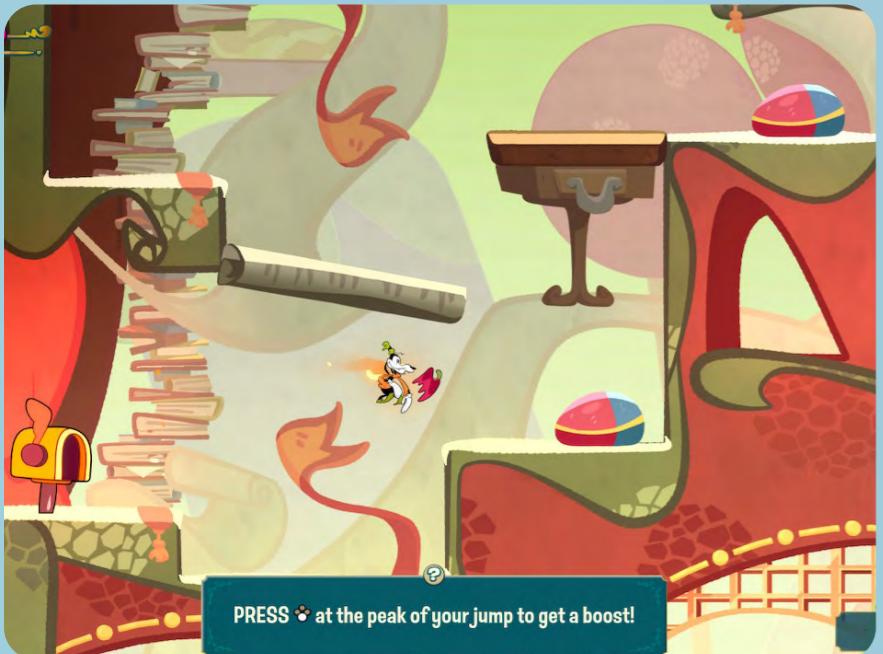
Ne samo na ovaj način, već i kontigentom opcija za smanjivanje težine igre, moguće je igru prilagoditi gotovo svakom uzrastu igrača, pa će više čekpointa ili praktična nepobedivost vašeg karaktera omogućiti gotovo svakome da uživa u igri bez ograničenja. Ukratko, igra je idealna za više generacija igrača, gde recimo tata i sin mogu zajedno

OČEKUJE VAS SKAKANJE, RONJENJE I NOŠENJE NA KRILIMA VETRA, ALI U KRAJNJOJ LINIJI NIJE U PITANJU NIKAKAV INOVATIVNI DOŽIVLJAJ BEZ OBZIRA NA GODINE



No izuzetno mi je dragoo da vidim da Miki ponovo nastupa u jednom ovakvom naslovu i to još sa celom družinom uza se. Ovo bezrezervno daje nadu da se u skorijoj budućnosti može pojavit i nastavak, koji bi možda povukao snažnije note inspiracije iz starijih, renomiranih i dušom natopljenih svetova. Iako u nekom smislu dosta iza onoga što su Dizni igre nekada bile, ovo je korak u dobrom smeru, u inat zaboravu nekih od najlegendarnijih likova industrije animiranih filmova.

Nadamo se skorijim nastavcima, a do tada – predlažem da se oprobate u trenutnom izdanju ove pristupačne pustolovine. Tragovi čarolije još uvek tinjaju.



IGRA IZGLEDA KAO DA DIZAJN POVLAČI IZ VREMEÑA „FLASH“ ANIMACIJA S POČETKA OVOG VEKA



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORME:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Disney Electronic Content

CENA:
39,99€

RAZVOJNI TIM:
Dlala Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

- ✓ Šarmantni karakteri
- ✓ Odlična animacija likova
- ✓ Odličan kooperativni momenat
- ✗ Nivoi previše slični mehanikama
- ✗ Slabe inovacije po pitanju žanra
- ✗ Simplistički dizajn najviše kvar izgled sveta



VREMELPOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play! RETRO

BESPLATNI GAMING MAGAZIN

PLAY.CO.RS

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





Master Detective
Archives

Rain Code

Autor: Milan Živković

REVIEW



DEČAK DETEKTIV SA AMNEZIJOM+ PROVOKATIVNI BOG SMRTI=KLASIČNA JAPANSKA BAJKA

Na stranu što deluje da je originalnih igara sve manje, mene više zabrinjava činjenica da se oskudeva sa nekim kvalitetnijim žanrovima. Drugim rečima, neke ideje su možda već viđene ali definitivno nedostaju igračkom svetu u većem broju.

Jedan od prvih naslova takvog tipa koji mi pada na pamet, jeste Danganronpa serijal. Intrigantna, lepo napisana i uzbudljiva triler priča, ispunjena obrtima i krajne privlačnim zapletima. No bez obzira na to koliko je serijal voljen, nismo ga, pa ni igre slične njemu, viđali već duže vreme.

PO MANIRU SVOG IZVOĐENJA, RECIMO DA IGRA ZAISTA NAJVIŠE PODSEĆA NA VEĆ POMENUTI DANGANRONPA SERIJAL, ALI SE SVEUKUPNO SASTOJI IZ NEKOLIKO SEGMENTA

Da stvar ispravi i malo uzburka situaciju, na scenu stupa Master Detective Archives i prva igra u potencijalnom serijalu. Veoma zanimljiv i kvalitetan naslov nažalost dolazi samo na Nintendovu Switch platformu, ali što bi rekli – bolje igde nego nigde.

Rain Code je urađen po uzoru na japanske animacije. Odnosno likovi i svet iako trodimenzionalni, predstavljeni su kroz neku vrstu cell shading-a i dizajnirani u anime maniru. Ukratko govoreći, igra izgleda odlično. Zapravo, grafički je sve toliko do-

tegnuto, da slobodno mogu reći da je ovo jedan od primera maksimuma koji se mogu izvući iz skoro sedam godina stare Switch konsole.

Modeli i okruženje su kvalitetni i detaljni, izbor boja je besprekoran, pa čak i specijalni efekti kao i oni koji se tiču osvetljenja, izgledaju natprosečno dobro s obzirom na kojoj platformi se igra nalazi. Vizuelni aspekt je nesumnjivo inspirisan „noir“ žanrom i ostvarenjima poput filma Blejd Raner, tako da odlično gradi svoj univerzum i generalnu atmosferu.

No sa tehničke strane iako poduhvat, nije sve baš apsolutno sjajno. Osim što će vam u oči povremeno upadati modeli koji se učitavaju tek nakon što im se propisno približite, igra je ispunjena brojnim učitavanjima koja pomalo kvare utisak. Ali kako je ovo više „zasluga“ konzole a ne loše optimizacije, ne možemo ni ovo mnogo uzimati za zlo.

Po maniru svog izvođenja, recimo da igra zaista najviše podseća na već pomenuti Danganronpa serijal, ali se sveukupno sastoji iz nekoliko segmenta.

Prvi je istraživanje slučaja i ono podrazumeva upoznavanje sa zapletom i prikupljanje dokaza odnosno razumevanje cele situacije. Na ovaj način, ne samo da ćete bolje spoznati dešavanja kako biste se snašli pri raspletu, već ćete sakupljati i poene kojim možete kupovati osnažene detektivske veštine za korišćenje u drugom segmentu.

A on predstavlja konkretno suočavanje sa misterijom i ujedno jedini aktioni segment u igri. Nakon što prođete fazu istraživanja, protagonista će urediti u takozvani labyrin, gde dedukcijom i korišćenjem dokaza i logike mora otkriti istinu. Ovo se odvija u borbama gde vas krivac ili neko ko ga štiti, bombarduje izjavama koje im idu u korist. Na vama je da pronađete kontra-tvrđnju kojom možete da razotkrijete laž u njegovim rečima.

Iako zvuči izazovno, igra vas ne kažnjava mnogo ako pogrešite, pa se u ovom smislu može reći

da je kompletno iskustvo nešto lakše nego što bi to trebalo biti. Ali dobro, neke igrače će ovo čak i obradovati. Naročito ukoliko ih najviše interesuje priča kojom ću vam zagolicati maštu odmah nakon što se osvrnem i na poslednji element po pitanju gejmpela.

Treći segment se tiče istraživanja samog sveta. Između misija odnosno slučajeva, imate slobodu da istražite grad u kom ste stacionirani i tu rešavate sporedne aktivnosti kao i dublje se uživite u ovaj univerzum. A osim što je ovo samo po sebi interesantno, predstavlja i odličan predah između glavnih dešavanja koja umeju da budu poprilično zamorna.

Iako je svaki slučaj za sebe, osim što je povezan sa glavnom misterijom igre, opet ne možete a da ne osetite bar malu dozu repetitivnosti s obzirom na način izvođenja i sprovođenja kroz svaki od zadataka. No više od svega, ovde mislim na momenat gde vas igra praktično može voditi za ruku i po nekoliko puta vam ponavljati strukturu slučaja iako ste se do sada već dobro upoznali sa njime.

Ovo je ujedno i moja najveća zamerka igri. Sve bi bilo daleko primamljivije da je tempo izvođenja nešto brži. A ovako, bez obzira koliko mislili da ste razumeli situaciju, ne možete da skrenete pogled jer se igra trudi da vam što kvalitetnije i zanimljivije predstavi celu stvar.





