

# play!

z i n e

br. 175 | Januar 2024.

**IGRA MESECA:**

**SUPER MARIO RPG**

**REPORTAŽA:**

**PLAY!CON WINTER 2023**

**REVIEW:**

**AVATAR: FRONTIERS  
OF PANDORA**

**PLAY! BIRA:**

**IGRA GODINE 2023**

**HARDWARE:**

**RAZER BLADE 14**







34

IGRA MESEGA: SUPER MARIO RPG



28

REVIEW: WARCRAFT RUMBLE



68

HARDWARE: REDRAGON ADITYA

UVOD

4

FLASH VESTI

6

DOMAĆA SCENA: Play!Con Winter 2023

12

EDITORIJAL: Godina trijumfa i problema u gejming industriji

14

KOLUMNA: Play bira: Igra godine 2023

18

PRVI UTISCI: Pioneers of Pagonia

24

REVIEW:

Warcraft Rumble

28

Super Mario RPG

34

Star Ocean: The Second Story R

38

WarioWare: Move it!

42

Avatar: Frontiers of Pandora

46

Persona 5 Tactica

50

Granblue Fantasy Versus: Rising

54

Flashback 2

58

BESPLATNI KUTAK: 100 Asian Cats

62

U POKRETU: Coromon

63

HARDWARE: Razer Blade 14

64

HARDWARE: Redragon Aditya

68

ENIGMATIKA

72



## BROJ 175 - JANUAR 2024.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

### UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,  
Milan Janković

### REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,  
Milan Janković

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

### ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Cvetić

### KONTAKT:

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

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



**K**ada se sve sabere i odzme, 2023. je bila jedna od najboljih godina za gejmere. Imali smo priliku da iskusimo ogroman broj fenomenalnih naslova, ali, nažalost, i nekoliko neprijatnih iznenađenja. U našem rezimeu se možete prisjetiti najboljih, ali i najgorih momenata gejmerske 2023-e, a naši autori su izneli i svoje utiske, kao i pogled na narednu godinu. Spoiler alert: Baldur's Gate 3 je očekivano izdominirao!

Pored recenzija igara i hardvera iz prethodnog perioda, u novogodišnjem izdanju Play! časopisa ćemo zaviriti u domaću gejming scenu sa Play!Con Winter 2023 konferencijom. Ovogodišnji Play!Con se održao uživo u sklopu Games.con 2023 festivala na Beogradskom Sajmu, gde smo ugostili strastvene ljubitelje video igara koji su gejming pretvorili u profesiju. Ako ste propustili Play!Con Winter 2023, svih 12 predavanja sa konferencije ćete uskoro moći da pogledate na našem [YouTube kanalu!](#)

Što se opisa igara tiče, jako smo uživali u Super Mario RPG, dok nas je Avatar: Frontiers of Pandora pomalo razočarao. Krajnje je vreme da Ubisoft izmeni svoju ustaljenu formulu! Ako ste ljubitelji Warcraft igara, za kraj bismo vam preporučili i Warcraft Rumble. Nećete se pokajati!

Nećemo više da vas zadržavamo - sigurni smo da vas čekaju pripreme za proslavu Nove godine. Srećni novogodišnji i božićni praznici i vidimo se u februaru sa novim brojem Play! časopisa!





## I NARAVNO, GTA 6 PC VERZIJA NE IZLAZI 2025. GODINE

Posle godina i godina čekanja, konačno smo dobili zvanični trejler za sledeće veliko izdanje Rockstar Games-a - GTA VI. Igra izlazi 2025. godine, ali će igrači na PC-u možda morati da se strpe do 2026. godine.

Do sada nije bilo poznato da li će GTA VI takođe biti izdat za PS4 i Xbox One, posebno jer ta generacija nikada nije dobila svoj poseban GTA naslov. Srećom, izgleda da to neće biti slučaj, što znači da će sledeća igra u GTA serijalu biti ekskluziva za konzole trenutne generacije bez ograničenja starijim hardverom.

Nažalost – kao što je to bio slučaj sa mnogim izdanjima ovog developera – uprkos tome što izlazi 2025. godine, igrači na PC-u će morati da čekaju još duže da bi igrali igru. U najavi



uopšte nije pomenut PC, iako se na osnovu istorije kompanije očekuje da će stići oko godinu dana nakon verzija za konzole. To znači da će igrači na PC-u možda morati da čekaju sve do 2026. godine da bi igrali GTA VI – iako je to trenutno samo pretpostavka.

## KAKO JE KRATOS IZNERVIRAO NA MILIONE CALL OF DUTY FANOVA

Na ovogodišnjoj The Game Awards ceremoniji, legendarni glumac koji pozajmljuje glas Kratosu u God of War igrama, Christopher Judge, šokirao je fanove sa svojom neslanom šalom. Naime, pošto je njegov govor na prošlogodišnjoj ceremoniji trajao čak osam minuta, ovom prilikom je bio podstaknut da naglasi da je njegov govor "barem bio duži od nove Call of Duty kampanje".

Gotovo odmah, Call of Duty developeri su se na društvenim mrežama obrušili na Judge-a i uputili mu oštre kritike, a pridružila im se i većina CoD zajednice. Mnogi su uzvratili istom merom, sa komentarima kao: "Smešna šala, ali je još smešnija činjenica da sve metrike CoD franšize apsolutno

uništavaju God of War igre".

Veruje se da je glumac čitao ovu šalu sa telepromptera i da uopšte nije imao nameru da je izgovori, ali na kraju krajeva nije ni važno - u tom trenutku je postao žrtveni jarac. Neki su zato osudili producente i režiju sa The Game Awards koji su uopšte odobrili da se ove reči emituju na teleprompteru.



## EPIC GAMES POBEDIO GOOGLE NA SUDU

Epic Games je pobedio u antimonopolskoj tužbi protiv giganta Google nakon što je porota utvrdila da je Google koristio Google Play prodavnicu i Google Play Billing servis kao ilegalni monopol. Ova presuda dolazi tri godine nakon što je Epic Games inicijalno tužio Apple i Google zbog njihove zloupotrebe tržišta.

"Dokazano je da je Google bio spreman da plati milijarde dolara da bi ugušio alternativne app prodavnice potplaćujući developere da napuste planove direktnog distribuiranja svojih aplikacija, i nudeći izuzetno lukrativne ugovore sa proizvođačima uređaja u zamenu za isključivanje



konkurentskih prodavnica", izjavio je Epic Games.

Google će verovatno podneti žalbu na ovu presudu, i čini se da borba na frontu mobilnih igara još nije gotova.

## KRAJ JEDNE ERE – E3 JE UGAŠEN ZA UVEK

Najpopularniji i najstariji gejming događaj, E3, koji je ugledao svetlost dana pre skoro tri decenije, zvanično je mrtav.

U prošlosti, E3 je služio kao najveći godišnji skup za gejmere, okupljajući developere, fanove, pa čak i poznate ličnosti. Ipak, pandemija se pokazala kao kobna za ovaj događaj. E3 je otkazan tri puta nakon 2019. godine, sa Summer Games Festom Džefa Kejlija koji je služio kao zamena.



Iako se očekivalo da će E3 ponovo biti održan 2023. godine, industrijski giganti poput Xboxa, Nintenda i PlayStationa brzo su se povukli, što je na kraju dovelo do njegovog ponovnog otkazivanja.

Kejli je izjavio da je E3 sam sebe ubio. Tvrdio je da Summer Games Fest nije igrao ulogu u tome, čak iako se sada može smatrati njegovom zamenom.



## HIDEO KOJIMA I A24 RADE NA DEATH STRANDING FILMU!

Prema novom izveštaju sa portala Variety, Hideo Kojima će zvanično sarađivati sa filmskim studiom A24 za filmsku adaptaciju igre Death Stranding. Adaptacija je prvi put potvrđena prošle godine, ali nismo saznali nikakve detalje o projektu.

Studiji su sada nagovestili da će njihova adaptacija "produbiti misterije originala". Ovo nagoveštava da bi priča mogla uključiti više detalja o poreklu sve-

ta i dešavanja koje smo iskusili u igri.



A24 je odličan izbor partnera. Njihovi filmovi su toliko prepoznatljivi, da već imamo dobru ideju o tome kakav ton bi mogla imati adaptacija Death

Strandinga. Trenutno ne znamo da li će Norman Reedus i drugi glumci ponoviti svoje uloge, ali bi ovo svakako bio logičan potez.

## PLAYSTATION 5 PRO NAVODNO STIŽE 2024. GODINE

Šuška se da Sony planira da izda PlayStation 5 Pro konzolu krajem 2024. godine. Reporter sa portala Giant Bomb, Jeff Grubb, rekao je da je ovo "gotovo sigurno potvrđeno", na osnovu informacija koje je čuo do sada, i da bi unapređena PS5 konzola trebalo da izađe u septembru sledeće godine.

Što se specifikacija tiče, Sony je implementirao sopstveno DLSS-like rešenje, gde konzola koristi mašinsko učenje kako bi omogućila prikaz u veoma visokoj rezoluciji i vrlo visokom broju frejmova.

DLSS (deep learning super sampling) je funkcija ekskluzivna za Nvidia grafičke kar-



tice. Na PC-u, ova funkcija radi tako što koristi AI kako bi povećala rezoluciju igara, efektivno omogućavajući developerima da postignu viša grafička podešavanja i bolje frejmove na slabijem hardveru.

## ACTIVISION BLIZZARD MORA DA PLATI 54 MILIONA DOLARA ODŠTETE ZBOG RODNE DISKRIMINACIJE

Poslednje provlačenje Activision Blizzard grupe kroz sudske procese završen je sa predloženim poravnanjem od 54 miliona dolara u tužbi za

rodnu diskriminaciju koja je podneta u julu 2021. godine.

Ova tužba je tvrdila da su žene zaposlene u kompaniji bile izložene seksualnom uznemiravanju, nepravednom tretmanu na radnom mestu i nižim platama i bonusima od svojih muških kolega.

Sud je naglasio da je oko 45 miliona dolara od ovog iznosa rezervisano za isplate odštete za zaposlene žene koje su bile oštećene i da je Activision Blizzard obećao da će obezbediti paritet između muških i ženskih zaposlenih u budućnosti.

ACTIVISION | BLIZZARD

## OBSIDIAN JE ŽELEO DA RADI NA ELDER SCROLLS SPIN-OFF IGRAMA, ALI JE BETHESDA BILA PROTIV

Kako prenosi suosnivač i bivši glavni kreativni direktor Obsidiana, Kris Avalon, Bethesda je odbila predloge za razvoj više Fallout igara, kao i spin-off Elder Scrolls naslova.

Jedina Fallout igra koju je razvio Obsidian pod okriljem Bethesde bila je New Vegas iz 2010. godine. Iako se studio nadao da će razviti više nastavaka serijala, Avalon tvrdi da su sve ideje i predlozi odbijeni.



"Jedan od predloga za Elder Scrolls (koji sam ja predložio) bio bi sličan New Vegasu. Želeo sam da igrači iskuse nove avanture u ovom svetu pre izlaska sledeće ES igre", otkrio je Avalon.

Poslednja glavna Fallout igra bila je Fallout 4 iz 2015. godine, dok je spin-off Fallout 76 izašao 2018. godine.



## THE WITCHER 4 ĆE IZGLEDA NASTAVITI GERALTOVU SAGU

U nedavnom intervjuu, reditelj igre The Witcher 4, Sebastijan Kalembe, nagovestio je da će Geralt iz Rivije ponovo biti deo serijala, ali da li će on biti glavni lik još uvek nije poznato.

Polaris, kako se igra interno zove u CD Projekt Red, postavlja se kao monumentalno ostvarenje koje ide dalje od bilo koje druge Witcher igre koja je prethodila. Na njoj navodno radi više od polovine developera kompanije, tako da očekujemo nešto zaista posebno.

Istaknuto je da je igra dizajnirana na način koji dočekuje nove igrače, ali i zadovoljava veterane franšize. Na tu temu, Kalembe je izjavio da "The Witcher 4 neće izaći još nekoliko godina i da će proći dosta vremena od prethodne igre, tako da tim ne može da ručna samo na publiku koja je



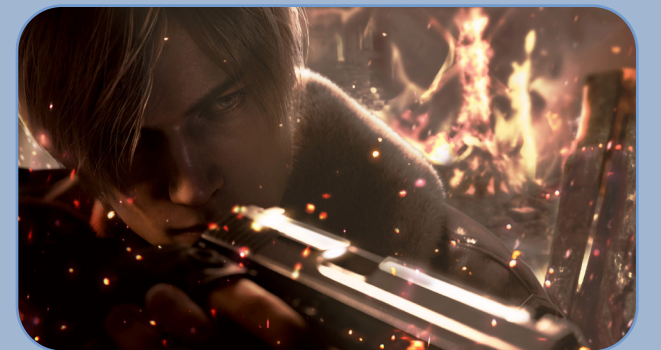
već upoznata sa Geraltovom sagom". Ne očekuje se da će Polaris biti reboot franšize koja je dostigla svoj vrhunac sa The Witcher 3 iz 2015. godine, ali će i dalje poslužiti kao "uvodna tačka" za potencijalne fanove.

## CAPCOM ĆE NASTAVITI SA RESIDENT EVIL REMAKE IZDANJIMA

Nakon uspeha Resident Evil 2, 3, i 4 Remake izdanja, Capcom je potvrdio da planira da nastavi istom putanjom. Kompanija još nije otkrila koja RE igra će biti sledeća koja će dobiti tretman rimejka, ali će najverovatnije to biti Resident Evil 5, sledeća glavna igra u originalnom serijalu.

Na ovogodišnjoj ceremoniji PlayStation partner nagrada u Japanu, reditelj Resident Evil 4 rimejka, Yasuhiro Anpo, izjavio je da će studio na vreme otkriti svoj sledeći Resident Evil rimejk.

Mnogi fanovi nagađaju koju će igru Capcom izabrati za sledeći remake. Prateći trenutni trend, Resident Evil 5 bi bio najverovatniji, ali



spin-off naslovi kao što je Code: Veronica je takođe realna mogućnost. Postoji i mala šansa da vidimo prave, moderne rimejkove za Resident Evil 0 i Resident Evil 1. RE1 je tehnički imao remake pre nekoliko godina, ali nije ni blizu ambiciji viđenoj u RE2, RE3 i RE4 rimejkovima, i mnogo više liči na remaster.

## XBOX GODIŠNJE TROŠI MILIJARDU DOLARA NA DOVOĐENJE IGARA NA GAME PASS

Otkako je Xbox Game Pass prvi put predstavljen, servis za pretplatu postao je primarna strategija Microsofta za Xbox ekosistem, dodajući gomilu igara na mesečnoj bazi – kako first, tako i third-party. Zahvaljujući intervjuu sa izvršnim direktorom Xbox gaming odeljenja, Filom Spenserom, sada je otkriveno koliko kompanija troši na sklapanje ovih Game Pass dogovora.