Što se priče tiče, ona prati mlađanog Master Detektiva na obuci, koji od prvog momenta zapada u situaciju smrtonosne misterije. Da stvar bude gora, Juma Kokohed (da, ovo je bez šale ime protagoniste) ima amneziju i ne seća se gotovo ničega u vezi sa svojom prošlošću. No tu na scenu stupa shinigami, bog smrti koji je naizgled odgovoran za Jumina sećanja ali zauzvrat rado pruža svoje usluge.

Da bi neko bio Master Detektiv, potrebno je da ima jednu specijalnu veština, koja je nešto nalik super moći. U svetu zločina iza kojih možda стоји i jedna megakorporacija, šansu izgleda imaju samo oni koji su posebni. No da li je Juma jedan od njih ili neko sasvim drugačiji, ostavljam na vama da otkrijete u ovoj zaista nesvakidašnjoj, misterioznoj pustolovini.

Napomenuo bih da je igra ispunjena i psihološkim elementima, motivima života i smrti ali i nekim seksualnim temama, tako da se svakako ne preporučuje mlađima od 18 godina. Stoga ukoliko jeste deo publike za koju ova igra jeste namenjena, možete se obradovati i nabaviti je po kratkom postupku. Ja bih vam to u svakom slučaju, drage volje preporučio.

Napravite sebi ugođaj, odvojite par sati, zamračite prostoriju i pokrenite igru. Siguran sam da ukoliko znate šta možete da očekujete, sigurno nećete biti razočarani.

VIZUELNI ASPEKT JE NESUMNIVO INSPIRISAN „NOIR“ ŽANROM I OS-TVARENJIMA POPUT FILMA BLEJD RANER, SAMO U ANIME MANIRU



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORME:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Spike Chunsoft

CENA:
49,99€

RAZVOJNI TIM:
Too Kyo Games
Spike Chunsoft

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

8.5

✓ Sjajan i atmosferičan svet

✓ Intrigantna priča i likovi

✓ Pregršt glasovne glume

✗ Na momente prespor tempo

✗ Mnogo učitavanja i poneka tehnika falinka

✗ Može brzo dojaditi ukoliko ne volite vizuelne

PLAY.CO.RS

- [facebook/PlayZine](#)
- [twitter/play_zine](#)
- [instagram/playzine_](#)
- [youtube/play_zine](#)



DAVE THE DIVER

MINTROCKET

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

TRI PALME ZA DVE BITANGE I SUŠI

U ovoj akcionioj 2D avanturi, igrač u ulozi Dejva Ronioca mora da podeli svoje vreme između unošenja terora među ribama bogatog okeana i korišćenja istih tih riba kako bi pravili suši u vašem egzotičnom restoranu. Igra počinje relativno jednostavno i postavlja vas u ulogu Dejva, ronioca koji definitivno pokazuje više hrabrosti i spremnosti nego što to njegov izgled nalaže. Svakog dana uranjaće u ronilačkom odelu, vodeći računa o zalihamama kiseonika, i rokajući vaš harpun na raznorazni živi svet, sve dok budete skupljali i ostale resurse i sastojke koje ćete koristiti u unapređivanju vaše opreme i za nove delikatese. A za te delikatese je zadužen Bančo, apsolutno maestralni suši šef koji će sve to pretvarati u razna jela, sve dok vi budete služili paradu mušterija.

JARKI KOLORIT I BOJE KOJE ODAJU JEDNU VEOMA OPUŠTAJUĆU, A NERETKO I KOMIČNU ATMOSFERU, GOVORE MI DA JE DEJV VIŠE TREBALO DA BUDE REKLAMIRAN KAO KUĆNA TERAPIJA NEGO KAO VIDEO IGRA

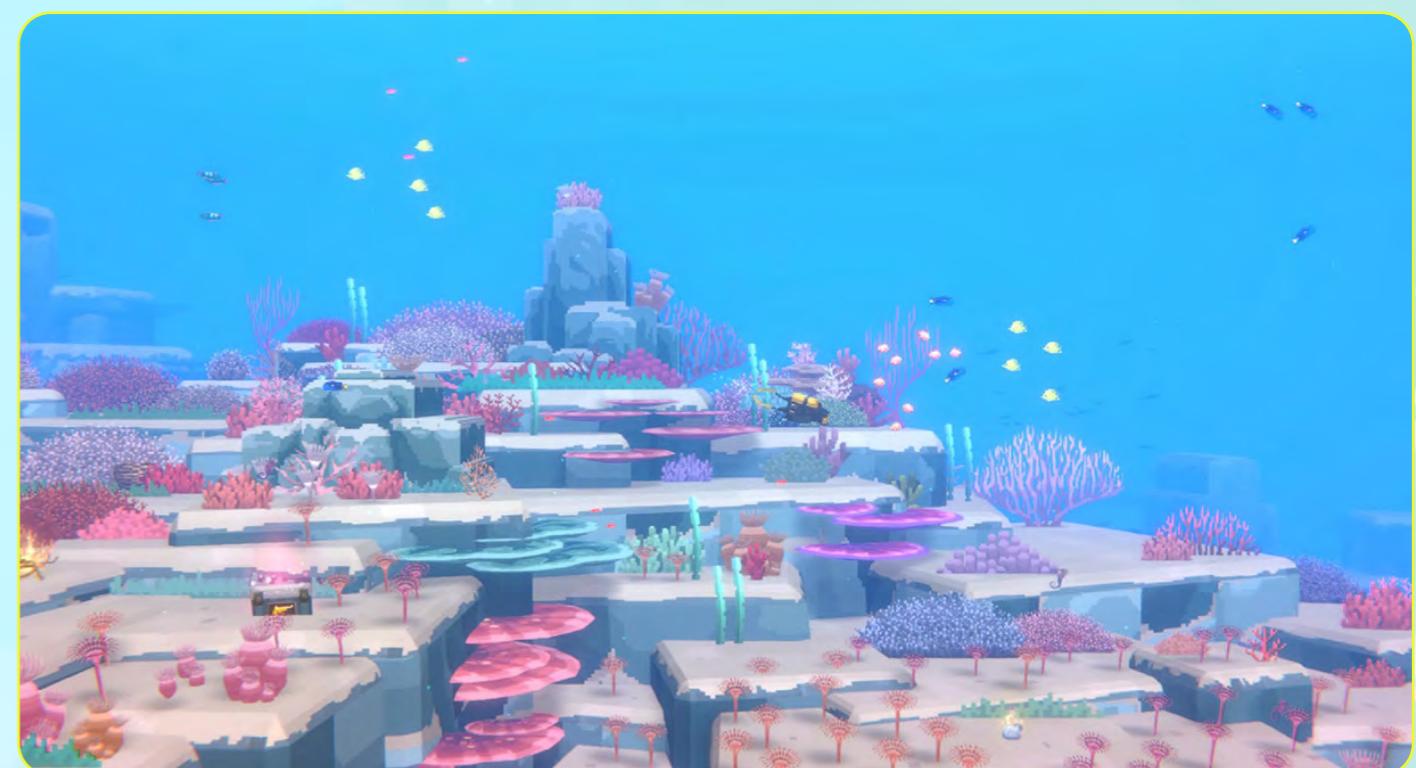
Ukratko, premisa je prilično jednostavna. Zašto je Dejv Ronilac onda jedna od najboljih igara ove godine? Koliko god to suludo zvučalo, s obzirom na opštu blokaster godinu koju imamo, ovde je suština vaš progress u igri i kako ona uspeva sve to da održi svežim konstantnim pakovanjem raznovrsnih aktivnosti realizovanih kroz vrlo zabavne mini igre. Štaviše, ova igra se može i shvatiti kao igralište prepuno baš tih mini igara, i bilo da volete da se vrtite na socijalnim mrežama, sipate čaj, hvatajte ribe ili da pokušavate da impresionirate nekog poznatog kulinarског критичара, Dejv se ni ne trudi da vas kupi svojim šarmom - sami ćete mu se predati.



Ovde je spakovano, ne tako malih, 35+ sati sadržaja, i trudim se da ova recenzija ne zvuči kao bućkuriš jer je Dejva teško opisati. Pomenuo sam mini igre, ali ne treba baš ni sve aktivnosti tako doživljavati, jer će vas narativ odvući u jednom vrlo interesantnom, iako relativno predvidljivom pravcu istraživanja drevne podvodne civilizacije, ali sa daškom borbe sa piratima, rivalskim restoranima i kuvarima i slično. Da, većina ovih aktivnosti ima makar neku od mini igara ugrađenu u svoju srž, one su samo deo svega što radite, a ubrzo ćete shvatiti da je Dejv Ronilac baš majstor svih zanata. I sada kada pričamo o gejmspleju kao takvom, koji je jednostavnog karaktera, ali ipak zahteva plan-

iranje i brze prste, pa čak i mozganje pri određenim zagonetkama, i ova igra se može isto predstaviti kao takva, pogotovo jer nosi ime po glavnom liku. Za svakoga ponešto (pogotovo ako ste sanjali da igrate menadžersku simulaciju trka morskih konjića), ali igra će vas kupiti šarmom, a ne samo gejmsplejom.

Dejv je niski i jako dopadljivi debeljuškasti čikica koji je presposoban za sve što radi, ili je makar sposoban onoliko koliko ste i vi na tastaturi. Okružen je plejadom već zanimljivih likova, ali Dejvov šarm se ogleda u dizajnu i prezentaciji. Predivna pikselizovana grafika se ne može opisati





rečima. Jarki kolorit i boje koje odaju jednu veoma opuštajuću, a neretko i komičnu atmosferu, govore mi da je Dejv više trebalo da bude reklamiran kao kućna terapija, nego kao video igra. Uz više od 200 prelepo animiranih morskih stvorenja i karaktera koji uspevaju da budu veoma izražajni, bilo da se šetkaju kao minijature po ekranu ili prekrivaju ceo vaš monitor, Dejv Ronilac je maestralno realizovana igra. Kada se osvrnem, možda i preterujem sa terminom „kućna terapija“ s obzirom koliko sam vremena proveo terorišući vodeni svet pomoću katana, bacača granata, nanelektrisanih harpuna i slično, mada i to doprinosi iskustvo, s obzirom da vas uvek čeka odmor i kulinarski adrenalin u večernjim satima.

DEJV SE NI NE TRUDI DA VAS KUPI SVOJIM ŠARMOM - SAMI ĆETE MU SE PREDATI

Teško mi je i da zamerim nešto Dejvu, možda opštu raštrkanost, neodređenost nikako, ali raštrkanost koja će možda odbiti neke ljude obiljem međusobno različitog sadržaja. Ipak, smatram da se nisam mogao zasiliti dok sam igrao Dejva, s obzirom da sam pri svakoj igrackoj sesiji dobio nešto novo što bi me povuklo i vrlo često iznenadilo svojom dubinom i kompleksnošću. Najlepše od svega je što nikada niste ni na kakvim „trkama“, te lagano možete planirati svoje dane i ne opterećujući se vremenskim limitima i slično, jer vas Dejv uvek pušta da svoje vreme provedete kako vi želite, baš kao i on kada obuče svoju havajsku košulju.



IGRU USTUPIO:
MINTROCKET

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i5 / i7 Quad Core

GPU: NVIDIA GeForce GTX 750Ti / AMD Raden R9

270x

RAM: 16 GB

HDD: 10 GB

PLATFORME:
PC

IZDAVAČ:
MINTROCKET

CENA:
€19,99

RAZVOJNI TIM:
MINTROCKET

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Ogoromna količina aktivnosti i sadržaja uopšte
- ✓ Prelep dizajn i animacije
- ✓ Atmosfera i opšte umirujuće iskustvo
- ✗ Za neke ljude može biti previše mini igara
- ✗ Narativ ne predstavlja ništa spektakularno

2K23 KOLEKCIJA



REKT
SHOP

REKT.SHOP



Autor: Milan Živković

REVIEW

SKROMNIJA IGRA, VELIKO DOSTIGNUĆE I TOPLA PREPORUKA

Video igre kao jedan od najkompleksnijih vidova umetnosti, prirodno definiše više faktora. Ili bolje rečeno, njihov kvalitet zavisi od nekoliko stvari. Ja bih kao najvažnije od svih uvrstio svega nekoliko, a to su naravno budžet, sposobnost razvojnog tima, originalnost i ljubav iz koje je igra proistekla.

Ukoliko su ovi uslovi ispunjeni a igra nije vrhunská, to je razočarenje. Međutim, ukoliko neki od ovih faktora nedostaju, a igra je svejedno dobra, to je već impresivno.

Tako ovde imamo jednu od lično mi dražih situacija. Igru stvorenou bez jakog budžeta i velikog razvojnog tima, već naprotiv - od strane samo jedne osobe. Komšija iz Bosne i Hercegovine, Dino Trnka, samostalno se odvažio u nastojanju da napravi igru, naoružan samo ljubavlju prema našem omiljenom mediju i željom da u ovome uspe.

Nešto o autoru i uspehu ove igre, možete pročitati na našem internet portalu, ali ono sa čime se ovde konkretno zanimamo jeste sama igra. Naslov koji kada se sve uzme

u obzir, predstavlja jedno zanimljivo iskustvo i dostignuće.

Lifespace Traveler je igra inspirisana mnogim naslovima, očito igrackim favoritima autora. Tako u njoj možete prepoznati motive Nier-a, "soulslike" naslova ili meni miljenog Metal Gear Solid-a. Ali bez obzira na sve poznate elemente, igra opet uspeva da postavi sopstveni identitet.

Lifespace Traveler povlači mehanike iz "souls" igara, pa tako nudi dobre količine izazova

Najvećim delom, u pitanju je naslov koji mehanike povlači iz "souls" igara, pa tako nudi dobre količine izazova. Ali za razliku od drugih igara inspirisanih ovim žanrom, Lifespace Traveler je smešten u sajber-punk okruženje. U budućnosti gde je veštačka inteligencija dospila nivo van granica ljudskog poimanja, svet je podeljen na više "lifespace" dimenzija. A na vama kao protagonisti, biće da putujete kroz njih u

nastojanjima da čovečanstvo spasiće od crne sudbine koja mu se nad glavom nadvila.

Gejmping se svodi na prolazak kroz više linearnih deonica, u kojim morate poraziti sve neprijatelje da biste nastavili dalje. A osim humanoidnih protivnika, na put vam mogu stati i smrtonosne zamke ili zagonetke koje morate rešiti za dalji prolazak. Ovaj dizajn baš i odiše duhom svih igara kojima je inspirisan, tako da ukoliko imate veće igracko iskustvo, prepoznaćete mnogo elemenata.

Sam narativ, svodi se na čitanje razgovora sa likovima koje srećete usput. Na ovaj način saznajete više o prići, možete malo dublje da se uživate u svetu igra ali i da pročitate kakvu pošalicu ili referencu na druge video igre. Ovo su momenti gde postaje evidentno da je u pitanju proizvod jednog čoveka, jer bi bilo virtuelno nemoguće stvoriti narativ jače prezentacije, bez nekog većeg razvojnog tima.

Akcija se uglavnom svodi na borbe mačem, gde je cilj izbeći neprijateljske napade i pronaći prostora kako biste zadali kritični kontra-udarac. U ovom smislu, sistem je veoma bazičan ali ima svoje svetle momente. Naročito kada se podigne nivo težine, meci krenu da lete na sve strane, pa se od igrača zahteva visok nivo preciznosti i manevrisanja, kako celu mukotrpu deonicu ne bi morao da krene ispočetka.

S obzirom na budžet i razvojni "tim", igra izgleda odlično. Nećete posvedočiti stotinama realističnih animacija i visokodeljalnim modelima, ali sam stil u kombinaciji sa solidno izvedenim efektima, postiže generalno dobar utisak. No manjak budžeta lako se primeti, kada u opcijama potražite opciju za invertovanje Y ose miša. Dino, gde možemo da doniramo kako bi ova funkcionalnost bila implementirana kroz neku od zakrpa?

Šalu na stranu, jedan od impresivnijih aspekata igre, jeste činjenica da je autor radio i na muzici za nju. Lično ne mislim da je muzika na-

jidealnije "legla" na igru, naročito kada se uzme u obzir nepostojanje audio režije, pa muzika istim intenzitetom "prži" kroz ceo nivo, bez da naglašava njegove momente. Ali sa druge strane, mislim da su u pitanju baš zanimljive numere, koje bi vredelo slušati i van vremena provedenog u igri. Lično bih ih opisao kao modernizovani duh muzike igara iz osmobilne ere konzola, ali vi prosudite sami.

Kada sve saberem i oduzmem, Lifespace Traveler je igra koja neodložno sugerise da na njoj nije radio čitav razvojni tim. Oseti se taj neki početnički polet ali i talenat. Evidentan je manjak poliranja ali još više od toga trud. Mehanike su jednostavne ali promišljene. Cela igra je veoma bazična ali opet zanimljiva.

Kao neko ko na igru mora ozbiljno posmatrati, stavljajući je u koš sa kompletnim assortimanom industrije interaktivne zabave, ocena može izgledati prestroga. Ali za celo dostignuće jedne osobe koja je od



nule za samo četiri godine izrodila ovako nešto, dajem nesputano desetku za trud.

Bez obzira na mane i nedostatke igre koja se uhvatila u koštač sa žanrom kakav je u "indie" vodama mnogo teže izneti nego recimo neku dvodimenzionalnu avanturu, ja Lifespace Traveler ne mogu a da ne preporučim. Naročito ukoliko ste zaljubljenik u starije igre, volite kvalitetne žanrove i ne smeta vam nešto jači izazov. Siguran sam da ćete ovde pronaći nešto što volite.

A Dinu mogu samo da čestitam na podvigu i dostignuću, kao i da poželim mnogo uspeha u budućnosti na polju razvoja video igara. Kao prvi naslov i proizvod ljubavi i posvećenosti, ovo je mnogo više od igre. Ovo je putokaz ka zavidnoj karijeri i video igrama kojima se već unapred radujem.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit

CPU: Intel Core i7-7700 / AMD Ryzen 7 3700X

RAM: 16 GB

GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX 580

HDD: 25 GB

PLATFORMA:
PC

RAZVOJNI TIM:
Dino Trnka

IZDAVAČ:
Dino Trnka

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
€14,79

OCENA

7.2

- ✓ Vizuelno dopadljivo
- ✓ Igra osvežava gejmping stalnim uvođenjem novih elemenata
- ✓ Osećaj dostignuća vuče na dalje igranje
- ✗ Sušinski jednostavno
- ✗ Oseća se manjak ljudstva na mnogim poljima
- ✗ Akcija ume da bude klimava i neispolirana



THE LEGEND OF HEROES

TRAILS INTO REVERIE

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

KULMINACIJA SAGE

The Legend of Heroes serijal doživljava ultimativnu kulminaciju u ovom naslovu. Samo po sebi je teško uraditi JRPG naslov koji se proteže preko više naslova i više grupa glavnih likova ili čak sporednih nastavaka, ali Reverie nekako uspeva da harmonično uklopi ne samo događaje nego i sporedne likove pored glavnih u ogroman miks napravljen za prave fanove ovog JRPG serijala. Samim time ne iznenađuje da se početak igre dešava na nečemu što liči na sam kraj nekog veoma dugog anime naslova. Svi likovi su na broju, svi sporedni likovi pomažu da se svrgne okupator, pa čak imaju i plesnu numeru da bodre narod da se podigne i bori za slobodu. No po samom završetku ovog introa dolaze novi problemi - huškaju se novi zli

planovi i spletke političke prirode dok se sprema potpuno nova invazija.