Spenser je razgovarao o mnogim različitim aspektima poslovanja Xboxa, uključujući verovatnoću dolaska Game Pass pretplate na PlayStation i Nintendo, kao i akviziciju Activision Blizzarda. Na temu samog Game Pass-a, rekao je sledeće:

"Imamo servis koji je finansijski održiv, što znači da donosi novac. Uložili smo puno novca na tržište,



preko milijardu dolara godišnje podržavajući dolazak third-party igara u Game Pass. Ono što vidimo u Game Pass-u je servis koji podržava sve vrste igara, od najvećih do manje poznatih indie naslova".

## ZELDA FILM SE POREDI SA DELIMA STUDIJA GHIBLI

Nakon ogromnog uspeha Super Mario Bros. filma, uopšte se nismo iznenadili kada smo saznali da je i adaptacija čuvene Zelde odobrena. Iako se radi o live-action projektu, režiser je svoje ambicije za film uporedio sa radom cenjenog Studio Ghibli, nazivajući ga "live-action Miyazaki".

U intervjuu koji je sproveo Entertainment Weekly, režiser predstojeće Zelda adaptacije, Wes Ball, govorio je projektu, rekavši: "Biće fantastično. Moj ceo život je vodio do ovog trenutka. Odrastao sam na Zeldi i ovo je veoma zapostavljen serijal u medijima mimo sveta gejminga. Baš zato želimo da napravimo nešto zaista posebno".



Vredi napomenuti da je ova adaptacija još uvek u vrlo ranoj fazi, sa režiserom koji je trenutno uključen u produkciju predstojećeg filma Kingdom of the Planet of the Apes.





## DOMAĆI INDIE GAMING U USPONU: ZAVRŠENO ŠESTO IZDANJE PLAY!CON KONFERENCIJE – USKORO I ONLAJN!

U nedelju, 10. decembra smo zvanično zatvorili Play!Con Winter 2023, šesto izdanje naše voljene konferencije posvećene domaćoj game dev industriji. Kao i prošle godine, Play!Con se održao u sklopu Games.con festivala, uživo na Beogradskom sajmu kao dvodnevni događaj.

Na Play!Con Winter 2023 smo vam spremili 12 predavanja iz najrazličitijih sfera gejming industrije, sa govornicima koji su razgovarali o interesantnim temama vezanim za razvoj video igara, dali nam bolji uvid u njihove projekte, ali i podelili korisne savete za sve one koji bi želeli da se jednog dana bave gejmingom. Kroz njihova izlaganja su nam dokazali da je i te kako moguće da vašu ljubav prema video igrama prevedete u profesiju. Program konferencije su vodili Aleksandar Manja, jedan od najuticajnijih pojedinaca sa domaće scene, kao i Stevan Rosić, koga smo ove godine po prvi put gledali na Play!Conu.

Play! ekipa je ugostila veliki broj posetilaca na Play!Con štandu nadomak Indie Cornera, gde su naši

mnogi predavači predstavljali sopstvene igre. Program je bio izuzetno bogat, zanimljiv i raznovrstan, sa predavanjima o developmentu, animaciji, audio dizajnu, menadžmentu i edukaciji u svetu gejminga. Na Play!Con Winter 2023 smo imali priliku da razgovaramo sa Dimitrijem Cvetkovićem, glavnim audio dizajnerom iz Mad Head Games-a koji je radio na Scars Above, domaćoj igri koja je ugledala svetlost dana u februaru 2023. godine. Na kraju prvog dana konferencije nam se pridružila i Jelena Jovanović iz PetProject Games-a, glavni animator iz studija koji stoji iza co-op shootera Ripout. Jelena je imala presudnu ulogu u animaciji možda i najupečatljivijeg elementa ove igre, petgun puške, koja je, pored toga što je smrtonosno oružje, ujedno i vaš "ljubimac", koga čak možete pomaziti!

Sledećeg dana smo pričali sa Nenadom Tešovićem, development direktorom iz beogradske kancelarije jednog od najvećih gejming studija na svetu - Wargaming. Otkako je Wargaming stigao u Srbiju, broj zaposlenih u Beogradu je dosta porastao, delom



zahvaljujući edukativnom Wargaming Forge programu. Iz Art Bully Productions su nas posetili Lazar Svrkota i David Ibrović, koji su pored iskustva u radu na mnogim AAA naslovima razgovarali i o svom trening centru, gde za kratko vreme možete biti osposobljeni za rad u oblasti 3D modelovanja i animacije, a možda kasnije to i usavršavali upravo u Art Bully produkciji. Teško je izdvojiti neko predavanje kao posebno zanimljivo, jer nam je svako donelo nešto jedinstveno.

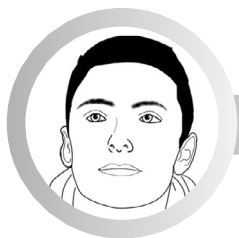
Ako niste bili u prilici da posetite ovogodišnji Play!Con, bez brige, sav materijal je snimljen i uskoro će biti okačen na zvaničnom [Play!Zine YouTube kanalu](#). Vidimo se sledeće godine! Srećni praznici!







# 2023: GODINA TRIJUMFA I PROBLEMA U GEJMING INDUSTRIJI



Autor: Milan Janković

Godina za nama je bila godina preporoda za industriju video igara. Nakon tromerke 2022. koja se i dalje lečila od posledica pandemije, industrija je dostigla potpuno novi nivo. Igre sa velikim budžetom i visokim profilom stigle su na tržište, obeležavajući 2023. kao godinu prekretnice.

Godina je bila obeležena lansiranjem nekoliko AAA igara koje se smatraju najboljima u žanru. The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom i Baldur's Gate 3 bile su među igrama koje su dobile neke od najviših ocena na Metacriticu svih vremena. Ostala značajna izdanja uključivala su rimejkove klasika poput Resident Evil 4 i nove naslove poput Starfield. Ne smemo da zaboravimo ni sjajne nastavke poput Alan Wake

2, Mortal Kombat 1 (reboot), Spider-Man 2 ekskluzive za PlayStation 5 i Diablo 4. Takođe, kao i svake godine imamo dobar broj "skrivenih dragulja", igara nižeg profila. Jedna od takvih jeste i Hi-Fi Rush, koji na kraju ispade i najbolja igra ove godine iz Xbox Game Studios grupe.

Na ovaj rast uticalo je nekoliko faktora. Popuštanje problema sa lancem snabdevanja dovelo je do toga da je više konzola sledeće generacije dostupno gejmerima širom sveta. Na primer, Switch se i dalje prodaje izuzetno dobro iako naslednik, naime Switch 2, uskoro stupa na scenu. Ubedljivo najbolju prodaju ostvario je Sony sa PlayStation 5 konzolom, premašivši sva očekivanja. Ovo povećanje prodaja



konzola najnovije generacije zauzvrat je podstaklo razvoj AAA igara i dalju progresiju rasta koja će se ostvariti u narednim godinama.

Razlike između AAA, AA i indie igara postale su izraženije u 2023. godini. Značaj umetnosti i budžeta u definisanju AAA igara kao vrhunskih iskustava pravi je kontrast u odnosu na indie igre koje se oslanjaju na kreativnost. AA igre su težile da balansiraju umetničku slobodu sa "finansijskim realnostima", nudeći jedinstveno iskustvo igranja.

Kad smo već kod budućnosti, ovaj period obeležila je i najava najiščekivanije igre decenije, čuvenog GTA 6. Posle gomile procurelih informacija u zadnjim

godinama i mesecima i smeštanja hakera u ludnicu, Rockstar je zvanično najavio GTA 6 fantastičnim trejlerom koji smo nedeljama vrteli "na repeat". GTA 6 nas vodi u moderniji Grad poroka, ali ćemo se malo načekati jer izlazi tek 2025. godine i to samo za konzole, dok će PC verzija doći godinu, dve kasnije, što je prilično razočaravajuće. Uprkos uspesima industrije, 2023. je bila i godina izazova.

Otkazi i sindikalizacija su bili jedan od najvećih i najnegativnijih trendova u proteklih 12 meseci. BioWare je najavio masovne otkaze koji su uticali na sve odeljenja i doveli do gubitka starijih pisaca i tvoraca ikoničnih likova. Ovaj događaj je podstakao rastući







radnički pokret u industriji video igara. Radnici u industriji video igara pokušavaju da se sindikalizuju već decenijama u pokušaju da poboljšaju radne uslove. Takođe, Embracer grupa, koja se proteklih godina nakupovala studijima i franšizama, nije uspjela da sama podnese toliki rast, te je sprovela nekoliko talasa otpuštanja i gašenja studija čime je na hiljade radnika ostalo bez posla.

Uprkos brojnim blokbuster naslovima i dugoročnom održanju uspeha live service igara, otkaza je bilo na sve strane, od najmanjih do najmoćnijih studija. Procenjuje se da je preko 6000 ljudi ostalo bez posla u gejming industriji do jeseni 2023. godine, tako da je taj broj sada garantovano veći.

Industrija se i ove godine suočila sa velikim kontroverzama. Blizzard je branio svoju mobilnu igru Diablo

Immortal i njene pay-to-win mehanike i ignorisao kritike. Destiny 2 polako tone zahvaljujući neispunjenim obećanjima, a Bungie je naravno još jedan studio pogođen "talasom otkaza".

Activision Blizzard je "na mišiće" kupljen od strane Microsofta, čime je kompanija iz Redmonda postala vlasnik ogromnog broja franšiza i time proširila svoj portfolio. Međutim, AB je doneo i dosta problema kroz kazne koje je bilo potrebno platiti, kao i gašenje Overwatch 2 lige, a Microsoft je sproveo čistku smenivši ljude na vrhu tih studija i novostečenih kompanija.

Možda i najkontroverznije po mišljenju vašeg autora jeste broj igara koje su izašle i koje se jedino mogu opisati kao čista katastrofa. Gollum, Redfall, The Day Before, Rise of Kong i druge, objavljene su kao čista uvreda za igrače i njihove novčanike. Ovo nisu čak ni polu-gotovi proizvodi, već samo ljuštura planova i problema koja nije smela biti prikazana, a kamoli objavljena sa cenom od 40+ dolara. No, te igre su objavljene brže nego što su najavljene, tako da je pravda barem donekle zadovoljena.

Ovo je bila godina i trijumfa i problema za industriju video igara. Godina koja je videla izlazak igara visokog profila i rast industrije, ali i godina obeležena otkazima, kontroverzama i regulatornim promenama. Dok gledamo ka 2024, biće zanimljivo videti kako će se ovi trendovi razvijati i oblikovati budućnost video igara.



# LEGION

**Stylish outside.  
Savage inside.**

intel  
**CORE**  
i7

Intel® Core™  
i7 Processor

**Legion 5i Pro**  
Gear up at  
[Lenovo.com/Legion](https://Lenovo.com/Legion)



# PLAY! BIRA: IGRA GODINE 2023



## MILAN ŽIVKOVIĆ

### Igra godine - Baldur's Gate 3

Godina za nama će meni, kao i siguran sam mnogim drugim igračima, ostati upamćena kao jedna od najkvalitetnijih godina za igračku industriju. Neverovatna količina fenomenalnih naslova nakon, reklo bi se suše usled napornih pandemija. Ja lično kada se osvrnem, ove godine sam se verovatno najviše zabavio uz čak četiri naslova - Dead Island 2, novu Zeldu, domaći Scars Above i rimejk Rezija četvorke. A bilo je tu još dosta naslova koji su mi bili gotovo podjednako zabavni. Međutim kada govorimo o igri godine, tu nema mnogo mesta za subjektivno mišljenje. To mora biti naslov koji je privukao najviše pažnje zbog svojih kvaliteta. I kako onda da se ne pomene sjajni Baldur's Gate 3? Igra koju jedva da sam stigao da zaigram, pa bez obzira što su mi pažnju odvlačili mnogi drugi, meni lično interesantniji naslovi, jeste ona kojoj bih dao titulu igre godine. Kao najglasniju i za najširu publiku, Baldur's Gate 3 je nesumnjivo krunisao jednu od najkvalitetnijih godina u istoriji video igara.

### Razočaranje godine - The Lord of the Rings: Gollum

Interesantno je kako jedna od najboljih godina za gejming sa sobom nosi i zavidan broj razočaranja. Ja bih ovom prilikom naveo svega dve igre. Forspoken je već i pre izlaska sugerisao da nešto neće biti u redu sa igrom, ali je nakon izlaska opravdao mnoge sumnje. Suštinski dobra ideja izrođena je dosta lošom prezentacijom. Ali ništa se ne može uporediti sa nesrećnom igrom iz univerzuma Gospodara Prstenova, sa protagonistom kakvog niko nije očekivao. Gollum je igra toliko pogrešna u svakom smislu, da bez obzira šta ste očekivali od nje, nije bilo moguće da ne budete razočarani.

### Najiščekivanija igra 2024. godine - Final Fantasy VII Rebirth

Već mi je pet naslova na pameti, kad pomislim na narednu godinu. Jedva čekam da zaigram Granblue Fantasy u potpunom RPG izvođenju, princezu Pič u glavnoj ulozi i Dragon's Dogma nastavak na koji čekam punu deceniju. Ali nekako kao da svu slavu odvlači igra čiji mi je rimejk naterao suze na oči, čim sam ga zaigrao pre nekoliko godina. Final Fantasy VII Rebirth će nesumnjivo pomeriti granice i prosto ne mogu da dočekam da je se dočepam već krajem februara. Kako stvari stoje, pred nama je još jedna izuzetno uzbudljiva godina tako da proredite treptanje, da vam nešto slučajno ne promakne!



## IGOR TOTIĆ

### Igra godine – Baldur's Gate 3

Apsolutni dobitnik u godini gde je bilo ogromne konkurencije, Baldur's Gate 3, oduvao je moja očekivanja iako sam bio deo Early Access ciklusa. Ova igra je uspela da počese stari Bioware svrab gde mi je bila potrebna odlična RPG avantura sa ogromnom količinom izbora, posledica i putanja. Svaki momenat BG3 je bio apsolutno savršen i nijedna igra koja je izašla ove godine nije ni blizu ovom iskustvu. Što kažu, ovo je igra generacije ali se svakako nadam da će developeri shvatiti ovo kao inspiraciju za budućnost video igara i vratiti se svom izvoru – umetnost i zabava a ne monetizacija.