Igra je masivna, i to ne govorimo olako. Ovo je kulminacija i nastavak igara Zero, Azure, i celog Cold Steel serijala plus dodatni 3 & 9 roman, sve ukupno bar 9 igara. Vrlo lako možete izgubiti sate i sate u samom prvom Arc-u igre tokom istraživanja grada Crossbell i banalnog patroliranja. Svi likovi ovde su ili iz neke prethodne igre ili su jednostavno bitni za dalju imerziju u svet. Na ovo možemo dodati i najnoviji sistem a to je Trails to Walk. U suštini šta ovaj sistem predstavlja jeste igranje sa tri različita glavna lika i njihovim grupama tokom progresije glavne priče. U bilo kom momentu možete

skočiti sa jedne na drugu, ali nećete moći da nastavite neke dok ne završite sa ostalima.

Pratićete dva lika iz prethodnih serijala i njihove grupe, plus novog lika koji će biti vezan sa likovima iz romana. Na sve ovo stiže i Reverie Corridor - proceduralno ili nasumično generisane tamnice koje vam postavljaju ne samo nove izazove i gomilu nagrada, nego i dodatnu progresiju sa likovima i pričama. Dobra stvar kod ovog sistema jeste to da, iako će u početku biti dosta nasumičan, nećete naletati na iste stvari dva puta niti na to da će morati da radite neki grind u nedogled. Ovo je pomalo smešno pošto će dve grupe glavnih likova početi na nivou 99 umesto 1 kao u svakom normalnom RPG-u. No

osim solidne opreme oni neće biti neuništivi bogovi na bojištu pošto će i čudovišta biti poprično jaka, no opet ne do te mere da iskusni JRPG igrači neće naći način da ih se brzo otarase.

Sistem borbe je većinski uzet iz prethodnih naslova. Pored odabira kako hoćete napasti bilo, običnim napadom, craft ili art, morate paziti gde se i kako se pozicionirate, kao i sa kojim likom koji lik ima link (pokušajte da izgovorite ovo brzo tri puta). Dodajmo na to Link sposobnosti, Link napade, United Front napad sa celom grupom od 5 likova i Brave naređenja za koja su vam naravno potrebni Brave poeni. Nivo kompleksnosti će neiskusnim igračima veoma brzo udariti u glavu dok će veterani serijala tačno znati šta treba da rade. Ukratko, bavićete se poteznom borbom koja će često imati dodatne akcije u zavisnosti od toga gde se nalaze likovi i moraćete da pazite kako se ko pozicionira.

OVO JE PRAVA POSLASTICA ZA VETERANE SERIJALA

RPG elementi opremanja likova su absolutno standardni za svaki JRPG naslov. Imate oružje, oklop, čizme i dva aksesoara. Tu je i Orbment sistem u kome ćete postavljati razne kvarcove koji će vam povećavati statove, davati art, ili dodavati generalni boost tokom igre. Da ne bi bilo previše glavobol-

je ako prvi put igrate igru iz ovog serijala, Reverie vam daje ne samo pregršt opcija težine nego i mogućnost da, ukoliko izgubite bitku, da je probate ponovo sa slabijim verzijama protivnika. A JRPG ne bi bio JRPG da nema i mini igara. I one su naravno prisutne ovde u obliku kviza, on rail shooter sekcijske, mecha sekvenci i čak tetrisa.

Iako Switch može da izvuče dobru grafiku i izgled nekih igara, kao recimo Xenoblade serijal, ovde mu to nažalost ne polazi za rukom. Tako da pored veoma pljosnatih i prostih pozadina i okolina, cela igra će izgledati više kao neki PS2 ili PS3 naslov. Jedino što dobro izgleda su glavni likovi, detalji na njima, i njihove animacije tokom borbe.

Muzika je stvarno odlična. Svaki od tri glavna lika će imati praktično svoj odvojeni soundtrack. Nećete imati momente da vam je muzika dosadna ili iritantna. Ipak, Ono što će biti malo iritantno jeste da i pored odlične glasovne glume, ona će biti tako sporadična i nasumična u nekim momentima, što je prilično čudno. Tokom jednog razgovora sa grupom likova početak će imati glasovnu glumu, pa će onda odjednom stati i sve će morati da čitate, i onda ćemo glas ponovo čuti tek za poslednje dve rečenice. Nema nikakvih naznaka u kojim situacijama će biti glasovne glume a u kojima ne.



Pored trajave vizuelne prezentacije ono što je slabo jeste poprilična dužina učitavanja i količina istih. Još jedna manja igra jeste to da može biti prenartpana, prevelika i previše zbumujuća čak u prvim časovima igranja sa količinom opcija koju baca na igrače bez konkretnog uputstva kako to radi.

MINI IGRE, SKUPLJANJE LORE-A, RANDOM TAMNICE, SVE JE TU

Reverie je absolutna i totalna kulminacija jednog ogromnog JRPG serijala prepunog šarenih likova i još šarenijih priča. Ovo je naslov koji fanovi ovog serijala moraju da imaju. Sa druge strane, ovo absolutno nije naslov za nekoga ko prvi put igra The Legend of Heroes igru. Iako ćete na startnom meniju imati opciju da pročitate priču iz prethodnih igara, nećete moći da importujete save status iz i ultimativno nećete biti vezani za likove i njihove priče, a upravo se na to ceo ovaj naslov najviše i oslanja.



IGRU USTUPIO:
NIS AMERICA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD FX-8320 8-Core
GPU: Radeon R7 370
RAM: 16 GB
HDD: 26 GB

PLATFORMA:
PC, Nintendo
Switch, PS5, PS4

IZDAVAČ:
NIS America Inc

CENA:
€ 59,99

RAZVOJNI TIM:
Nihon Falcom, PH3
GmbH

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

- ✓ Odlična kulminacija priče svih likova
- ✓ Dijalog, likovi, priča
- ✗ Loš tempo igre
- ✗ Užasan naslov za početnike serijala

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRiK

EXOPRIMAL



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

MECH VS. DINOS

Postoji ta mala ali posvećena zajednica fanova koji i dalje čekaju da posle Resident Evil 2, 3 i 4 remeđka Capcom konačno posveti pažnju legendarnoj Dino Crisis franšizi. Međutim, mislim da niko nije očekivao da će se ovako nešto pojaviti od strane ovog developera. Ovo je duhom, humorom, i totalnom otkačenošću apsolutni duhovni nastavak na Dino Crisis univerzum, samo ne i imenom.

Svet su preplavili divlji, "vremenski ispomerani", dinosaurusi i jedino Exofighter piloti i njihovi mekovi mogu da ih uspore. Tokom sasvim redovne patrole oko Bikitoa ostrva vaš tim zadesi nesreća i svi zajedno se rušite na to izolovano i naizgled pusto ostrvo. U tom momentu počinje pravi duh priče. Odbegli AI vas šalje nazad u vreme u njegove ratne igre protiv dinosaurusa sa misterioznim ciljem iza toga. Na vama je da tokom učešća u tim igrama probate da saznamete ko je odgovoran za nesreću koja je dovela dinosauruse i naravno kako da se spasite sa ostrva. Kao dodatak moramo napomenuti i da su svi likovi veoma šarenog i zabavnog karaktera kao i sama otkačena priča koja odaje utisak akcionih filmova iz osamdesetih.

Gejmpaj je mešavina nekoliko tipova igara ali najlakše možemo opisati da je baziran na herojskim pucačinama nalik Overwatchu ili Paladins

sa primesama Gambit moda iz Destiny 2, od svega ako možete zamisliti. Naravno, sve to sa velikom količinom tamanjenja dinosaurusa. Na početku svakog meča možete odabrat da li hoćete da uskočite u PvP, PvE ili nasumičnu partiju. Koji god mod da odaberete, misije počinju tako što se borite protiv dinosaurusa na određenim lokacijama. Kada ih potamanite idete na sledeću lokaciju i tako dok ne završite prvi segment.