### Razočaranje godine – Final Fantasy XVI

Želeo sam da stavim Starfield ali kada sam napokon očistio ceo FFXVI, mislim da je ova igra ipak "dobitnik" ove kategorije. FFXVI ima fenomenalan početak koji smo mogli videti u demo-u, sa kojim smo dobili obećanja epskog nastavka ovog serijala, da bismo na kraju dobili potpuno identičan gejملهj sa 20 sati sinematika do kraja igre. Eikon bitke, iako fenomenalne, ne mogu da promene moje generalno mišljenje i moje razočaranje u igru. FFXVI je arkadna akcija sa nimalo RPG elementa i nimalo izbora sa vrlo bazičnim sistemom napredovanja. Priča, iako epska, je puna rupa i tema koje se spomenu jednom i potpuno zaborave kasnije da bi se opravdao negativac. Final Fantasy XVI je trebalo da bude mnogo više od ovoga, ali smo na kraju dobili interaktivni film.

### Najiščekivanija igra 2024. godine - Warhammer 40000: Space Marine 2

Ne bih bio ja kad ne bih rekao Warhammer 40000: Space Marine 2. Nažalost odložen za 2024. godinu, Space Marine 2 je igra kojoj se vrlo radujem. Prvi deo je na mene ostavio toliki utisak i inspirisao me da vodim svoje FRP-ove, da uđem u vode farbanja figurica pa i malo da igram tabletop bitke. Naravno, Dawn of War je imao svoj uticaj, ali Space Marine je utanačio moju ljubav prema ovom univerzumu. Pa nije ni čudo da sam veoma srećan što ćemo dobiti nastavak. Inicijalni trejleri izgledaju fenomenalno i čini mi se da su zadržali srž prvog dela i dodali još ludnice na sve. U ime Imperatora, želim da ova igra bude i više nego što se nadam.



## NIKOLA SAVIĆ

### Igra godine - Baldur's Gate 3

Baldur's Gate 3 je igra kojoj sam ove godine ostavio skoro 300 sati. Kao veliki fan Lariana još od Divine Divinity (2002), neizmerno mi je drago da ih vidim ovoliko uspešne. Potpuno zaslužno. BG3 je pomerio standarde nekoliko lestvica kada su u pitanju RPG iskustva. Neverovatna produkcija, glasovna gluma, dizajn lokacija i likova, ogromna količina kvestova gde je svaki kvest priča za sebe, svaka lokacija jedinstvena, svaka borba smisljena, svaki negativac višeslojan... Teško je objasniti koliko je ovo kompleksna, kvalitetna i zabavna igra u jednom pasusu – čitajte moju recenziju!

### Razočaranje godine - Starfield

Još jedan očekivan izbor u ovoj kategoriji. Mislim da sam jedan od retkih koji nisu gubili veru u Starfield do pred lansiranje. Nažalost, kada je igra izašla, polako su počele da se pokazuju sve moguće zastarelosti u Bethesda dizajnu. Užasni modeli ljudi (koji se pritom ponavljaju) i beživotne facijalne animacije, dosadni kvestovi, prazne lokacije, generički copy/paste sadržaj, površno pisanje, trapava borba, izostanak uzbudljivog istraživanja... Šteta.

### Najiščekivanija igra 2024. godine - Black Myth: Wukong

Oko ovog akcionog RPG-a, baziranog na kineskom romanu „Putovanje na zapad“, se podigao ogroman hajp, i to sa razlogom. Sve što smo do sada videli kroz trejlere izgleda fenomenalno. Prelepa, iskonski „next-gen“ grafika, fluidna i zabavna borba, unikatno dizajnirani likovi, te misteriozni svet kineskih legendi koji donosi prekopotrebnu svežinu u žanr, kako u narativnom, tako i u estetskom smislu. Nadam se da neće biti flop.

## MILOŠ HETLEROVIĆ

### Igra godine - Baldur's Gate 3

Meni je ovo pre svega čudno jer prosto nisam neki zadrtili ljubitelj RPG žanra pa samim tim nisam toliko ni pratio ovaj naslov koji je dosta dugo bio u Early Access fazi. Međutim, studio Larian je pokazao kako sve te neke stvari kojih u gejming industriji ima sve manje – pošten Early Access, puno kvalitetnog sadržaja bez repetativnih gluposti, i na kraju dobro ispeglan proizvod koji dolazi iz studija koji nije važio za jedan od najjačih, do ove godine. Prosto su stvorili neverovatno iskustvo i napravili ga onako kako treba da izgleda i postavili visoko prečku koje će morati svi ostali da se drže, na veliku radost nas gejmera.

### Razočaranje godine - Redfall

Nažalost, 2023. godina je bila takva da je u ovoj kategoriji konkurencija baš oštra, ali ću ja ipak odabrati Redfall koji je radio Arkane. Pre svega zato što igra dolazi iz studija koji je tradicionalno radio izuzetne i neverovatno dobro zaokružene igre, možda čak ne i toliko mainstream komercijalne. Sa dosta novca pod okriljem Microsofta i ogromnim iskustvom da naprave nešto zaista izuzetno, tu ne bi smelo da bude greške, zar ne? Očigledno sam se prevario jer je Redfall podbacio kako sa pričom, tako i sa gejmplijom, a meni pogotovu čudno čak i sa tehničkim izvođenjem. Iako je u međuvremenu tu nešto i popravljeno, Redfall je generalno jedno veliko razočarenje baš od studija od koga sam najviše očekivao.

### Najiščekivanija igra 2024. godine - Homeworld 3

Trenutno mi, kao velikom ljubitelju RTS žanra, Homeworld 3 deluje kao nešto što bi zaista moglo da razdrma tržište video igara u 2024. godini vraćanjem na one osnovne vrednosti koji žanr strategija nudi. Da li će to biti dovoljno za igrače na pragu prve četvrtine 21. veka kao što je to bio slučaj kada je Homeworld davno palio i žario, još ostaje da se vidi!





## STEFAN MITOV RADOJIČIĆ

### Igra godine - Baldur's Gate 3

Da ova igra će biti na listi mnogih (svih) ljudi, ali Baldur's Gate 3 nas zaista vraća u zlatno doba Bioware-a. Larian je trenutno najdivniji RPG studio koji se iz godine u godinu samo poboljšava i izbacuje sve bolje i bolje naslove i priče. Pored toga verno slušaju fanove koji su i te kako uključeni u razvoj njihovih igara.

### Razočaranje godine - Exoprimal

Neko bi rekao da je teško razočarati igrače sa igrom u kojoj bijete horde dinosaurusu u mecha odelu. E pa ovaj naslov je nekako uspeo u tome. Pored toga što forsira PvP, što je plaćena igra koja ima battle pass i što je bolno repetativna, ona čak i nema dovoljno jaku priču da vas zadrži da izgrađujete sve mečeve da biste videli kako se završava. Ako vam je priča zanimljiva samo pogledajte kompilaciju na YouTube-u.

### Najiščekivanija igra 2024. godine - Star Wars Outlaw

Samo stavite Star Wars naslov ispred bilo koje igre i ja ću je igrati - isprobao sam čak i one dancing igre. No, čak i da se ispostavi da je ovo još jedan open-world-radio-tower-climbing simulator prepun klasičnih Ubisoft mehanika, i dalje imam neizmernu želju i volju da igram ovaj naslov i da se potpuno udubim u njegov bogati svet.



## NIKOLA AKSEĆEVIĆ

### Igra godine - Baldur's Gate 3

Ne mogu reći ništa novo što već niste pročitali i što već neko nije rekao.

### Razočaranje godine - The Lord of the Rings: Return to Moria

Ova igra ni izbliza nije nešto najgore što je izašlo ove godine, pogotovu kada se sagleda konkurencija u leglu užasa. Međutim, ovde sam znatno više očekivao, i uprkos par zanimljivih i veoma pozitivnih ideja, realizacija je ispala jako nezgrapna i nesatisfaktorna, pogotovu na polju borbe koja je jedna od najgorih u survival žanru.

### Najiščekivanija igra 2024. godine - Dragon's Dogma 2

Sledeća godina je prepuna jako dobrih akcionih i RPG igara, pa je ovde bilo jako teško odabrati glavnog aduta. Međutim, prema onome što je prvi deo bio, i šta je mogao biti sa većim finansijama, izgleda da konačno dobijamo potpuno realizovanu viziju sa potencijalno jednim od najzabavnijih i najoriginalnijih borbenih sistema koji svakako odudaraju od popularnih formula. Po svemu što sam video, Dragon's Dogma 2 ima ogroman potencijal za GOTY sledeće godine ako ispuni sva očekivanja.





# JOŠ MALO PA PRAVI SETLERSI



Autor: Igor Totić

Pre skoro godinu dana imao sam tu nesreću da radim recenziju novih Setlersa. Ubisoft je vrlo omanuo sa Settlers New Allies i mislio sam da je ovom serijalu zapravo kraj. Ali, Nemci se nisu dali i neki od originalnih dizajnera Setlers serijala su otvorili nov studio i rešili da nas „boomer“ igrače počaste sa ogromnom dozom nostalgije.

Pioneers of Pagonia se razlikuju od novog nastavka Setlersa maltene samo po imenu. Ceo koncept naseljavanja, izgradnje, napredovanja i osvajanja je i dalje tu sa novom grafikom, novim jedinicama, novim zgradama ali ne i baš preterano novim idejama.



STEAM® EARLY ACCESS

Za mlađe igrače, Pioneers of Pagonia je RTS Colony Sim City Builder. Da pojednostavim, u PoP-u je poenta da naselite lokaciju, razvijete ekonomiju, industriju i proširite svoje granice. Zvuči jednostavno, što i zapravo jeste, ali je i vrlo kompleksno.

Pre ulaska u igru birate da li ćete da igrate nekolicinu premade mapa (nazovimo ovo kampanja) ili sami da generišete mapu sa određenim zadacima koje morate da ispunite. Kampanja je poprilično lagana i neće pružiti veliki izazov, dok kroz prilagođene mape možete da se igrate sa većim problemima i izazovima.

Pa kako izgleda jedna tipična sesija PoP-a? Svaku mapu krećete sa brodom koji ima određeni broj ljudi i resursa. Resursi su pozamašni na početku tako da ne morate da pratite svaki detalj dok se razvijate u prvim koracima. Odmah će vam trebati drvo, onda pilana da obradi drvo, pa gorani da obnove drveće koje ste posekli, pa kuće za radnike, pa hrana za radnike, pa alati za radnike, rudnici... mislim da ste skontali kuda idem sa ovim. Poenta je da skoro svaka građevina koristi neki sirov materijal i prerađuje u koristan koji se kasnije koristi za razvijanje industrije. Za sada u igri postoji oko 40-ak građevina i sigurno ćete tokom jedne misije morate da izgradite barem jednu od svih.



Na početku imate određenu zonu mape koja je vaša i označena je granicama. Moraćete da pravite istraživače i gardu koja će širiti granice i tako vam davati pristup novim sirovinama a i specijalnim lokacijama na mapi (koje nisu trenutno baš najbolje razvijene). Ako igrate mapu sa borbom, često će

## PIONEERS OF PAGONIA JE RTS COLONY SIM CITY BUILDER

vas napadati lopovi, banditi a i neke mistične zveri. Svi neprijatelji će pokušavati da vam upropaste ekonomiju, krađu, uništavaju i na vama je da organizujete vojsku i odbranu. Problem sa borbom je to što ne možete da osvajate druge gradove (barem ne za sad) nego samo trgujete, što čini igru vrlo pacifističkom i to mi se nije baš dopalo. Želeo sam

da budem ratni huškač, ali mi igra nije to dozvolila, barem ne još.

E sad, igra ima dosta problema. Vrlo brzo tokom misije ćete se izgraditi toliko da ako ne zapamtite gde se nalazi koja zgrada, izgubićete se. Ne postoji način da označite zgrade koje su već izgrađene kako biste recimo naručili još alata ili zaustavili proizvodnju ako imate previše materijala. Cela igra je automatizovana, tako da je na vama samo da postavite gde želite šta da se izgradi i onda čekate. To je manje više srž Setlersa, ali sam očekivao malo više inputa od strane igrača kako bi se razvila barem neka dinamika. Isto tako sa vojskom i borbama, samo kažete otprilike jedinicama gde da idu i bitka se odvija automatski, a AI nije baš najbolji. Srećom, bitke nisu nešto izazovne ako se pametno razvijete.





# Prvi utisci

Izuzetno mi fale statistike i grafikoni. Da, da boomer rekoh, ali igra nudi samo ogroman UI resursa koje imate ali ne možete da pratite trendove. Da li brzo trošim drvo? Da li je veća potrošnja gvožđa od rudarenja istog, i slično.

Srećom, plan je da se do februara 2024. godine dodaju nove zgrade pa i statistika produkcije, što znači da developeri shvataju gde trenutno „gori“. Takođe se u budućnosti obećava podzemno rudarenje, co-op, bolje statistike, kopiranje građevina, bolji grid, i tako dalje.



## AKO STE LJUBITELJ OVOG ŽANRA, ONDA SLOBODNO PODRŽITE DEVELOPERE I PAZARITE IGRU U EA PERIODU, NEĆETE SE RAZOČARATI

Pioneers of Pagonia je baš nostalgичna bomba starim igračima Setlersa i čini mi se da se neće odustatati od ovog projekta premda su prodali već preko 100k primeraka. Možda Early Access nije najpuniji sa opcijama i ponudom, ali je igra izuzetno igriva, lepa i bez bagova. Ja bih iskreno sačekao do leta ili možda čak i verziju 1.0 pre kupovine. Ali, ako ste ljubitelj ovog žanra, onda slobodno podržite developere i pazarite igru u EA periodu, nećete se razočarati.



RAZVOJNI TIM:

CENA:

PLANIRANI DATUM

IZLASKA:

STEAM LINK:

PREPORUČENA PC  
KONFIGURACIJA:

ENVISION ENTERTAINMENT

29,99€

2024

[HTTPS://STORE.STEAMPOWERED.COM/  
APP/2155180/PIONEERS\\_OF\\_PAGONIA/](https://store.steampowered.com/app/2155180/Pioneers_of_Pagonia/)

OS: WINDOWS 10 64-BIT VERZIJA 1909  
CPU: HEXA CORE AMD/INTEL  
GPU: NVIDIA GEFORCE RTX 2060 / AMD  
RADEON RX 5600 XT  
RAM: 16 GB  
HDD: 5 GB

pet project  
GAMES

# RIP OUT

OUT NOW



PURCHASE  
ON STEAM







Autor: Nikola Savić



Dosta mlađi ja bi verovatno mrzeo ovu igru iz dna duše. Kao neko ko je praktično ostavio svoje tinejdžerske godine igrajući Warcraft 3 pre dvadesetak godina, i ko i dan-danas mašta o danu kada će se pojaviti Warcraft 4, Warcraft Rumble bi trebalo da bude uvreda za sve ono što jedan fan strategija u realnom vremenu (RTS) voli. A ipak, evo nas ovde, gde se upravo spremam da pišem uglavnom hvalospeve o ovoj akcionoj mobilnoj strategiji. Kada je Warcraft Rumble prvi put najavljen prošle godine, nisam osetio praktično ništa drugo do duboko razočarenje. Oh ne, pomislio sam, evo ga i poslednji ekser na kovčegu ideje da ćemo ikada ponovo videti pravu novu Warcraft strategiju. Ono što sam tada video na trejlerima izgledalo mi je kao još jedna jeftina mobilna igra.