**ČAK I PORED OBILNOG SADRŽAJA,
IGRA ODAJE UTISAK KAO DA JOJ
NEŠTO FALI**

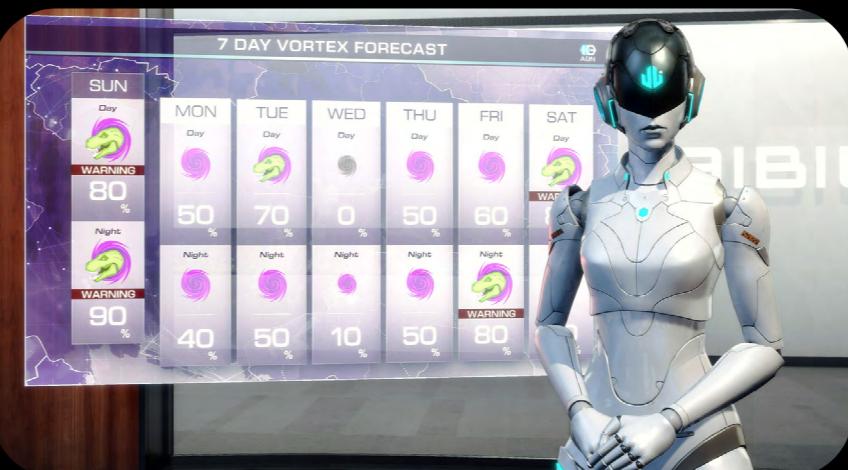
Ukoliko odaberete PvE u drugom segmentu, nastavice da tamanite još teže nivoe i količine dinosaurusa dok ih vaš ili protivnički tim u potpunosti ne počisti. Ako odaberete PvP, onda ćete ili gurati kutiju ili nešto slično nekom Overwatch modu, gde ćete moći da se borite protiv suprotnog tima. U oba slučaja timovi mogu da dobiju Dino Dominator i preuzmu kontrolu nad veoma opasnim dinosaurusom i pređu na protivničku stranu da potamane igrače, što je veoma nalik na Gambit iz Destiny

2. Sve u svemu, većina gejmpajeva se svodi na taj neki PvEvP duh. Čak i u misijama gde ne mislite da ćete imati interakciju sa protivničkim timom i dalje morate biti brži od njih.

Kao što smo već spomenuli, Exoprimal možemo da svrstamo u hero shooter, s tim što su ovde heroji zapravo meka odela kao recimo u Anthem igri, samo ono zabavna. Svako odelo ćete moći u bilo kom momentu da zamenite u toku meča, gde pritom nema ograničenja u smislu broja identičnih odela po timu. Odela se naravno dele na sveto trojstvo DPS, Tank i Support, gde u svakoj klasi imate različite opcije od melee ili ranged tank do healer ili debuff support. Kako koristite neko od odela ono napreduje u nivoima, otključava modove i druge opcije i naravno možete mu menjati izgled ako dobijete neki novi skin za isti.

Igra takođe ima onaj loš zadah Overwatch mikro-transakcija i loot box mehanika iz 2017. godine. Imate bukvalno kutije za otvaranje, tri predmeta koja dobijate, a cela animacija je skoro pa identična onoj iz Overwatcha. Neke stvari ćete osvojiti, neke ćete kupiti poenima koje dobijete u igri, ali narančno neke skinove, nalepnice i emotove ćete morati da platite pravim novcem. Ovo prilično kvari utisak jedne veoma dobro osmišljene i veoma zabavne igre. Ako išta bar nećete biti gurani u cash shop da kupujete što više pošto istog zapravo nema, i ni loot box kutije ne možete kupiti.

Jedina stvar koja stvarno spašava ovaj naslov i recimo stavlja ga na više mesto nego Overwatch 2 jeste to da igra zapravo stvarno ima priču i PvE elemente koji je čine vrednom grajdovanja kroz



**AKO STE IGRALI
OVERWATCH ZNAĆETE
ŠTA DA RADITE**



gomile repetativnih mečeva. U igri čak postoje boss okršaji gde se oba tima udružuju sa nekim mini raid mehanikama.

Grafički, igra izgleda i radi preterano dobro. Optimizacija je veoma na mestu, i iako ljudski likovi možda nekada izgledaju malo čudno ili bar čudno animirano, i dalje sve radi kako treba. I nekako su uspeli da animiraju talas mesa od dinosaurusa kako juri ka vama.

Muzika razbija ali teško da će se primetiti pored svih zvukova dinosaurusa ili pucanja, što jeste de-lom šteta. Tu je naravno i AI koji vam konstantno govori kako ste spori i sranje tim. Glasovna gluma je fino odraćena, mada na momente neki naglasci zvuče isforsirano.

Netkoding može malo da zabaguje i da vas natera da lagujete tokom igre. Matchmaking je takođe na granici užasa i često će upariti tim novajlja protiv likova koji igraju igru otkad je izašla. No najveća mana je to da ako se odlučite za samo jedan mod igranja, PvP ili PvE, igra može vrlo brzo da vam postane jako repetativna. Kombinacijom oba može da bude frustrirajuća u zavisnosti od kvaliteta vašeg tima. Ali generalno igra, bar na izlasku, pati od nedostatka raznovrsnosti u zadacima i modovima.

Neverovatno je koliko je Exoprimal istinski zabavan. Čistu zabavu su iscedili od negde i polili je po celoj igri. Još ako igrate sa ortacima može biti samo čisto zezanje. Ako bi se malo manje posvetila pažnja skinovima i sličnim dodacima a više novim

modovima, onda bi Exoprimal stvarno mogao da bude najzabavniji naslov ove godine. U suprotnom postoji dobra šansa da će igra kad tad izgubiti sve igrače.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-8700K / AMD Ryzen 5 3600X
GPU: Nvidia GeForce GTX 1070 / AMD Radeon RX 590
RAM: 16 GB
HDD: 50 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
CAPCOM Co.

CENA:
€ 59.99

RAZVOJNI TIM:
CAPCOM Co.

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Neverovatno zabavna ideja
- ✓ Zapravo ima PvE i priču
- ✓ Odlična optimizacija
- ✗ Ponekad loša konekcija
- ✗ Veoma repetativne misije
- ✗ Neke opcije daju lošu ideju za igru

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

ŽELELI STE DA POMOGNETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU I BESPLATNOM ČASOPISU ALI NISTEZNALI 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

Autor: Milan Janković

ETERNIUM

Eternium je jedna od najinteresantnijih igara manjeg obima koju sam igrao u poslednje vreme. U suštini je dungeon crawler, ali sam gejmpilej, pomoć koju dobijate od saveznika i način na koji su nivoi dizajnirani APSOLUTNO drže igraca angažovanim. Posebno za besplatnu igru, koja je za promenu zapravo besplatna.

Vaš lik može lako da se unapredi bez osećaja da farmate u nedogled, tako da je grajd sveden na minimum. Oprema je dobra u svim različitim kategorijama, a dobijaćete je dovoljno često da ne morate da brinete o farmovanju za nešto posebno, ili ponovnom igranju nivoa za tih 5% šanse da ispadne nešto PREJAKO. Gejmpilej i minioni protiv kojih se borite su vizuelno raznovrsni, a mapa koja pokazuje nadolazeće teže neprijatelje (kao i sanduke sa blagom) je neprocenjiva! Po završetku nivoa, sva oprema i blago se automatski "magnetizuje" prema

vama.

Možete napraviti portal nazad do početnog grada u bilo kom trenutku, posebno ako je boss koga pokušavate da pobedite previše jak, što vam omogućava da dođete do svog sanduka i zamenite opremu, a zatim prođete kroz portal direktno do borbe sa pomenutim bossem, bez potrebe da ponovo prelazite nivo. Isto važi i za završni portal; ako je vaš inventar pun, možete proći kroz portal do početnog grada i prodati ili razbiti opremu niskog nivoa, a zatim se vratiti i uzeti os-tatak loot-a.

Vrlo je zadovoljavajuće unapređivati svoje čarolije i stave, a promene možete odmah primetiti u tome kako utiču na minione protiv kojih se borite. Najbolji element (sa mogućnostima) je to što možete bukvalno uskočiti i igrati 10 minuta i iskočiti bez lošeg osećaja i propuštanja bilo čega, ili možete prosti igrati satima. Za Eternium posebno važi ona drevna izreka: "Vreme leti kad se lepo zabavljaš!"

RAZVOJNI TIM:
DreamPrimer SRL

GDE PREUZETI:
<https://store.steampowered.com/app/981600/Eternium/>



SNOWBREAK: CONTAINMENT ZONE

Vraćajući se svojim korenima, Snowbreak: Containment Zone nudi vanila iskustvo u kojem praktično svaki veteran žanra može uživati. Vrlo je dobro ispoliran naslov bez ikakvog osećaja tromosti. Pored toga, igra takođe sadrži jednak pozne i popularne ARPG elemente.

Snowbreak: Containment Zone nudi cover mehaniku, nešto što mnogim modernim pucačinama danas nedostaje. To čini igranje igre promišljeno i mnogo zabavnije, a ujedno i proširuje vaše izbore u svakoj situaciji.

Jedna od najinteresantnijih karakteristika Snowbreak: Containment Zone su njegovi ogromni boss okršaji. "Sneak peek" jednog je bio dostupan još od prvog trejlera, a jedan od strahova tokom čekanja je bio da li će boss neprijatelji biti samo džinovski "sunđeri za metke".

Srećom po igrače, to nije slučaj. Pored njihove zastrašujuće veličine i prisustva, svaki boss je jedinstven po tome kako se bori i kako igrač mora da se nosi sa njim. Neki od njih zahtevaju od igrača da pronađu slabu tačku, dok neki zahtevaju pažljivo korišćenje zaklona. Jedan od glavnih boss likova igre, Ymir, toliko je ogroman da može da pređe kroz veliko područje sa jednim zamahom ruke!

Snowbreak: Containment Zone je odlična third person pucačina koja nesumnjivo pomera granice onoga što je moguće za mobilne igre. Nudi odličan gejmpilej, neverovatne vizuelne efekte i modele, kao i izuzetno snažnu audio podlogu.

Autor: Milan Janković

PLATFOME:
Android, iOSRAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
SEASUN GAMESCENA:
BesplatnoTEST UREĐAJ:
IPHONE 13

OCENA DA



Autor: Miloš Hetlerović



REDRAGON NOCTIS PRO

Mehanička minijatura

Granice između toga kako koristimo računare, kako za gaming, tako i za druge stvari se svakim danom pomeraju, pa tako i proizvođači periferija žele da ostanu u toku sa navikama korisnika. Redragon nam zato donosi jednu minijaturnu tastaturu koju lako možete poneti sa sobom na put, ako na primer nosite laptop, a opet uživati u mehaničkim tasterima ili čak povezati i više uređaja.

Redragon Noctis Pro

Prvi put kada sam uzeo izuzetno lepo dizajniranu kutiju Noctis Pro modela u ruke, pomislio sam: "Otkud to da jedna kompanija poznata po gaming periferijama sada pravi i tastature za tablete?" Međutim da to nije slučaj sam shvatio odmah kada sam na slici pročitao da se radi o modelu sa

mehaničkim tasterima! Naime, Noctis pro je tastatura sa samo 60% tastera i kao takva je možda najsličnija modelima koji se nalaze na laptopovima ali čak i tu onim najmanjim. Nema kurorskih strelica, funkcijskih tastera, onog dela u sredini sa delete, Page Up/Dn i slično. Praktično imate samo onaj najosnovniji deo tastature i jedan dodatni Fn taster koji služi za različite kombinacije kako biste zapravo i mogli da otkucate sve što želite. Međutim to rezultira u izuzetno malim dimenzijama uređaja koji je onda lako spakovati, pa čak i koristiti sa tabletom ili telefonom na primer, zbog čega je zgodno i što je i tastatura vrlo lagana – oko 420 grama.

Druga bitna stvar jeste da su mehanički tasteri izvedeni u takozvanoj low profile varijanti, pa je i

koji je izuzetno praktičan, ali i dodatni makro tasteri kojima opet kroz softver dodelujete određene funkcije.

Jedna od glavnih karakteristika ove tastature jeste mogućnost povezivanja na uređaje na različite načine – pre svega tu je tradicionalni kabl koji se povezuje na USB-C, a u slučaju da nemate isti priključak na računaru tu je i USB-A adapter tako da ste pokriveni. Druga opcija je bežično povezivanje preko 2.4GHz veze preko priloženog adaptera koji se lepo zakači na zadnju stranu tastature i koje ima izuzetno nisku latenciju – praktično ćete se preko njega igrati kao i preko kabla, što je izuzetno bitno za brze esports naslove. Na kraju tu je Bluetooth koji je nešto sporiji ali zato nudi veću praktičnost, naime preko njega možete povezati čak do tri različita uređaja, na primer laptop, televizor i tablet, a onda se prebacivati između različitih modova rada na pritisak odgovarajućeg tastera, što je zasata impresivno. Trajanje baterije je sasvim zadovoljavajuće i zavisno od upotrebe i podešavanja može biti od par dana do par nedelja, a dobra stvar je što naravno tastaturu možete koristiti i dok je povezana kablom na računar i dopunjuje bateriju.

Karakteristike:

Model	Redragon Noctis Pro
Tip	Mehanička tastatura
Tasteri	Redragon Red
Dodatno	RGB osvetljenje, hot-swap tastera, low profile tasteri, povezivanje WiFi, Bluetooth, kablom

Zaključak

Moram priznati da su meni utisci u radu sa ovom tastaturom jako pozitivni: veliki broj načina povезivanja, dobri tasteri za lagano kucanje i velika portabilnost su naravno veliki plusovi. Međutim jedini problem koji sam imao sa njom proizilazi iz samog dizajna – tastera je prosto premalo! Već sam i navikao na tastature koje nemaju numerički deo, iako ga ja lično jako volim i koristim, ali činjenica da nema delete ili cursorskih strelica mi je u svakodnevnom radu pravilo mnogo više problema i kompromisa nego što bih voleo. Prosto sam se za mnoge stvari hvatao za miša da uradim nešto što bih mnogo brže završio na tastaturi. Naravno ovo je jako pitanje ličnih preferencijsa jer ono što meni možda pravi velike probleme u svakodnevnom radu, neko drugi ne bi ni primetio jer su njegove navike drugačije.

Noctis Pro ima i jako konkurentnu cenu za sve ono što donosi i kako izgleda, da ne kažemo da postoje modeli poznatijih proizvođača koji za sličan uređaj traže bukvalno tri puta više novca. Meni lično nažalost nije odgovarala jer bih rekao da je kompromis u smanjivanju broja tastera prosto preveliki, međutim zasigurno bih je bez problema preporučio da je u normalnom, punom, formatu. S druge strane, nekome baš te male dimenzije mogu biti dodatni plus pa svakako treba razmisiliti i o tom aspektu.





Autor: Miloš Hetlerović



LOGITECH BRIO 300

Solidna web kamera koja "radi posao"

Kako smo navikli da živimo u svetu nakon pandemije korona virusa svesni smo činjenice da se mnogi stanci sada uredno održavaju preko interneta i da je najnormalnije da neke ljudi, koji možda čak žive i u istom gradu, zapravo nikada niste upoznali uživo. I dok se u početku moglo razmišljati o tome kako nisu baš svi spremni da izgledaju online najreprezentativnije, sada je već postalo standard da preko interneta treba da pošaljete jednako dobru sliku i zvuk kao i uživo, a za to najveće zasluge ima dobra web kamera.

Brio 300

Prvo što ćete primetiti kada uzmete ovaj uređaj jeste da su i pakovanje i sama kamera nekako drugačiji na dodir – to je pre svega zato što se Logitech trudi da što je moguće više materijala koristi iz procesa reciklaže, kako za pakovanje tako i za izradu samog uređaja. U tom smislu

je sama kamera neke šućmurasto bele boje koje zapravo potiče od činjenice da je 48% plastike zapravo reciklirano. Iskreno to u korišćenju baš ništa ne smeta, a svakako godi za ekološku osvešćenost, ali treba imati u vidu da kamera nije „sneg bela“ kako bi se ranije to možda očekivalo.

Druga stvar koja odmah upada u oči jeste fizički izveden poklopac na sočivu kamere koji se laganim pokretom stavlja u otvoren ili zatvoren položaj. Naime, sada su već mnogi ljudi bili mete raznoraznih hakovanja i prosti jedini način da 100% budete sigurni da vas нико не snima preko web kamere je ili da je ona potpuno isključena ili da je fizički blokirana. Druga dobra stvar jeste to što se prednja LED dioda svetli belo pali čim je uređaj aktivan pa tako znate da ste uključeni, a na taj način se može i primetiti ako neko želi da vas prisluškuje, to jest snima samo audio sa kamere ukoliko je već stavljen privacy poklopac. Možda nekome deluje malo previše paranoično ali moram pri-



znati da je zgodno kako biste se osećali bezbednije, na kraju krajeva vidali smo skoro i neke laptopove koji imaju ugrađena slična rešenja na svojim web kamerama.

Osim toga, najbitniji fizički element ovog uređaja jeste njegovo postolje koje je zaista odlično izvedeno i može se postaviti na bilo koji monitor, ma koliko on tanak bio zahvaljujući dobroj kombinaciji fleksibilnosti i gumiiranih traka koje imaju odlično prijemanje na bilo koju površinu. Uspeo sam čak da uređaj postavim da stoji samostalno na stolu, što se ne sećam da mi je ikada ranije uspelo sa postoljem neke druge web kamere. Konačno tu je povezivanje na računar preko gumiranog kabla na čijem kraju je USB-C port, pa treba i to imati u vidu i proveriti da li vaš računar ima tu mogućnost, mada ukoliko nema, adapteri se mogu naći vrlo jeftino.

Kada se uključi sama kamera dobijamo ono što nas je i najviše zanimalo – sliku koja je među najkvalitetnijima na tržištu i zvuk odličnog kvaliteta. Pre svega kada kažemo najkvalitet-

niju sliku treba imati u vidu da je ovo kamera nekog srednjeg ranga, rezolucija slike je 1080p i snima u 30fps. Dakle ovo ne treba da bude kamera koju će koristiti content kreatori, streameri i ostali, ali je za neku normalnu poslovnu komunikaciju skoro je pa savršena. Kolege će vas bolje vidići i zahvaljujući RadLight 2 tehnologiji koja automatski podešava osvetljenje, čak i u promenljivim uslovima, tako da ćete uvek imati vrlo dobru sliku. Dodatno možete i ručno podešavati neke opcije ukoliko se odlučite da skinete Logi Tune softver gde možete sve do detalja prilagoditi sebi ukoliko vam ne odgovara automatski mod.

KAMERAIMA UGRAĐENU PRIVACY OPCIJU

Ugrađeni mikrofon ima mogućnost uklanjanja spoljašnje buke, tako da čak i ako ne koristite slušalice sa mikrofonom možete očekivati da će vas sagovornici vrlo jasno čuti, naravno

PRUŽA ODLIČAN KVALITET SLIKE BEZ OBZIRA NA OSVETLJENJE

BRIO 300 NUDI FULL HD REZOLUCIJU



u domenu razumnog, ne baš ukoliko imate gradilište u kancelariji. Sve u svemu vrlo je lepo videti koliko Brio 300 bez muke rešava problem video poziva – dovoljno je samo priključiti uređaj i za najveći broj korisnika će Meet, Zoom, Teams i ostali pozivi postati pravo uživanje.

Zaključak

Brio 300 ne spada baš u najjeftinije kamere na tržištu, ali je po ceni tu negde u sredini a nudi zaista puno za uloženi novac, pre svega to da o kamери zapravo uopšte i ne razmišljate a rezultati su razgovori sa kolegama i partnerima skoro kao da se nalazite u istoj prostoriji. Prosto deluje da bi model kao Brio 300 u budućnosti mogao da postane neki osnov kvaliteta slike ispod koga ne treba ići ukoliko želite da zadržite visok nivo profesionalnosti, a sve to radi praktično direktno iz kutije.