A ipak, kada su najavili da globalno lansiranje kreće na prvi dan ovogodišnjeg BlizzCon-a, rešio sam da instaliram igru. Delom zbog poslovnih razloga, jer je u pitanju potencijalno buduća popularna igra, a delom jer sam još uvek klasični Warcraft fan, koji će probati sve što nosi to ime na sebi. A onda se desilo neočekivano – proveo sam ceo taj vikend praktično se ne skidajući sa telefona, igrajući Warcraft Rumble non-stop. Hajde da vidimo šta je Warcraft Rumble.

Po oprobanoj receptu ove kompanije, koji dokazano radi već 30 godina, Blizzard je uzeo uspešnu formulu (Clash Royale) i svojim inovacijama je redefinisao do savršenstva. Dizajneri igre je opisuju kao akcionu strategiju u realnom vremenu i mislim da joj taj opis



savršeno leži. Osnova svega su „Minis“, odnosno jedinice koje stavljate u vašu armiju (deck/build). Igra trenutno poseduje ukupno 69 Minis. Od toga, 14 su takozvani lideri (Leaders), koji predstavljaju poznate likove iz Warcraft univerzuma, a 55 su „Troops“, odnosno raznolike jedinice koje znamo iz Warcraft strategija i WoW-a.

Armije za svakog lidera sastavljate pre nego što krenete partiju. Armija se sastoji od lidera i 6 jedinica (Troops) po vašem izboru. Jedinice su šarenolike i ispunjavaju veliki broj uloga, što sastavljanje vaše armije čini podjednako zabavnim kao i samo igranje partija. Neke od osobina (Traits) koje jedinice imaju su tenkovi čija je uloga da štite slabije jedinice, leteće jedinice, brze trupe, one sa otrovnim napadom, i slično. Da ne bismo gubili vreme u nabranjanju, dovoljno je reći da trenutno postoje čak 37 ovih „Traits“ u igri, da ih većina jedinica ima nekoliko, i da nalaženje prave kombinacije jedinica sa pravim osobinama za svaki izazov je pravo uživanje. Na kraju, tu su i talenti koje otključavate za svakog Minis, a koji mogu drastično promeniti način na koji ta jedinica utiče na partije.

Kada sastavite vašu željenu armiju, vreme je za partiju. U svojoj osnovi, partije se odigravaju vrlo slično kao i u Clash Royale. Jednom kada ih odigrate, vaše jedinice se same kreću, napadaju i koriste svoje osobine, što na prvi pogled deluje kao da umanjuje stratešku dubinu i oduzima odluke od igrača. Međutim, ovo jednostavno nije tačno. Partije u Warcraft Rumble su veoma brze i dinamične, traju svega tri





i po minuta pre nego što krene overtime, i umeju da budu neverovatno napete i uzbudljive. Svaka partija je kao zagonетка koju morate da rešite u kratkom roku. Morate da donosite odluke u deliću sekunde, pravilno tempirate odbranu i napad, postavljate jedinice tako da iz njih izvučete maksimum u datim okolnostima, izgradite partiju tako da dođete do pobeđe. Svaka i najmanja greška ili pogrešan potez vas mogu koštati pobeđe.

Ono što je Blizzard uradio fantastično u odnosu na Clash Royale jeste što je u startu ponudio zaista ogromnu količinu sadržaja za jednog igrača. Warcraft Rumble je prevashodno fokusiran na singleplejer sadržaj i to je njegova glavna snaga. Uvek ćete imati nešto da radite kada god osetite da ste negde možda udarili u zid što se tiče progresu. Glavna kampanja je odrađena fenomenalno i samo ona vam može pružiti mesece zabave. Dizajnirana je tako što širom Azerota (glavne planete u Warcraft svetu) idete kroz čuvene lokacije i tu se borite sa legendarnim ličnostima iz sveta Warcrafta i njihovim armijama. Trenutno postoji 15 lokacija i svaka ima 5 misija gde se borimo protiv čuvenih protivnika. Svaka je izazov za sebe koji zahteva adekvatno osmišljavanje strategije i sastavljanje odgovarajuće armije da se odgovori izazovu. I onda, naravno, i besprekornu egzekuciju strategije tokom same borbe u toj misiji.

Svaka od ovih misija ne samo da ima bitku sa čuvenim protivnikom koji ima jedinstvene osobine, nego su i same mape izazov koji treba odgonetnuti. I to je ono što ja lično i najviše volim u ovoj igri – svaka od trenutnih 75 misija kampanje je jedinstveno dizajnirana. Mape imaju različit raspored i broj putanja i resursa, jedinstvene mehanike, različite veličine, nekad idu u visinu, nekad u dubinu... Zaista, ovde se najbolje vidi da iza ove igre stoji studio sa decenijama iskustva pravljenja vrhunskih strateških igara. Mape su ne samo vrhunski dizajnirane u gejmplej smislu, nego su i estetski veoma ugodne oku i zaista uspešno prenose taj osećaj putovanja kroz raznolike lokacije Azerota. I u okviru samih regiona svaka mapa imaju svoju jedinstvenu temu i unikatan izgled. Blizzard apsolutno nije štedeo resurse da ovde postavi nove standarde dizajniranja mapa za mobilne strategije.

Kada pređete običnu kampanju, tada tek kreće pravi izazov. Za svaki od regiona se otvara i „Heroic“ kampanja, gde su protivnici drastično jači i dobijaju neke nove osobine koje dodatno otežavaju borbu. Posebno volim što, da bi dobio nagrade, svaka Heroic misija



mora da se pređe sa svakom od „familija“ jedinica (Alliance, Horde, Beast, Undead i Blackrock), jer tako donosi više izazova i problema koje treba rešiti. No, ni tu nije kraj sadržaja. U pauzama između Heroic misija, kako biste unapredili svoje jedinice i armije, možete igrati Dungeons, Quests i Arclight Surge modove. Svaki od ovih modova donosi nove izazove i dizajniran je da igračima da način da vremenom unaprede jedinice kada osete da su se zaglavili u Heroic kampanji. Naravno, za one koji vole izazov igranja protiv drugih ljudi, tu je i PvP režim igre.

Vizuelno, Blizzard još jednom potvrđuje da mu nema ravnog. Već sam pričao o velikom broju unikatnih mapa bogatih detaljima, tako da se neću vraćati na to. Umesto toga, dodacu da su jedinice vizuelno sjajno dizajnirane u duhu koncepta da su one zapravo minijaturne figurice unutar neke arkadne mašine u Azerotu koje su „oživele“. I animacije i 3D modeli jedinica su odlični i zabavni. Na to treba dodati i uvek odličan korisnički interfejs Blizzarda, koji i ovde postavlja nove standarde za mobilne igre. Vizuelni kvalitet prati i kvalitet zvuka, počev od legendarnih Warcraft muzičkih tema za svaku mapu, do sjajnih zvučnih efekata i glasova jedinica.

Dakle, gejmplej je zarazan i zabavan, singleplejer kampanja bogata sadržajem i strateški izazovna, a celokupna igra zvuči i izgleda fantastično. No, sada je red da vidimo i koji su to problemi sa igrom. Prvo i glavno, jednostavno moramo da pričamo o ekstremno predatorskim mikrotransakcijama. Kada je u pitanju način monetizacije igre, ovde je posredi klasična mobilna mamipara. Sve Minis koje smo pomenuli (njih 69) se otključavaju kupovinom novčićima (Coins) u prodavnici. Celu kolekciju ćete relativno brzo popuniti i posedovati sve jedinice, ali tek tada počinje pravi grajd. Naime, svaka jedinica se može unaprediti da bude Uncommon, Rare, Epic i Legendary. Ovo im dodaje nove levele, otvara slotove za talente i generalno ih čini boljim. Za Uncommon je potrebno kupiti 4 kopija tog Mini, za Rare 14, za Epic 39, a za Legendary iskreno ni sam ne znam koliko. U trenutku dok ovo pišem, igru veoma aktivno igram već skoro dva meseca, a još nisam sakupio ni za jednu jedinu Epic jedinicu. Istini za volju, ovo nije toliko loše koliko zvuči, jer to nije toliko presudno još uvek za napredak (završio sam 25 od 75 Heroic misija), ali čisto da vam oslikam koliko je proces spor. Naravno, uvek možete kupiti Coins za prvi novac i ubrzati kupovinu jedinica da biste nadogradili svoje Minis.



Tu su onda i pomenuti talenti, koji se isto kupuju i koji su veoma bitni, a koštaju više nego sam Mini, a za koje slotove otključavate jedino pomenutim unapređivanjem vaših Minis na veću retkost. Na kraju, tu je i najbitnija stvar – leveli vaših Minis, od kojih zavisi vaš progres kroz Heroic kampanju jer su mnoge misije toliko teške da se čak ne mogu dobiti ni sa dva levela jačom armijom od preporučene, kamoli ako je vaša armija manjeg levela. I onda na sve te zidove na koje naletite (posebno nedostatak talenata), igra će vam često u prodavnici bacati „specijalne ponude“ koje deluju jako primamljivo za to što nude u odnosu na standardne cene, a vremenski su ograničene, nakon čega nestaju. Prosto rečeno, igra koristi sve psihološke metode da eksploatiše vašu slabost i natera vas da pokleknete i potrošite novac.

**BLIZZARD JE UZEO USPEŠNU FORMULU I SVOJIM INOVACIJAMA JE REDEFINISAO DO SAVRŠENSTVA**



koje Blizzard već skoro dva meseca od lansiranja igre još uvek nije rešio. Treba pomenuti i da neki ljudi imaju problema sa performansama igre, ali ja lično to nisam osetio.

Warcraft Rumble je jedna fantastična i zarazna mobilna strategija koja nudi obilje zabavnih izazova i gomilu sadržaja koji će vas držati mesecima. Uz Blizzardov prepoznatljivi vizuelni kvalitet i brigu o detaljima, ovo je trenutno najbolje mobilno strateško iskustvo na tržištu. Nažalost, predatorske taktike eksploatacije ljudske psihe zarad izvlačenja para su ozbiljan problem, ali to je deo jedne šire slike problema mobilnih free-to-play igara.

**GLAVNA KAMPANJA JE ODRAĐENA FENOMENALNO I SAMO ONA VAM MOŽE PRUŽITI MESECE ZABAVE**



Moram da priznam da sam i sam pao i potrošio određenu količinu para na igru pre nego što sam rešio da više ne padam na te trikove. Da se razumemo, u suštini nije potrebno da trošite pare na ovu igru ukoliko vam ne smeta izuzetno spor progres i igrate veoma rekreativno, ali nailazićete često na situacije kada će vas frustrirati što nemate potrebne talente ili level jedinica i poželeti da potrošite pare na „dobar dil“ koji vam igra nabija u facu. Ukoliko ne umete da kontrolišete poriv da trošite novac, a nemate novca za trošenje, možda je najbolje da izbegavate ovu igru, jer će vas stavljati na opasne testove samokontrole.

Osim ovih malicioznih metoda monetizacije, drugi problemi o kojima treba pričati su tehničke prirode. Pre svega, igra je neverovatno loše optimizovana kada je u pitanju potrošnja baterije. Warcraft Rumble će pojesti vašu bateriju izuzetno brzo, i definitivno nije igra za igrati ukoliko znate da nećete uskoro imati priliku da napunite telefon. I sam telefon će umeti da se pregreje nakon intenzivnog igranja. Tu su još i neverovatno dugačka učitavanja, koja nekako ubijaju koncept brze igre gde partije traju par minuta. Džaba par minuta partija, kad mi ekran učitavanja oduzme još par minuta. Konačno, tu su česte greške koje iskaču nasumično, kao i restartovanja aplikacije prilikom dugih učitavanja. Ovo su neki tehnički problemi



OS: ANDROID 5.1 64 BIT / IOS 13  
CPU: SNAPDRAGON 675 / EXYNOS 8890 / IPHONE 6S  
GPU: ADRENO 612 / MALI-T880 MP12 / IPHONE 6S  
RAM: 3 GB  
HDD: 1,11 GB

PLATFORME: Android, iOS  
IZDAVAČ: Blizzard Entertainment  
CENA: Besplatno  
RAZVOJNI TIM: Blizzard Entertainment  
TESTIRANO NA: Galaxy A53 5G

**OCENA**

**8**

- ✓ Estetski pun pogodak
- ✓ Izazovan i zabavan gejملهj
- ✓ Jako puno sadržaja
- ✗ Predatorske mikrotransakcije
- ✗ Česte greške i gašenja aplikacije
- ✗ Dugačka učitavanja





Autor: Milan Živković

Kad god se javi potreba da govorim o Super Mariju, ja ne mogu a da ne pomenem činjenicu da ne znam ni jednu drugu franšizu video igara, koja se oprobala u više žanrova nego što je to čuveni brka uradio. Osim sportskih simulacija i "parti" igara za koje ste svi čuli, Mariju osim nezaobilaznih platformera, odlično od ruke idu i RPG naslovi.

Neki od njih uključuju Luidija kao zaseban serijal, neki pak Marija napravljenog od papira, ali igra koja je pred nama je rimejk one koja je započela celu ovu RPG kategoriju serijala. Originalno objavljen za Super Nintendo, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, dokazao je da voljeni vodoinstalater može odlično da se pokaže i u okruženju poteznih RPG igara, pa je tako zaslužio i ovaj rimejk, skoro tri decenije kasnije.

Nažalost, iako sam se oprobao u mnogim Mario RPG naslovima, konkretno ovaj u vreme izlaska nisam imao priliku da zaigram. Ali ono što jesam tokom godina video od originalne igre, odmah me je navelo da zaključim da se ovaj rimejk i ne razlikuje tako mnogo od izvornog materijala. Zapravo, po pitanju samog gejmplaja, lokacija i priče, gotovo da ne mogu da uočim neke značajne razlike.

U tom smislu, ovde ćete dobiti jedno, u potpunosti retro iskustvo. Bez obzira na to kako igra izgleda sada, čim osetite njene sirove mehanike i težinu koja vas ne potcenjuje, vratićete se u devedesete godine prošlog veka. Nebitno da li ste tada bili rođeni ili taj period uopšte smatrate nostalgijom, ova igra ima tu moć da vas potpuno uvuče na svoj teren.