Autor: Miloš Hetlerović



MOYE BEAT

Bluetooth zvučnik za sve prilike

Bluetooth zvučnici tokom godina postaju sve popularniji, čak do te mere da neke novije generacije zapravo i ne znaju čemu služi kućni audio sistem jer prosti postoji zvučnik na koji nakačite telefon i to je sve što vam treba. Rast ovog tržišta prouzrokuje da se pojavljuju različiti modeli, kako po snazi, dužini trajanja baterije, dodatnim karakteristikama, a jedan napredniji model nam je stigao od Moye.

Moye Beat

Moye Beat je bluetooth zvučnik koji je okvirno oblika i veličine konzerve za piće od 0.5 litara i samim tim je dovoljno kompaktan da ga sa sobom ponesete bilo kuda, ali sa druge strane i dovoljno moćan da vam bude jedini audio sistem u sobi ili čak za ceo manji stan. Pre svega je bitno napomenuti fizičke karakteristike u prvom redu što je vodo-nepropusn po standardu IPX7. Dosta često ovakvi uređaji imaju neku vrstu zaštite od prskanja i slično, ali se retko srećemo sa zvučnikom koji je zvanično sertifikovan da može da izdrži potapanje do 30 minuta u vodi dubine do jedan metar. To praktično znači da ga slobodno sa sobom možete poneti na bazen ili na plažu - čak i da upadne u vo-

du to neće biti nikakav problem i nastaviće da radi najnormalnije. Za to je pre svega zaslужna odlično izvedena gumeni obloga koja će osim što sprečava ulazak vode, obezbediti i dobro ležanje u ruci ili na nekoj podlozi.

Mora se priznati da je primenjeno nekoliko interesantnih rešenja koja olakšavaju svakodnevni rad, na primer ako zvučnik stoji vertikalno ima otvore sa donje strane kako bi se bolje čuo bas, dok ukoliko stoji položeno postoje mali gumirani dodaci sa jedne strane koji mu omogućavaju da bude stabilan a ne da se otkotrlja negde sam od sebe. Inače je uglavnom prekriven nekom vrstom tkanine koja je takođe otporna na vodu i koja je unificirana, osim jednog malog dela gde iz nje izlaze vrlo lepo izrađeni dugmići za kontrolu uređaja. Beat inače trenutno možete izabrati u crnoj ili plavoj boji.

Ispod svega toga se nalazi dvokanalni sistem zvučnika koji je zaslužan za to kako ovaj uređaj radi, dok je sa donje strane i mali woofer. Fizičke karakteristike ovog uređaja zauzimaju deo gde se nalazi kopča za nošenje koja je pravo iz kutije obezbeđena sa jednom podebelom pertlom, kao što

su one za patike. Međutim ako vam se ovaj detalj ne dopada i nemate toliku potrebu za nošenjem, to uvek možete skinuti i na taj način dobiti svedeniji izgled, ili prosto na isto mesto postaviti na primer neki karabinjer pa zvučnik zakačiti na ranac za pešačenje – sa težinom od 615 grama to neće biti preveliki problem.

Tehničke karakteristike Moye Beat su vrlo impresivne, pre svega deklarisana snaga od čak 30W, što je za 50% više od sličnih konkurenčkih uređaja. Ni smo imali prilike da ovo precizno izmerimo, ali odaje se utisak da je zvučnik izuzetno jak imajući u vidu relativno male dimenzije. Ono što ga još dodatno može pojačati jeste da ga uparite sa još jednim istim ovakvim zvučnikom kao TWS (True Wireless Stereo) sistem. Uparivanje se vrši vrlo jednostavno, dobijate praktično duplo jači zvuk, a nema nikakvih kašnjenja. Na taj način recimo možete istovremeno da ozvučite dve prostorije u stanu, ili da pojačate utisak ako pravite neku žurku na otvorenom na primer. Zvuč-

nik se na uređaje povezuje preko najnovijeg Bluetooth 5.3 protokola koji obezbeđuje do oko 10 metara razdaljine ali i stabilniju komunikaciju u odnosu na neke prethodne verzije. Ugrađena je baterija kapaciteta 4.000 mAh koja je dovoljna za oko 12 sati reprodukcije muzike, a bitno je napomenuti i da vreme punjenja preko USB-C porta iznosi dva i po sata što znači da vrlo brzo može ponovo biti spremjan za rad.

Zaključak

Moye je sa Beat modelom zvučnika ušao u nešto viši cenovni rang, ali svakako ima dosta stvari koje su unapredene – pre svega to što je vodo-otporan, što je moguće povezati dva ista za bolji efekat, odlično trajanje baterije i zaista impresivna snaga od 30W koja je među najboljima na tržištu. Naravno Bluetooth zvučnika danas ima više nego ikada pa je i konkurenčija jaka, ali ukoliko su ovo karakteristike koje su vam bitne, Beat svakako treba uzeti u obzir pri kupovini.





Autor: Miloš Hetlerović



MX KEYS S I MX MASTER 3S

Udarni duo Logitecha

Periferije su svakako jedna od najbitnijih tačaka preko kojih zapravo komuniciramo i dajemo zadatke našim računarima. Zato je bitno da se na njima ne štedi preterano jer mogu napraviti ozbiljnu razliku u produktivnosti a Logitech poslednjih godina skoro pa suvereno vlada na polju premium periferija namenjenih poslovnim korisnicima. Dok ćemo mnogo pre videti gejming uređaje koji koštaju ogromne sume novca uz obećanja nekih marginalnih pomaka u najbitnijim video igram, u poslovnom okruženju praktično postoji jedan ozbiljan takmac što se tiče mješeva i tastatura visokog kvaliteta. A upravo kada otvorite kutiju od MX Keys S tastature dobijete malu karticu na kojoj piše da bi baš najbolje bilo da se upari sa MX Master 3S mišem, pa smo to odlučili i da probamo.

MX Keys S

MX Keys S tastatura je namenjena onima koji žele da izvuku maksimum produktivnosti i udobnosti od svojih periferija pri čemu žele i parče hardvera koje se vidi na njihovom stolu da izgleda lepo. U tom smislu kao i pretodni model, MX Keys S svakako ne razočarava – mi smo

dobili model koji je u Pale Gray varijanti, što bi negde bilo najsličnije onome što bismo videli od Apple modela, kombinacija svetlo sivog metala i belih tastera. Ovu tastatuру za Apple vezuje i to što uredno postoje i obeleženi svi tasteri koji se mogu koristiti i za Mac i za PC računare – Alt i Option, Control i Command i slično. Kvalitet izrade je zaista na neverovatnom nivou i definitivno će ići jako dobro uz bilo koju lepu kancelariju i odavati utisak koliko periferije toliko i modnog detalja. Tasteri su izuzetno plitki, čak i sama tastatura je skroz u tom fazonu, praktično nešto slično kao Apple modeli koji idu uz njihove računare. U tom smislu treba imati u vidu da zahteva malo privikavanja i definitivno neće biti za svakoga, najviše zbog jaka plitkog hoda tastera. S druge strane, svi tasteri imaju kružna udubljenja koja praktično pomažu vašim prstima da ih lakše pronađu i definišu, tako da je osećaj prilikom kucanja vrlo dobar. U pitanju je klasični raspored, sa sve numeričkim delom tastature ali i nekoliko dugmica viška za dodatne funkcije. Zanimljivo je da Logitech od nedavno nudi i MX Keys Mini tastatuру koja je praktično isto ovo ali bez numeričkog dela, sličnija onome što se vidi na laptop računarima.

Plitkost tastature se odnosi i na njen položaj koji nije moguće podešavati po visini – ona je samo blago nagnuta zahvaljujući ispuštenom delu sa zadnje strane gde se, pretpostavljamo, nalazi baterija. Ovo nekome može biti veliki problem, ali bih rekao da ako već idete na tastaturu ovakvog dizajna, to je realno nešto što treba očekivati. Iako deluje minijaturno zahvaljujući izradi od metala, težina joj nije nimalo mala pa će kako stabilno stajati na stolu, čak i ako hoćete da se igrate na njoj. Međutim, treba imati u vidu da zbog veće težine nije baš zgodna za nošenje ako ste planirali da je uparite sa nekim laptopom za kucanje na poslovnom putu ili tako nešto. Logitech takođe uz nju nudi i odmor za dlanove koji se dodatno dokupljuje, a on je nažalost u rangu sa cennom sa premijum osećajem celog kompleta. Takođe, od Logitecha smo nažalost na test dobili „raspar“ boja pošto je tastatura u Pale Gray varijanti svetlo sive, dok je miš u Graphite, tamno sivoj, mada naravno oba uređaja postoje u adekvatnim bojama, plus još i crna opcija.