**SUPER MARIO RPG**



# OSVEŽAVAJUĆA RETRO AVANTURA

Igra je za standard klasičnog RPG naslova, poprilično kratka. Za prelazak vam neće biti potrebno više od 15 sati, mada i to je direktno vezano za stepen uspešnosti pri igranju. Dok su pravila igre i potezi koje možete koristiti jako jednostavni i ne uvode se prebrzo kroz igru, količina izazova nije zanemarljiva. Ukoliko uđete nespremni u borbu, ne osetite dobro ritam akcije ili ne daj Bože niste skoro sačuvali status, igra vam može potrajati i osetno duže.

**PRESLIKANA GRAFIKA ORIGINALA, IAKO BOGATO OSVEŽENA, NA MODERNIM EKRANIMA DELUJE NEKAKO SPLJOŠTENO**

Po samom izvođenju, ovo je potezni RPG. Likovi stupaju u akciju na smenu, tu su standardne komande poput odbrane, napada, bežanja, korišćenja predmeta ili magijskih napada. A borbe su predstavljene iz polu-ptičje perspektive tako da se cela akcija odigrava na ekranu bez da se kamera mora pomerati. No osim standardnih stvari koje možete očekivati u poteznom RPG naslovu, tu su i par sitnica karakterističnih za Mariov RPG opus.

Jedna od najzanimljivijih mehanika koje su se provlačile i kroz ostale naslove serijala, jeste korišćenje tajminga. Drugim rečima, prilikom napadanja i odbrane, postoji maleni "prozor prilike". Ukoliko pritisnete dugme u tačnom trenutku pri napadu, napad ne samo da će biti jači već će uticati i na ostale protivnike. A ukoliko pogodite momenat pri odbrani, u potpunosti ćete anulirati protivnički napad.

Ovaj momenat je izuzetno kratak. Po slobodnoj proceni rekao bih da traje oko četvrtinu sekunde i jedini nagoveštaj koji vam pruža jeste znak upozorenja iznad glave vašeg karaktera. Međutim dok vi primećete ovaj znak, već će biti kasno za reagovanje. Tako da u tom smislu, ovo služi više kao pomoć da znate za ubuduće kada se ova prilika javlja. I da što više vežbate pogađanje pravog trenutka.



Vrlo je verovatno da ovu mehaniku nećete najbolje koristiti u početku, naročito kada se pojave novi protivnici koji napadaju u drugačijem ritmu. Ali kada jednom ovladate tempiranjem, bićete praktično nepobedivi.

Priča igre je osvežavajuća u odnosu na klasičnu Mariovu formulu i ovaj put u igru uvodi nove negativce protiv kojih će Mario morati da udruži snage čak i sa Bauzerom, ne bi li ceo svet vratili u predašnje stanje. A osim jako maštovitog dizajna karaktera, kompletan svet odaje nešto drugačiji utisak od klasične Mariove avanture.

Rekao bih da je ton cele igre nešto mračniji, a u kombinaciji sa retro utiskom ovo zajedno čini jednu zaista posebnu avanturu. Likovi kakvi se ne viđaju često i okruženja u kakva Mario retko zalazi, meni su s lažnom ovu igru učinili jednom od najzanimljivijih u serijalu, po pitanju lokacija i generalnog dizajna.

Ono što je interesantno po pitanju grafike, jeste količina truda da se zadrži vizuelni stil originalne igre. Sva okruženja su naravno ponovo nacrtana u visokoj definiciji, karakteri od nule modelirani, ali tek kada se igra uporedi sa starom, vidi se da je u pitanju slučaj sjajne restauracije. Međutim, ovo sa sobom povlači i jedan interesantan momenat koji nisam primetio da je bilo ko još pominjao.

Kako je igra praktično preslikan original sa konzole u čije vreme je standard televizora bio sa odnosom stranica 4:3 a danas je to 16:9, igra na modernim





ekranima izgleda nekako... spljošteno. Kao da je slika razvučena pa su se proporcije likova i okruženja deformisale. Ovo me je navelo da pokušam i promenim odnos stranica ekrana i bio sam zapanjen rezultatom.

Osim par objekata za koje se da primetiti da u 4:3 režimu nisu idealni, poput lopte koja je sada bila izdužena, ostatak igre za mene je izgledao idealno. Kao da je igra trebalo ovako da izgleda od samog početka. Mario nije bio zdepast, svet nije bio zdrobljen i cela igra je izgledala daleko bolje. Ovo možda jeste moj subjektivni utisak, ali obavezno probajte da promenite podešavanja televizora (sama Switch konzola ne podržava takvu izmenu) i procenite sami.

Kada se svi utisci saberu, Super Mario RPG je jedna fenomenalna retro avantura. Njen duh iz prošlosti osvežava tržište igara i na scenu vraća jednu davno zaboravljenu igru, koja već dugo zasluhuje da dobi je rimejk ovakvog kalibra. Od mene apsolutna preporuka, naročito ukoliko volite Mariju i RPG igre. Ali i ukoliko su vam ovi naslovi strani, dajte joj šansu. Ovo je svakako jedna od poslednjih sjajnih igara objavljenih u 2023. godini.

**POTEZNO RPG IZVOĐENJE,  
ZAČINJENO JE SVIM  
MOGUĆIM AROMAMA  
JEDNE SUPER MARIO IGRE,  
BAŠ ONAKO KAKO SE I DO  
DAN DANAS PROVLAČI U  
OVOM SERIJALU**



**BEZ OBZIRA NA MODERNU GRAFIKU, OSEĆA SE DUH  
IGARA DEVEDESETIH GODINA PROŠLOG VEKA**



IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

PLATFORME:  
Nintendo Switch

IZDAVAČ:  
Nintendo

CENA:  
59,99€

RAZVOJNI TIM:  
Nintendo

TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

**OCENA**

**8.6**

- ✓ Jako lepo grafički osveženo
- ✓ Zabavan i nesvakidašnji Mariov svet
- ✓ Retro izvođenje je jako osvežavajuće
- ✗ Igra deluje nekako spljošteno
- ✗ Retro duh neće svakome prijati
- ✗ Cena je trebalo biti nešto niža

**2K23**  
KOLEKCIJA



**REKT**  
SHOP

REKT.SHOP





Autor: Milan Živković

Iako je Star Ocean serijal prisutan oko četvrt veka, njegovo ime daleko slabije odjekuje od popularnijih JRPG naslova. Za razliku od Final Fantasy pa čak i novopečenih igara žanra, ova franšiza nikada nije uspjela da doživi masivni uspjeh na globalnom nivou. U pitanju je zaista neobična situacija jer su njene igre uvek bile ne samo originalne, već i prilično kvalitetne.

Kao verovatno najbolju od njih, Square Enix je odlučio da iz zaborava izvuče The Second Story i u potpunosti ga osveži rimejk izdanjem. Time je ovaj stari naslov obogaćen modernim dodacima koje ne samo da će stari igrači ceniti već i neki novi obožavaoci. Na neki način, igra pruža izuzetno snažan retro osećaj, kao što to čini još jedna igra koju sam imao priliku da opišem u istom broju našeg časopisa. Ali za razliku od Super Mario RPG-a, ova Star Ocean priča je mnogo više rađena po originalnoj "japanskoj recepturi".

Radnja podseća na klasičnu JRPG priču, gde nas stavlja u ulogu jednog od dvoje likova. Na igraču je da izabere hoće li igru krenuti kao Klod C. Keni, mladić iz visokotehnološkog društva, ili kao Rena Lanford, mlada devojka sa posebnim isceliteljskim moćima. No bez obzira na inicijalni izbor, ovo dvoje likova se uskoro sreću na planeti Ekspel i počinju zajedničku pustolovinu.

Bez obzira na izbor, većina igre će se odvijati slično s obzirom na blisku saradnju ova dva lika. Ali postoje izvesne razlike koje se mogu i uvećati u zavisnosti od izbora koje načinite tokom daljeg igranja. Šta da kažem kada igra ima oko stotinak potencijalnih završetaka, što je prosto cifra od koje može da vas zaboli glava. Ali savetujem da se ovom brojkom ne

# OVO JE VEĆ DRUGA PRIČA...

opterećujete već prosto da se prepustite avanturi i odnosu između Kloda i Rene, čije razlike po pitanju sredine iz koje dolaze, stvaraju okruženje idealno za zanimljiv razvoj karakterizacije likova.

Star Ocean: The Second Story R zapravo donosi širok dijapazon likova, sa ukupno čak 12 igrivih. I dok nećete biti u mogućnosti da prikupite baš sve likove pri samo jednom prelasku igre, nećete ni osetiti da nešto propuštate, s obzirom na njihove brojne i dinamične interakcije. Igra poseduje sistem "private actions" kojim možete dublje istražiti odnos između dva lika, čime se svakako daje razlog igračima za više prelazaka igre.

Nažalost, ukoliko očekujete kvalitetnu priču po pitanju sjajno napisanih zapleta, moraću da vas razočaram. Stoga ukoliko niste neko koga kroz igre



primarno zanimaju odnosi između likova i generalni osećaj mikro-narativa, bojim se da možete ostati razočarani. Tako je bio slučaj i sa mnom, gde sami dijalozi jesu simpatični pa na trenutke i urnebesni, ali konkretna priča je poprilično slaba i jedva da me je motivisala za daljim igranjem.

Za razliku od većine JRPG igara, ovde nemamo potezni sistem pri borbama. Kao i u originalu, The Second Story R borbeni sistem zadržava mehaniku igranja u realnom vremenu. U vašem timu može biti do četiri igrača koji aktivno učestvuju u borbi, dok vi kontrolišete samo jednog. Ostali su naravno pod komandom računara a vi možete proizvoljno menjati njihovo ponašanje ili u potpunosti preuzeti kontrolu nad njima.

Borbe su uzbudljive i izgledaju poprilično atraktivno, kada efekti počnu da pršte po ekranu. A tu su i sistemi kojima možete da slomite gard protivnika ili da preciznim pritiskom dugmeta, uradite kontrapad. Zapravo, na papiru ovo nekako zvuči i bolje nego što jeste, jer primera radi, mehanike izbegavanja zahtevaju nerealne količine preciznosti. Usled slabijeg odziva i haotičnih dešavanja, mogu nastati frustracije tokom ključnih trenutaka.

Istovremeno, iako raspored komandi nije preterano komplikovan nakon što se na njega naviknete, opet nije ni naročito intuitivan. Drugim rečima, kada sam jednom prilikom napravio pauzu od igranja u trajanju od nekoliko dana, pa pri povratku odmah uleteo u neku borbu, bio sam toliko pogubljen da su me protivnici uništili za svega par sekundi.





I dok priča i same borbe meni lično nisu najbolje legli, vizuelno – ova igra je druga priča (ha-ha?). Iako smo se možda do sada navikli na kombinaciju 2D likova i 3D okruženja u nekim od uspešnijih Square Enix naslova modernog doba, još uvek ne izostaje ta doza oduševljenja ili barem pozitivnog ushićenja kada se zaigra jedan ovakav naslov.

Dizajn okoline, svetla i senke, daju izuzetno veliku dubinu igri koja je ispunjena retro, pikselizovanim 2D karakterima. Reklo bi se da je igra spoj najboljeg od dva sveta i na oko zaista lepo izgleda. A tu su i brojne, u potpunosti različite lokacije, gde svaka sa sobom donosi neki potpuno drugačiji osećaj. Meni lično na ovom polju utisak jedino kviri nestajanje određenih objekata kada se dovoljno udaljite od njih ili smanjenje detalja na distanci. Sve ovo jesu uobičajene stvari u video igrama, ali ovde su nekako evidentnije nego inače.

Ukoliko niste neko ko se može zadovoljiti samo borbama i pričom, ne brinite. The Second Story sa sobom nosi čitav dijapazon dodatnih aktivnosti. Tako se recimo možete posvetiti pisanju knjiga ili muzike, kao nešto sa strane. Na ovaj način sebi možete olakšati život dobijanjem različitih bonusa, a ukoliko imate i odgovarajućeg partnera za neku od ovih veština, možete sve podići i na viši nivo.

Tu su naravno i različita udruženja gde se možete upustiti u dodatne izazove i zaraditi mnoge nagrade uključujući novac i superiornu opremu. U svakom slučaju, ukoliko se zaljubite u igru i uz nju nameravate da provedete mnogo vremena, ne brinite – imaćete i te kako šta da radite dok polako "krckate" priču.

Napomenuo bih još i muziku, koja dolazi u originalnoj ali i osveženoj varijanti. Pa i pored toga što suštinski jesu kvalitetne numere u pitanju, meni isto nisu naročito lepo legle. Naročito kada su počele da se ponavljaju, što opet nije ništa strano za igre ovog



**IAKO IGRA POSEDUJE ZANIMLJIV BORBENI SISTEM, ČESTO MOŽE BITI NEZGRAPAN ILI FRUSTRIRAJUĆ**



tipa, ali sada mi jeste malo zasmetalo. Zapravo, preporučujem vam da pretražite YouTube i poslušate i sami par komada iz igre pa procenite sami. Možda sam ja samo ovaj mesec redovno na pogrešnu nogu ustajao...

SF elementi u japanskim RPG naslovima ovog kalibra, nisu tako čest motiv. U tom smislu, ova igra je pravo osveženje. Možda po pitanju priče, pažnju traži u mlađoj publici, a u smislu borbi nudi neispoliran ali bombastičan i duboko proizvoljan sistem. Ali u srcu ovo je jedan izuzetno dobar naslov, čiji nedostaci neće moći da vas spreče da uz njega provedete besprekorno zabavno vreme.

Meni možda nije idealno "kliknuo" u ovom trenutku, ali već vidim kako mu se iznova vraćam u narednim godinama. Možda da opet neslavno poginem za pet sekundi u prvoj borbi pri povratku, ali nesumnjivo i da otkrijem nešto novo i produbim iskustvo za koji milimetar više.



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

OS: WINDOWS 10 / 11 64-BIT  
CPU: AMD RYZEN 3 1200 / INTEL CORE I5-3330  
GPU: AMD RADEON RX 470 / NVIDIA GEFORCE GTX 1650  
RAM: 8 GB  
HDD: 20 GB

PLATFORME:  
PlayStation 4/5, PC,  
Nintendo Switch

IZDAVAČ:  
Square Enix

CENA:  
49,99€

RAZVOJNI TIM:  
Square Enix,  
Gemdrops

TESTIRANO NA:  
PlayStation 5

**OCENA**

**8**

- ✓ Vizuelni stil kakav se retko viđa
- ✓ Odlično građeni odnosi između likova
- ✓ Osvežavajući motivi

- ✗ Borbeni sistem može da bude nezgrapan
- ✗ Priča nije naročito interesantna





# RAZMRDAJTE PALČEVE!



Autor: Milan Živković

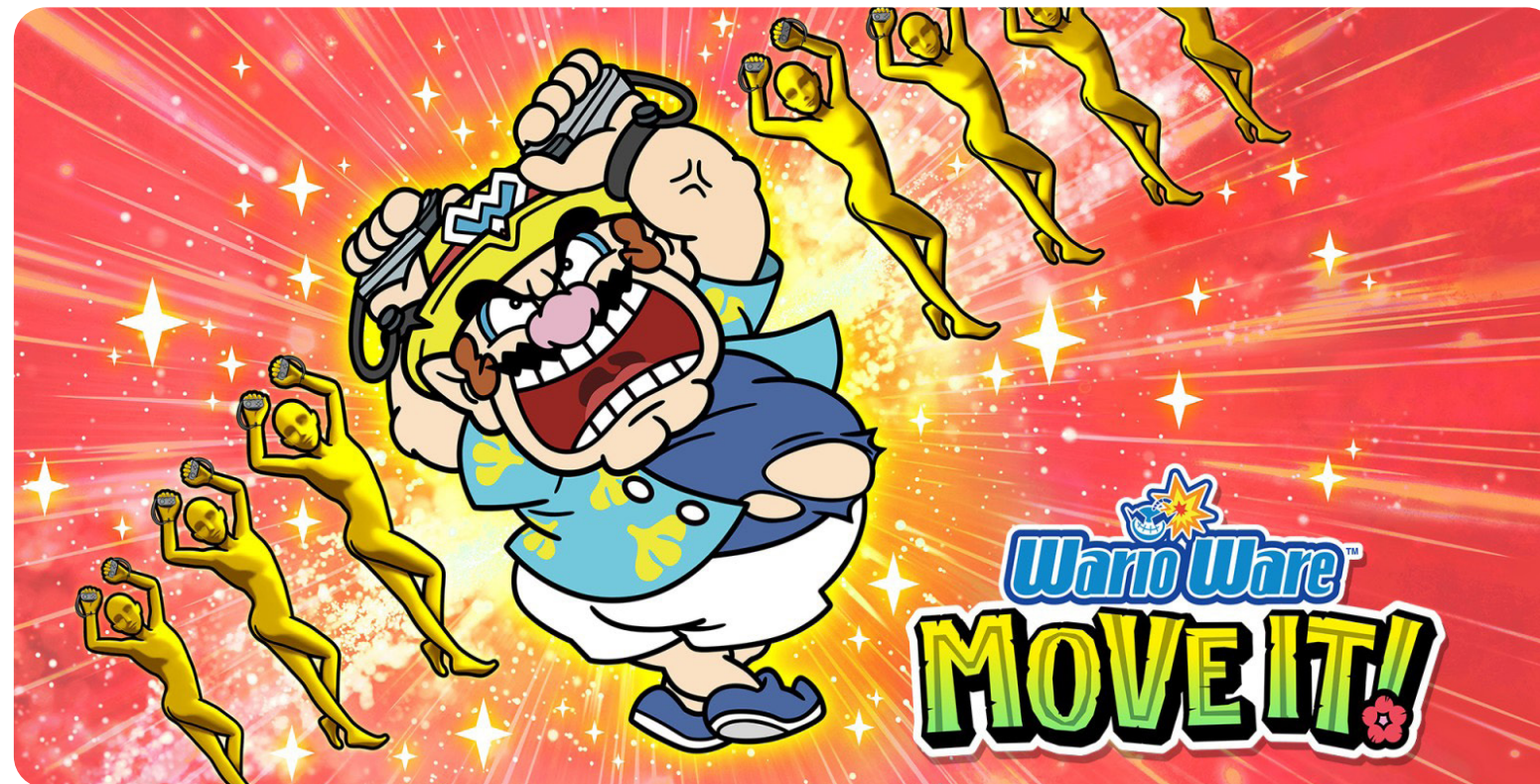
Sećam se kada mi je pre dve decenije i kusur, na prvom gejmpedu koji sam ikada imao za računar, pukao krstić usled "kvalitetne" izrade. Para za novi nije bilo, pa se dovitljiva popravka svela na šraf zaboden po sred mesta gde je nekada bio krstić, a na njegov vrh nataknut poklopac hemijske olovke. Na taj način je dobijen hibrid, digitalno-analogna palica i još barem 4000 hiljade potencijalnih sati igranja.

A onda dođe društvo pa se pokačimo oko toga ko će koristiti taj kontroler, ko će noviji a koja dvojica će se stiskati oko tastature, dok istovremenim pritiskanjem više od 6 tastera kompjuter jauče zvučnikom iz kućišta i moli za milost. Više drugara od kontrolera, ponajmanje igranja a svi odu kućama nasmejani. Danas je zato tu kontrolera u izobilju. Samo drugara nema...

Jeste, počeo sam ovu recenziju u stilu Bore Čorbe i nekog žala za mladošću, ali morao sam nekako da privučem vašu pažnju. Sad kada ste tu, predahnite i ne brinite. Drugara će uvek biti. Život možda ume da svakoga odvuče na svoju stranu, ali kada se pojavi neki dobar razlog, poput kvalitetne video igre, svi se opet s lakoćom, uz neku dobru klopku okupe.

Eto tako je bilo i kod mene prošle subote, dok smo se kao klinici opet stiskali na kauču i urlali dok komšinića drškom metle ne opali po plafonu u ritmu muzike za ples (sa vukovima). A ujutru u liftu svi opet nasmejavani pričamo o tome kako se sprema prvi sneg...

Malo mi je teško da pobrojim koliko tačno WarioWare naslova postoji, ali budite sigurni da ih je barem 10. I dok sam ih ja igrao svega 4 do sada, ovaj peti mi je ubrzo postao verovatno i omiljeni. A za one koji do sada nisu bili te sreće da se sretnu sa



jednim od najluđih Nintendo serijala, evo par reči o tome šta je u pitanju.

WarioWare igre ne krasi nikakva sjajna priča. Uvek imamo neku šaljivu postavku i par nasumičnih dešavanja, pa tako i ovde Wario osvaja nagradno putovanje i odmor na tropskom ostrvu, ne bi li se napravila postavka za sva čudna dešavanja koja slede. Ostatak po pitanju narativa, nije vredno ni pominjati.

U suštini, svaki WarioWare naslov jeste kolekcija haotičnih mini-igara koje od igrača zahtevaju brze reflekse ali i sposobnost da se odupre preteranom iščuđavanju. Jer svaka od predstavljenih igara, osim što je kreativna u svakom pogledu, još je više čudna. Pa nespemne igrače može da iznenadi do te mere da ostanu "ukopani" za kontrolerom i dozvole da im istekne vreme pre nego što i pokušaju da reše zadatak.

**JEDNOM KADA IZGUSTIRATE SVE IGRE,  
WARIOWARE GUBI DALJI SMISAO ZA IGRANJEM**



nije potpuno očekivan. Tako ovde imamo i više mogućih režima igranja.

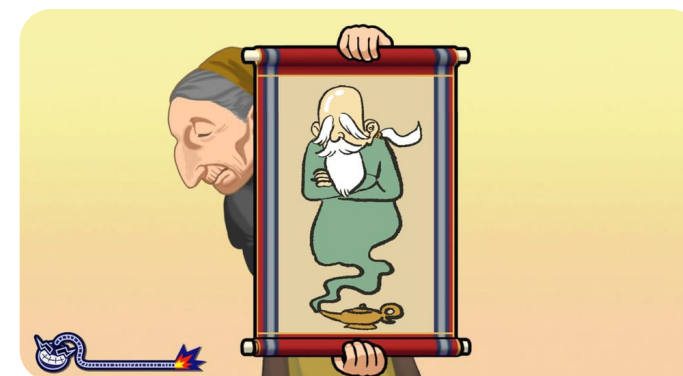
Osim očekivanog, kooperativnog igranja gde dva igrača sarađuju, tu je naravno i kompetitivni režim gde najviše varnica seva. Međutim prisutni su i nekonvencionalni načini za igranje, kao recimo režim u kom jedan igrač mora da završava seriju fizički zahtevnih zadataka kako bi drugom uopšte omogućio da vidi šta se dešava na ekranu.

Jedna od dražih igara sa kojima sam se susreo, bila je ona gde je potrebno nadmudriti saigrača. Dok jedan igrač zaista igra igru, drugi mora da gestikulacijama što bolje imitira igranje i ubedi ostale igrače da je on sve vreme kontrolisao dešavanja na ekranu. I sve ove varijacije jesu ono što ovu igru čini tako genijalnom. Igra gde jedan ograničen broj igara naizgled nema dug vek trajanja po pitanju zabave, a zahvaljujući velikim količinama kreativnosti doživljava perpetualni preporod.

Kreativnost se prenosi i na samo korišćenje hardvera. Dok neke igre nisu najmaštovitije pa od igrača zahtevaju samo da vitla kontrolerom, neke od njih koriste i infracrvenu kameru smeštenu u desni JoyCon. Nešto što se toliko retko viđa da su mnogi među vama verovatno i zaboravili da Nintendo mali kontroleri uopšte imaju ovu funkciju.

Na neki način, WarioWare igre su za mene bile primarno singleplejer iskustvo. Prelazite nivoe koji se sve brže ređaju u nastojanju da ne izgubite sve živote pre nego dođete do kraja. I to je i ovde prisutno i sasvim je OK. Međutim, kada jednom izgustirate i prođete nivoe, nestaje onaj element iznenađenja koji je izuzetno značajan u WarioWare igrama. Na svu sreću, tu tada na scenu stupa multiplejer.

Kao što sam na neki način na početku teksta i nagovestio, zvezda naslova upravo i jeste igranje u više igrača. Ovde je to kao i u prethodnoj igri moguće u do četiri igrača istovremeno, ali ni tu nije kraj. Osim što ove igre dobijaju novi život nakon što ih zaigrate sa drugarima, ni način na koji se sve odvija





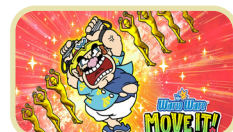
Nažalost, dok je pre skoro sedam godina, ovaj mali komadić hardvera bio zaista impresivan po pitanju kontrola pokretom i naprednih vibracija, sada već pruža utisak džojstika iz prošle decenije. Dok singleplejer igranje i praktično neograničena količina života neće dopustiti da greške pri igranju frustriraju, čak i najmanja neposlušnost pri kontrolisanju u multiplejeru može biti izuzetno iritantna. Iskreno, ne opterećujem se često razmišljanjima o novim konzolama. Ali je ova igra zaista učinila da poželim da Nintendo što pre najavi narednu. Ova svakim danom sve više pokazuje koliko je ostarila...

**IZUZETNO ZABAVAN  
NASLOV ZA IGRANJE  
U DRUŠTVU,  
IDEALNO U ČETVORO**

WarioWare: Move It! kao i njegovi prethodnici, sadrži dobru količinu zabavnog sadržaja. Ovaj put rekao bih čak i osetno više nego do sada. Ali kakva je to sudbina sa ovakvim naslovima, nakon što se sve igre izgustiraju a celo društvo bar jednom kroz šake provuče većinu mini-igara, ovaj će naslov verovatno početi da skuplja prašinu na (digitalnoj?) polici.

Zabava će se sigurno nastaviti narednim naslovom, koji verovatno nije tako daleko. A do tad, preporučujem da igra "odmara" par meseci između igranja kako bi svi što više zaboravili na ono što se u njoj dešava. Faktor iznenađenja svakako nije neograničenog potencijala, ali bez obzira na vek trajanja, ova igra je velika preporuka za sve ljubitelje druženja uz video igre.

Napravite Viber ili neku drugu grupu i strpajte društvo uz pozivnicu na druženje sa Variom. Siguran sam da ćete se svi jako lepo provesti.



IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

PLATFOME:  
PlayStation 4/5, PC,  
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:  
Intelligent  
Systems

IZDAVAČ:  
Nintendo

TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

CENA:  
49,99€

**OCENA**

**8**

- ✓ Neke od najluđih mini-igara do sada
- ✓ Sjajno multiplejer iskustvo
- ✓ Iznenadjujuće inovativni momenti
- ✗ Igra vremenom gubi na zanimljivosti
- ✗ Vremesni kontroleri mogu da pokvare iskustvo
- ✗ Zaboravite na igranje u prenosnom režimu



**BESPLATNI INTERNET MAGAZIN  
SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE**

**PLAY.CO.RS**

- f facebook/PlayZine
- t twitter/play\_zine
- ig instagram/playzine\_
- y youtube/play\_zine



# DŽUNGLA I PLAVI LJUDI IZ SVEMIRA



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Avatar je globalno najprofitabilnija filmska franšiza, iz razloga poznatih verovatno samo Džejmsu Kameronu, koji ima nedokučiv talenat da napravi sveteve koji će privući apsolutno sve mase u bioskope. Avatar se međutim diči jako bogatim univerzumom i detaljno objašnjenim običajima, florom, faunom, i kulturom uopšte kao reprezentacija jedne ekoutopije i simbol bića koja žive u skladu sa prirodom. Pandora, kao jedan prebogat svet je upravo pao u ruke Ubisoftu koji je rešio da iskoristi priliku i od njega napravi video igru, što se može reći da je pozamašan zadatak s obzirom na to koliko je detaljan i masivan. Avatar je ranije imao nekoliko adaptacija, čak i solidnu igru koja je bila uvezana sa prvim filmom pre 14 godina, ali ako vas je ikada zanimalo kako bi izgledalo da tumarate po Pandorinim divljinama u punom sjaju, Frontiers of Pandora će vam pružiti upravo tu priliku.

Moja osećanja su prilično "pomešana" oko FoP, s obzirom da je u pitanju još jedan od brojnih Far Cry klonova, nastavaka, reskinova ili kako god želite da ih nazovete koje Ubisoft tako pažljivo štancuje sa svoje pokretne trake poslednjih deset godina. Da li ovde, zato što se igra nalazi ipak u tako drugačijem okruženju treba očekivati nešto drugačije? I da, i ne. Naime, ovo je još jedna open world Ubisoft igra.