Svi tasteri su osvetljeni belom svetlošću i zaista izgledaju vrlo elegantno, međutim mnogo je interesantnije kako to zapravo funkcioniše. Pošto je osvetljenje je-

dan od najvećih krivaca za potrošnju baterija kod bežičnih tastatura, ovaj model je opremljen sistemom za štednju baterije koji će ugasiti osvetljenje čim vaše ruke nisu blizu tastature! Dakle postoji senzor koji detektuje blizinu, i gde bi se kod većine drugih modela osvetljenje upalilo tek kada pritisnete prvi taster, ovde se to dešava kada samo i približite ruke, ali što je još bitnije, osvetljenje se neće ugasiti ako su vam ruke iznad tastature dok sмишљate šta dalje da kucate. Ovaj senzor takođe podešava nivo osvetljenja u odnosu na ambijentalno svetlo, pa ćete bolje videti tastere u mraku dok će prilikom jakog svetla sam senzor malo smanjiti nivo struke koji tastatura troši za pozadinsko osvetljavanje tastera. Sve ovo utiče na vek trajanja baterije – bez osvetljenja on je predviđen na čitavih pet meseci, dok je sa punim osvetljenjem on predviđen na samo 10 sati. U praksi je to ipak značajno više i zavisi od mnogo faktora, kao što su okruženje u kome pretežno radite i koliko često koristite tastaturu. O stanju baterije će vas obavestiti i softver ali i mala lampica koja kreće da svetli crveno kada je baterija na ispod 10%. Naravno, tastaturu možete najnormalnije koristiti i dok se puni preko standarnog USB-C kabla.



OSVETLJENJE SE PRILAGOĐAVA BLIZINI VAŠIH RUKU I AMBIJENTALNOM SVETLU

MX Master 3S

Najnoviji model u gumi MX Master miševa donosi samo inkrementalna poboljšanja u odnosu na prethodnike – oblik je ostao poprilično isti, tu je specijalni ultra brzi točkić koji automatski prelazi iz inkrementalnog u slobodni režim rada, novi tiki tasteri i slično. Međutim sve u svemu to je uglavnom isti MX Master kao što je bio i prethodnih godina, uz to da moramo da pohvalimo podizanje DPI osetljivosti senzora na 8.000 pa se sada i malo ozbiljnije može koristiti za gejming. Za poslovne korisnike je bitno i da je optički senzor sa Darkfield tehnologijom koja omogućava praćenje na praktično bilo kojoj podlozi, uključujući i providne i staklene kakve se sve više nalaze u modernim kancelarijama. Dodatna pogodnost za sve one koji rade u open space okruženju su Quiet Clicks tasteri koji su mnogo tiši, ali se to zapravo odnosi i na točkić koji sada skoro i da ne pravi zvuk koji bi mogao da ometa kolone kolege.

Kombinacija

Logitech Options softver predstavlja značajan deo dila koji dobijate s ovom tastaturom i mišem jer kroz njega možete dosta stvari prilagoditi tako da radite što efikasnije. Pre svega ceo red funkcijskih tastera ima druge uloge u kombinaciji sa Fn tasterom, slično kao na laptopovima, od podešavanja osvetljenja, preko pozivanja task managera ili media tastera. Pritom pritiskom na Fn+Esc

kombinaciju vi zaključavate te tastera u drugi mod, pa više uopšte nisu funkcijski već ono što ste im namenili ili što je po defaultu namenjeno. Ovo je vrlo značajno kada se zna da im možete dodeliti bilo koju opciju koju zmislite, ali i takođe da preko softvera možete odrediti šta će koji taster raditi u pojedinačnim aplikacijama: tako F3 može biti boldovanje slova u Wordu ili recimo primena crno-belog efekta u Photoshopu, praktično je na vama samo da se opredelite. Tu su i četiri dodatna tastera iznad numeričkog dela koji su po standardu namenjeni za kalkulator, screenshot, kontekst meni (kao desni klik miša) ili zaključavanje računara. Meni su nekako uvek taj kalkulator (pogotovo što je odmah iznad numeričkog dela) i taster za zaključavanje računara izuzetno korisni jer mogu brzo nešto da sračunam a sa druge strane je dovoljan samo jedan klik ako u kancelariji hoću da odem od računara a na ekranu se možda nalaze neke informacije koje nisu baš za svakoga.

Konačno, najbitnija opcija MX Keys S tastature i njene kombinacije sa MX Master 3S mišem jeste red tastera iznad insert/home/pageup dela koji je prosto označen brojkama 1, 2 i 3. Ovo znači da tastaturu možete upariti sa čak do tri uređaja – bilo preko priloženog (ili i drugih) USB adaptera, bilo preko Bluetootha. Ovo znači da može istovremeno biti povezana na vaš kućni desktop, zatim laptop i tablet računar ili mobilni telefon. Dugme sa tri opcije postoji i sa donje strane miša, pa i preko njega možete selektovati trenutno aktivan uređaj. Najbitnija stvar u svemu ovome je korišćenje Logitech Flow softver-



MX KEYS I MX MASTER MIŠ SU IDEALNI ZA SLUČAJ DA IMATE VIŠE RAČUNARA NA KOJIMA RADITE ISTOVREMENO

ra, gde ako su svi računari povezani na istu mrežu možete isti uređaj koristiti istovremeno i u potpunoj integraciji sa MX mišem možete postići zanimljive rezultate. Uzimimo na primer da su vam na stolu desktop računar i dva laptopa, i sve ih povežete sa MX Keys S i MX Master 3S mišem. Kada koristite Flow i pomerate cursor miša on će prelaziti sa desktop-a na desktop, ali ono što je još bolje, MX Keys tastatura će ga pratiti! Dakle kucate nešto u Wordu na stonom računaru, na laptopu vam je otvoren browser, prebacite miša tamo, kliknete Ctrl-C i onda vratite cursor na Word i kliknete Ctrl-V i evo vašeg sadržaja u dokumentu! Praktično uz MX seriju i Flow softver dobijate integraciju različitih računara u jedinstven desktop. Pritom to radi i na različitim operativnim sistemima pa nema razlike da li imate Windows, MacOS, Linux, Android ili neki drugi – sve je međusobno kompatibilno! Naravno, ovo nije scenario koji će svi imati prilike da koriste, a ima i nekih ograničenja koja su naglašena u Options softveru, ali oni koji imaju ovakvu situaciju kada jednom pređu na Logitech Flow sistem prosto više nikada neće imati želju da se vrate.

Jedno od značajnih unapredjenja MX Keys S i Master 3S miša u odnosu na prethodne modele jeste prelazak na Logitech Bolt povezivanje umesto starog Unifying adaptera. Iako adapteri na prvi pogled izgledaju isto, Bolt ima nekoliko prednosti, a najbitnija je mnogo veći stepen enkripcije podataka koje periferije šalju računaru i nemogućnost da maliciozni korisnici te podatke presretnu, to jest bolja zaštita od toga da neko može zapravo da sazna šta kucate, što je u poslovnom okruženju izuzetno bitno. Druga bitna stvar je što je Bolt baziran na Bluetoo-

th tehnologiji pa je teže da se nađe u polju interferencija sa drugim wifi uređajima kojih u kancelarijama ima sve više i više, što dovodi do veće latencije periferija a to niko ne voli da mu se dešava. Jedina manja ovog rešenja jeste da ne možete da koristite Unifying adapter ukoliko vam je ostao od nekog starog uređaja, ali deluje da je plan u Logitechu da svi uređaji pređu na Bolt, a naravno prvo su krenuli od najskupljih, premium, modela.

Zaključak

Jasno je da se Logitech sa MX serijom obraća pre svega ozbiljnim poslovnim korisnicima kojima je bitno kako uređaji izgledaju, koliko su kvalitetno izrađeni, ali i kako saraduju međusobno i na taj način povećavaju produktivnost. Činjenica je da na tržištu trenutno ne postoji komplet miša i tastature koji se ovako dobro dopunjaju i nudi zaista interesantne nove opcije primene, ali je takođe činjenica da ćete za takve stvari morati da izdvojite dosta novca. Međutim, deluje da za onoga kome to treba zaista ima smisla investirati u periferije mnogo pre nego u neke druge delove računara sa kojima korisnik nije u svakodnevnom kontaktu.



TASTATURA I TASTERI SU IZUZETNO PLITKI

ENIGMATIKA



Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili igri Baldur's Gate 3, za koju slobodno možemo reći da je jedna od najboljih u istoriji gejming scene.

Čeka vas 10 Baldur's Gate 3 trivia pitanja, a potom i nekoliko 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!

KVIZ

1) Koji lik može biti vaš companion u BG3?

- A. Morte
- B. Neeshka
- C. Gale
- D. Ammon Jerro

2) Šta jedu Mind flayeri?

- A. Mozgove
- B. Puževe
- C. Čips
- D. Ne jedu

3) Koji je maksimalni level u igri?

- A. 30
- B. 12
- C. 25
- D. 15

5) Šta je cantrip?

- A. Vrsta biljke
- B. Napitak koji leči
- C. Vrsta goblina
- D. Vrsta magije

4) Sistem koje D&D edicije se koristi u igri?

- A. 3.5e
- B. 4e
- C. 5e
- D. 3e

6) Way of Shadow je subklasa koje osnovne klase?

- A. Monk
- B. Warlock
- C. Rogue
- D. Ranger

Rešenja iz prošlog broja:

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

7) Koje rase je Lae'zel?

- A. Tiefling
- B. Githyanki
- C. Human
- D. Duergar

8) Koja od navedenih rasa nema Fey Ancestry?

- A. Gnome
- B. Elf
- C. Drow
- D. Half Elf

9) Koji od navedenih Cleric domainova nije dostupan u BG3?

- A. Light Domain
- B. Knowledge Domain
- C. Trickery Domain
- D. Luck Domain

10) Kako se zove beli pas koga možete udomiti u Actu 1?

- A. Scratch
- B. Chorizo
- C. Meeko
- D. Sif

REBUS



D



D=K

A



,

play
zine