Priča vas baca u period nakon pojavljivanja Toruk Makto-a, glavnog lika i proroka domorodaca Na'vi, gde ste odgajani od strane RDA, to jest čovečanstva kako biste rokali njihove ratove za njih. Naravno, kroz par godina, bežite saznajući da ste pripadnik čuvenog pripovedačkog i avanturističkog plemena, te nekako morate privesti ovaj sukob kraju i ugasiti program koji će da trenira kidnapovanu decu domorodaca i pretvara ih u vojnike za ljudske ratove. Priča je u najmanju

ruku generična, ali zapravo brzo puca po šavovima što više budete zalazili u nju zbog vrlo plitkog pisanja i apsolutno predvidljivog razvoja događaja koji će vas vodati od jednog plemena do drugog, eventualno skupljajući saveznike koji će se rokatiti sa vama protiv RDA. Likovi, uključujući i vašeg koga na početku kreirate, poprilično su neprepoznatljivi, osim možda par izuzetaka, ali i oni ne odudaraju previše iznad proseka koji sebi Ubisoft postavlja.

Čak i borba, koja se u principu svodi na puškaranje i lov, je mahom identična ili barem slična kao u Far Cry igrama, gde ćete se oslanjati na luk i strele i vatreno oružje uz par zanimljivih gedžeta kao što su pračka i

Mogu da kažem da je ovo najgušća i jedna od najlepših vegetacija i pejzaža koje sam video u bilo kojoj video igri. Istraživati Pandoru kao samu je bilo pravo uživanje, s obzirom da se ova igra znatno više oslanja na atmosferu koju uspeva da kreira i sa odličnim audio dizajnom. Konstantno ćete osluškivati šuškanje prirode oko vas, životinja, biljaka i insekata koje ste imali i niste imali prilike da vidite u filmovima. Vertikalnost ovde takođe igra veću ulogu nego u bilo kojoj drugoj Ubisoft igri. Pronalaženje putanja kroz džunglu Pandore, pogotovu ako igrate na malo manje navođenom exploration modu, će biti i izazovno i interesantno zbog toga što sve izgleda vrlo prirodno i prosto divlje.

**PRIČA JE U NAJMANJU RUKU GENERIČNA, ALI ZAPRAVO BRZO PUCA PO ŠAVOVIMA ŠTO VIŠE BUDETE ZALAZILI U NJU ZBOG VRLO PLITKOG PISANJA I PREDVIDLJIVOG RAZVOJA DOGAĐAJA**

slično. Ovde se ipak razlikuje to što ste vi pripadnik Na'vi-a, te se znatno prepoznaju nadmoćne fizičke sposobnosti kada govorimo o olakšanom penjanju, visokim skokovima i brzim šprintovima koji će se jako lepo uklopiti u generalno veći fokus ove igre na parkur. Iako smatram da je ovaj segment mogao biti proširen sa još više poteza koji bi možda učinili putovanje Pandorom interesantnijim.

Frontiers of Pandora se od svojih uzora ipak najviše razlikuje u smislu dizajna nivoa. Pandora je prenesena ne samo veoma verno, već i ekstremno detaljno.

Nažalost ovo jeste, ne samo najveća, nego jedna od retkih razlika od Ubisoftovog šablona igara sa otvorenim svetom. I dalje imate tipične skill poene koji se uglavnom svode na proste procentualne bonuse, uz par veština koje ćete nalaziti pomoću specijalnih cvetova skrivenih po svetu. RPG elementi koje Ubisoft poprilično bespotrebno i forsirano ubacuje u svaku igru su i ovde u sličnoj verziji kao u AC i FC igrama, sa nešto jednostavnijim sistemom i atipičnim UI-jem koji ipak ne pruža najbolje korisničko iskustvo zbog svoje nezgrapnosti i nepreglednosti.





Borbe se svode na rokanje kampova sa RDA i njima savezničkim Na'vi plemenima. Ono što jeste pohvalno je da će vas Avatar znatno manje zasipati neprijateljima na svakom koraku, dajući malo više predaha za istraživanje i bavljenje lovom koji ovde ima nešto veću ulogu, igrajući na kartu blagih survival mehanika koje će zahtevati da spremate hranu sa poprilično dobrim bonusima, što se uklapa u celu hunter-gatherer civilizaciju Na'vi plemena. A da, da li sam pomenuo da možete da letite pomoću Ikrana? Ovo je, uz istraživački aspekt igre, najbolji deo onoga što Frontiers of Pandora ima da vam ponudi, s obzirom da ćete se, kao i ja, konstantno zaustavljati i diviti pe-  
zaju pred vama.



**PANDORA JE PRENESENA  
NE SAMO VEOMA VERO,  
VEĆ I EKSTREMNO DETALJNO**



IGRU USTUPIO:  
UBISOFT

OS: WINDOWS 10 64-BIT  
CPU: INTEL CORE I5-11600K / AMD RYZEN 5 5600X  
GPU: NVIDIA GEFORCE RTX 3060 TI / AMD RADEON 6700 XT  
RAM: 16 GB  
HDD: 90 GB

PLATFORME:  
PC, PS5, Xbox Series X/S  
IZDAVAČ:  
Ubisoft  
CENA:  
€69,99

RAZVOJNI TIM:  
Massive Entertainment  
TESTIRANO NA:  
PC

**OCENA**

**6.5**

- ✓ Pandora je jedan od najbolje odrađenih otvorenih svetova
- ✓ Atmosfera
- ✗ Ista igra kao Far Cry franšiza već poslednjih deset godina
- ✗ Banalna priča
- ✗ Generični RPG sistemi koji više oduzimaju nego što dodaju

# TIPS & TRIKS

**VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL**



**DJURA**



**BEKI**



**LUKSI**

**POWERED BY**

**TRIK**



# SLATKO I ZABAVNO SA TESKIM NAORUZANJEM



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Persona 5 definitivno ima najveći životni vek i najviše spin-off naslova od svih Persona igara. Dok većina dobija dodatni deo priče ili možda neki mali spin-off, petica je došla do nivoa da ima i muzički. No ovde se vraćamo u dobro poznate taktičke vode za ovaj serijal, samo sa malo više slobode oko pozicioniranja i kombinacija napada i mehanika. Da li će ovo biti ipak prelako za fanove serijala, to ćemo videti.

Nekako standardno za spin-off-ove u Persona 5 svetu, igra počinje po završetku originalne glavne priče, u ovom slučaju tako što se tim fantomskih lopova okuplja u kafeu Leblank. Njihovo opušteno uživanje se naglo prekida kada cela prostorija biva prebačena u drugi svet. Po izlasku iz kafea tim se iznenada nalazi na trgu nepoznatog kraljevstva kojim vlada tiranin Marie. Svojom magijom ona začara većinu tima i sada je na Jokeru da pronađe način da

ih spasi od kontrole uma i da se zajedno sa družinom vrati u svoj svet. No da biste to uradili prvo morate da se pridružite Erini i njenom pobunjeničkom odredu.

Gejmplej u ovom naslovu dodaje pregršt zanimljivih dodataka i opcija za igranje, ali takođe oduzima pregršt stvari na koje su Persona fanovi navikli. Naravno tu je i dalje sistem opreme i oružja, napredovanje kroz nivoe i skupljanje EXP poena po pobeđivanju protivnika, kao i svi već dobro poznati likovi. Međutim, više nema social linkova, slobode za istraživanje i upoznavanje sa nekom lokacijom, nema elementarnih snaga ili slabosti nego svaki element dodaje neki efekat, pa čak je i uticaj persona umanjen iako su naravno i dalje prisutne. Ako zanemarimo šta je izbačeno, i to bez ikakvog razloga, pred nama i dalje imamo veoma kompetentnu i dobro sastavljenu taktičku igru, koja pored toga što je Persona spin-off, donosi mnogo prijatnih novina u ovaj žanr.

Osnova svake bitke biće pozicioniranje i korišćenje već postavljenih zidova iliti cover sistema. Naime, u zavisnosti od toga gde se nalazite, moći ćete da, ili primite manje štete, ili je kompletno izbegnete. Moramo napomenuti da ovde ne postoji procentualna šansa da pogodite ili promašite kao u nekim igrama (XCOM gledam u tebe). Ako vidite protivnika i možete da ga naciľate, prosto ćete ga pogoditi, i ovo sve naravno važi i za protivnike kada gađaju vas. Ako uspete da zaobiđete zaštitu koju protivnik ima i nanese dosta štete, možete ga baciti u Downed status i tako dobiti priliku da još jednom reagujete, i to se može ponoviti koliko god puta uspeli da oborite protivnika.

Vaše sposobnosti, persone i sve u tom rangu će imati nove efekte i neki će čak i pomerati protivnike i postaviti ih u poziciju za neki veći napada koji pokriva određenu površinu terena. Na primer, kako biste aktivirali All-Out-Attack moraćete da se postavite u

trougaonu poziciju oko protivnika. Pošto će persone trenutno raditi više na principu poboljšanja vaših statusnih poena, igra je uvela ceo skill tree da se pozabavi sa otključavanjem novih sposobnosti i pojačavanje određenih karakteristika likova. E sad, ne morate da se brinete pošto ćete vrlo lako i brzo moći da resetujete sve potrošene poene i namestite ih u nove sposobnosti. Pored toga, ako baš zeznete potez u toku borbe moći ćete da uradite undo jedan krug unazad. Sve ovo dovodi do toga da vas igra podstiče da testirate razne kombinacije i da se dobro pripremite pre svake misije.

Svaka misija se svodi samo na borbu, nešto kao što je XCOM Chimera Squad uradio za taj serijal. Pre nego što odete na zadatak imaćete priliku da kombinujete persone, kupujete opremu, postavite poene, odaberete skillove i naravno razgovarate sa drugim likovima koji su trenutno tu. Nakon toga počinjete misiju i tu ste prepušteni samo vašim



## TAKTIKA JE IPAK VRLO BITNA, A NOVE MEHANIKE ČINE GEJMPLEJ JOŠ ZABAVNIJIM

vijugama da pronađete najbolji način da je pređete. Same mape su poprilično male ali će na njima biti dovoljno novih opcija i mehanika da vam drže pažnju, bar dok jednom ne pređete ili dok ne pronađete najoptimalniji način za prelazak. Naravno, ne morate da se vraćate na prethodnu snimljenu lokaciju pošto ćete u Replay modu moći ponovo da odigrate svaku misiju i tako je pređete na optimalniji način i pokupite više nagrada.

Na nov vizuelni stil ćete definitivno morati da se naviknete. Za razliku od prethodnih spin-off naslova, ovde je dizajn urađen u nekakvom chibi fazonu, što je malo čudno kada se uporedi sa ozbiljnom pričom igre. Ipak, klasičan Persona 5 stil je i dalje tu. Muzika je kao i obično apsolutno fenomenalna. Pored novih numera čućete i pregršt poznatih pesama iz petog dela serijala, samo malo sređenih ili doteranih. A sam intro za igru prikazuje i totalno novu numeru specijalno pravljenju za ovaj naslov. Glasovna gluma je takođe na nivou, ali ipak imamo čudne momente kada se govori o nekim ozbiljnim temama, jer reči izgovara prilično chibi lik.

Koliko je ATLUS dobar razvojni tim pokazuje njihova sposobnost da odrade ovoliko različitih spin-off naslova i da i dalje izdaju veoma funkcionalnu igru čak i kada su neki sistemi i mehanike drastično različite od originalne igre na kojoj su bazirane. Sa tim na umu, ovaj naslov je i dalje teško preporučiti Persona fanovima i ljubiteljima taktičkih timskih igara. Ako volite Persona igre bićete srećni da se vratite u njihov svet, ali ćete takođe izgubiti dosta mehanika koje su srž ovog serijala. Ako ipak samo volite taktičke igre, bićete počašćeni divnim novim mehanikama koje će izmeniti kako vodite bitke, ali ćete takođe biti zbunjeni sa svetom i likovima ako niste prethodno bar malo upoznati sa Persona 5 igrom, svetom, likovima, ili anime serijalom.



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:  
OS: WINDOWS 10 64-BIT  
CPU: INTEL CORE I5-2400 / AMD FX-8350  
GPU: NVIDIA GEFORCE GTX 650 / AMD RADEON HD 7790  
RAM: 8 GB

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

IZDAVAČ:  
SEGA

CENA:  
59,99€

RAZVOJNI TIM:  
ATLUS  
TESTIRANO NA:  
PS4

# OCENA

# 8

- ✓ Zabavan spin-off
- ✓ Nove mehanike za žanr

- ✗ Uklonjene mehanike standardne za persona igre
- ✗ Nema puno slobode
- ✗ Kratka igra





# ODLIČNA TABAČINA I JOŠ BOLJI NASTAVAK



Autor: Milan Živković

Kada je pre nekolicinu godina objavljena Granblue Fantasy igra u obliku VS tabačine, sve je odavalo utisak iskustva kom je neverovatno malo falilo da bude u samom vrhu žanra. No, kako je igra ipak posedovala dobar set kvaliteta, zaslužila je i pravo na nastavak, koji ovaj put rekao bih donosi sve ono što je prvoj igri nedostajalo. Tako je sada pred nama jedan kompletniji i daleko kvalitetniji proizvod, koji ću pokušati lepo da ishvalim u nastavku ovog teksta.

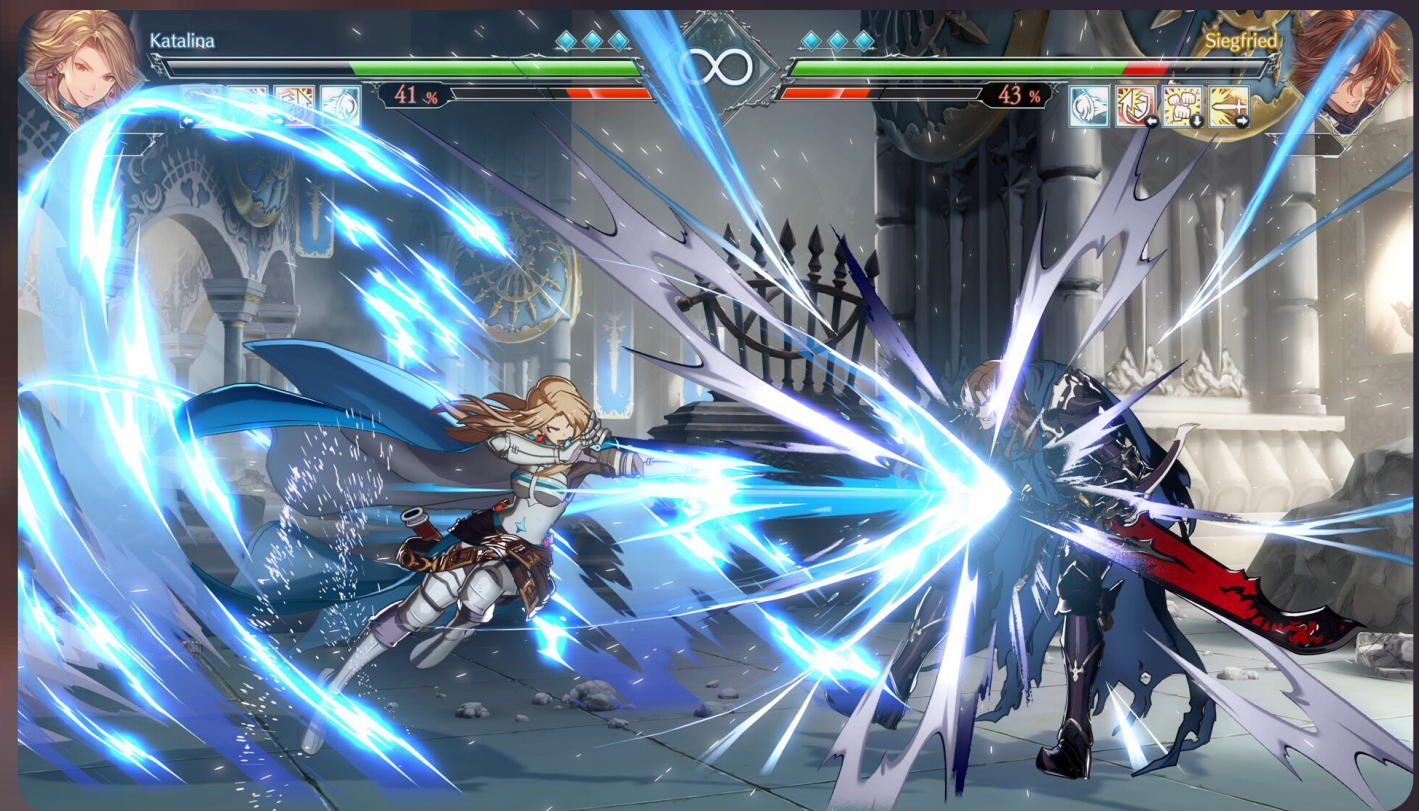
Granblue Fantasy Versus Rising sjajno kombinuje odličnu grafiku sa uzbudljivim akcionim mehanikama, pa sa lakoćom uvlači igrača u svoj pažljivo građeni univerzum. Arc System Works je poznat po neverovatnoj prezentaciji u svojim borilačkim igrama, a igra pred nama je rekao bih njihov najimpresivniji proizvod do sada. Igra ne samo da izgleda sjajno, već je po pitanju detalja i mehanika jedan odlično izbrušen naslov.

Izuzetno pristupačan za nove igrače a istovremeno

izuzetno dubok za veterane borilačkih igara, Versus Rising je sjajan primerak žanra. Komande su odličnog odziva, pa je izvođenje komboa i naprednih poteza pravo uživanje. Svaki od likova ima svoj unikatni stil, tako da je i svaki novi meč ujedno i sasvim novo iskustvo. Neki likovi su brži i pretenduju u napadu a drugi su za strpljivije igrače sa širokim dijapazonom defanzivnih poteza, tako da je vrlo lako odlučiti se lika kog ćete primarno uvežbavati.

Svaki od njih ujedno ima i ocenu koja definiše koliko je jednostavno u potpunosti ovladati njegovim korišćenjem. Tako i slabiji igrači pa i oni znatno iskusniji, već u startu mogu da odaberu likove koji više odgovaraju njihovom stilu igranja. Ovo je nešto što je generalno jako teško postići u borilačkim igrama - da svi profili igrača mogu podjednako da uživaju u igranju. A ovde je to izuzetno dobro izvedeno.

Igra poseduje i priču koju je moguće prelaziti, a za potpuno razumevanje je ipak potrebno da budete upoznati sa dešavanjima iz prethodnog nastavka. U suprotnom, verovatno ćete biti malo izgubljeni. Ali ukoliko vas više zanima emocija i samo pripovedanje od potpunog razumevanja dešavanja, sigurno je da ćete svejedno dosta uživati. Iako je sve većim



delom predstavljeno u stilu vizuelne novele i možda nema naročito veliku dubinu, opet je zabavno proći kroz ovaj pripovedački momenat. Likovi su živopisni a situacije kroz koje prolaze mogu sa lakoćom privući vašu pažnju.

Verovatno najlepša stvar u vezi igre jeste osećaj da ste svakom pobedom postigli nešto. Količina eksperimentisanja sa likovima i sticanje većeg iskustva u igranju, podstiču sa lakoćom da nastavite sa ig-



**IZUZETNO PRISTUPAČNA TABAČINA ZA SVE NOVAJLIJE A ISTOVREMENO JAKO DUBOK NASLOV ZA IGRAČE KOJI VOLE DA DO MAKSIMUMA BRUSE SVOJE VESTINE**

ranjem, tako da je i zaradni faktor poprilično visok. A tu je i multiplejer koji preko interneta funkcioniše značajno bolje nego što je to ranije bio slučaj. Mada kada su ovakve igre u pitanju, savetujem uvek da prvo pronađete bar jednog istomišljenika i zaljubljenika u žanr sa kojim ćete primarno odmeravati snage u lokalnom režimu igranja.

Jedna od interesantnijih opcija, jeste multiplejer igra koja funkcioniše po principu igre "Fall Guys". Sijaset





# Review

onlajn igrača istovremeno mora da prođe kroz nekoliko mini-igara uz konstantnu eliminaciju, a pobednik može biti samo jedan. Svi likovi su predstavljeni u "chibi" fazonu, a moguće im je i menjati izgled. Ove kozmetičke izmene kupujete ili osvajate kroz "gacha" mehaniku koja deluje nekako zalutalo u jednoj ovakvoj igri. Ali ukoliko volite taj faktor igara na sreću, sigurno ćete uživati u tom segmentu igre.

Sam gejmplej i borbena mehanika, podsećaju na kombinaciju klasičnog kao što je Street Fighter i modernijih naslova poput Dragon Ball FighterZ ili par poslednjih Gully Gear igara. Jednostavne komande za izvođenje poteza koje će leći svakom početniku a istovremeno pozamašna dubina i količina poteza za napredne igrače. Tu su neke jedinstvene mehanike poput "rush" kombos kako biste jako brzo napunili skalu za specijalne poteze ili aktiviranje "EX" napada usred ovih kombinacija udaraca.

Dodatno tome, svaki od likova ima svoj unikatni set veština kojim može da osveži klasične kombo napade. I tu je stvarno svašta prisutno, od defanzivnih opcija kao što su izbegavanja i kontranapadi pa sve do moćnih super poteza kojima se borba može u trenutku preokrenuti.

Što se detaljnih mehanika tiče, igra zaista ima jako lepo odmerenu dubinu. Korišćenje specijalnih poteza, jako je jednostavno i može se čak i više pojednostaviti za slabije igrače. Ali opis svih finesa ne samo da bi zauzeo ogroman deo ove recenzije, već je i nešto o čemu ne volim mnogo da govorim, već mi je uvek preporuka da sami otkrijete svaki detalj. Jer baš tu i leži jedan od najlepših elemenata ovakvih igara - sistem kom je lako pristupiti, ali što ga više kapirate, on vam nudi još više opcija.

Skoro nisam zaigrao jedan ovako kvalitetan borilački naslov u anime fazonu. U tom smislu, Granblue Fantasy Versus Rising je pravo remek-delo. Pametno izvođenje, uzbudljive borbe i apsolutno prelepa grafika, samo su neki od elemenata kojima s lakoćom može da vas osvoji već pri prvom igranju. A količina izbrušenih detalja koji su nedostajali originalu, čini ovo naslovom koji nikako ne smete da propustite, ukoliko volite ovakve igre.



IGRU USTUPIO:  
CYGAMES

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: WINDOWS 10  
CPU: AMD FX-4350 / INTEL CORE  
I5-3470  
GPU: RADEON HD 6870 / GEFORCE  
GTX 650 TI  
RAM: 4 GB  
HDD: 20 GB

PLATFORME:  
PC, PS4, PS5

IZDAVAČ:  
Cygames

CENA:  
49,99€

RAZVOJNI TIM:  
Arc System  
Works

TESTIRANO NA:  
PS5

## OCENA 8.5

- ✓ Sjajno i za veterane i za novajlije
- ✓ Vizuelno prelepo
- ✓ Dobra količina sadržaja
- ✗ Repetativna priroda igre može smetati nekim igračima
- ✗ Iako značajni, detalji i optimizacija su jedini pomak u odnosu na prvu igru

## UREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA



# play!

## RETRO

## BESPLATNI GAMING MAGAZIN

## PLAY.CO.RS

f facebook/PlayZine

t twitter/play\_zine

i instagram/playzine\_

y youtube/play\_zine





# FLEŠBEK 28 GODINA UNAZAD



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



Kao razvojni studio i izdavač, Microids imaju odlične ideje, naslove i pre svega volju da rade na igrama. Međutim, problem koji ih prati jeste da su skoro sve igre koje izađu iz njihove kuhinje nedopečene. Ne znam da li nemaju tajmer da im kaže kada je nešto "gotovo", da li se tajmer pokvario i ne pokazuje dobro, ili jednostavno QA tim ne postoji.

Conrad B. Hart se nekako vraća u nove nevolje, iako je već spasao svet od invazije vanzemaljaca. Probudivši se na nepoznatoj lokaciji, prvo pronalazi svoje oružje sa AI A.I.S.H.A. programom i onda kreće u potragu za lanom, njegovim nestalim prijateljem, kao i razlogom zbog kog je izgubio pamćenje.

Originalni Flashback, legendarni naslov koji je umnogome unapredio gejming sferu i doneo nove ideje u istu, pretežno je bio 2D ostvarenje. Njegov rimejk iz 2013. godine je na to dodao 2.5D grafiku ali se i dalje striktno držao kretanja "s levo na desno". Flashback 2 napušta sve to i ulazi u neku vrstu 2.5D lokacija gde imate više slobode kretanja po istim, ali na koje i dalje gledate sa strane i napredujete kao da igrate neki side-scrolling naslov.

Poređenje sa prethodnim verzijama je neizbežno, pogotovu što se ovde radi o pokušaju oživljavanja legendarnog naslova. Iako je prvi deo imao akcione sekvence, one su se manje svodile na bezumno pucanje i neprekidne talase protivnika koji se pojavljuju

niotkuda, kao što je ovde slučaj. Original je bio više fokusiran na manje okršaje i mnogo više pravih akcionih sekvenci gde ste morali brzo da platformišete i prođete kroz određene deonice u veoma filmskom stilu. Flashback 2 manje više to izbacuje i više se fokusira na otvoreniji svet koji je i dalje bolno limitiran.

**FLASHBACK 2 IMA  
POTENCIJALA ALI KONAČNI  
PROIZVOD POSUSTAJE**

Imaćete opciju da detaljnije istražite lokaciju, ali progresija je i dalje veoma linearna. Moći ćete da birate sporedne zadatke koji donekle imaju poentu, ali su veoma generični i u jednom momentu ćete se osećati kao da traćete vreme. Imaćete nekoliko opcija pri dijalogu sa drugim ljudima, davajući vam iluziju izbora i dubine narativa, ali posledice ne postoje. Naravno biće i borbe, praktično non stop, ali će svaka arena u kojoj zaglavite biti toliko neprijatno nefer u nekim situacijama da ćete se smoriti kada vidite da se opet, po ko zna koji put, neprijatelj samo pojavio iza vas, ili da ne možete da ga upucate zato što ga ograda u obliku šipke i nevidljivog zida štiti, ili to da pokušavate da pogodite jednog protivnika dok se

vaš automatski sistem ciljanja fokusira na drugog. Imaćete opcije da se branite štitom i brzo uklonite protivnike ako uspete da ih pogodite, ali nemojte pokušavati da se šunjate jer taj sistem praktično ne funkcioniše.

Čak i pokušaj pravljenja interesantnijeg načina putovanja između lokacija, putem hover bike-a, je toliko dosadan i bespotreban da bi bilo bolje da su jed-

nostavno ubacili fast travel sistem. Ipak, najčudniji i najgluplji sistem koji igra implementira jeste da terminal za snimanje pozicije možete iskoristiti samo jednom po lokaciji. Svi koji i dalje igraju ovu igru se nadaju da će se to promeniti u nekom patch-u. Ako se nadate da ćete bar imati platformisanja i rešavanje zagonetki u izobilju, moraću vas i tu razočarati, pošto će i to biti veoma banga-vo, prosto i u nedovoljnoj količini.





Vizuelni prikaz je više nego fin. Čak i ovaj sistem u kome se slobodno krećete po lokacijama, ali se na iste gleda sa strane, veoma je zanimljiv dodatak na ovaj žanr. Možda ga neka druga igra nekad bolje implementira. S druge strane, animacije su poprilično bazične i neinspirativne. Glasovna gluma je jedva podnošljiva, do te mere da bi možda bilo bolje da je ugasite i prosto čitate tekst. Muzika je sušta suprotnost i apsolutno je fenomenalna – rado ćete slušati skoro svaku numeru.

Igra je toliko loše optimizovana da čak i na PS5 konzoli predugo učitava nivoe, ponekad secka na nekim deonicama i toliko je puna bagova vidljivih čak i najobičnijem igraču da ćete se zapitati da li je neko ovo uopšte testirao pre nego što su izdali igru.

Da je ovo neki novi IP, i dalje bi bio klasifikovan kao loš, ali bismo bar imali nade da će ga srediti sa nastavkom, pogotovu ako ga je razvijao neki indie studio. Kako ništa od toga ne važi, pa čak i da kažete da je Microids indie studio, i dalje imaju previše igara da bi neko rekao da nisu iskusni u pravljenju istih. Ako ste baš zagriženi fan originala i čekali ste celih 28 godina da biste igrali nastavak, jedini način da uživate u Flashback 2 jeste sa brdom strpljenja i ljubavi prema serijalu i originalnom kreatoru koji se možda malo pogubio u načinu pravljenja igara posle tolikih godina.



## IGRA NAŽALOST IMA PREVIŠE OČIGLEDNIH GREŠAKA I NEDOSTATAKA



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:  
OS: WINDOWS 10 64-BIT  
CPU: RYZEN 5 1600X / CORE I3-8100  
GPU: GEFORCE GTX 1650 / RADEON  
RX 580  
RAM: 8 GB  
HDD: 16 GB

PLATFOME:  
Razvojni tim:  
Microids Studio Paris, Paul  
Cuisset  
IZDAVAČ:  
Microids  
CENA:  
39,99€  
RAZVOJNI TIM:  
Razvojni tim:  
Microids Studio  
Paris, Paul Cui-  
sset  
TESTIRANO NA:  
PS5

## OCENA

# 5

- ✓ Oživljavanje i nastavak legendarnog naslova
- ✓ Prijatan audio vizuelni dizajn
- ✗ Previše očiglednih i iritantnih grešaka
- ✗ Loše kontrole
- ✗ Loša optimizacija

# PATREON | PLAY!ZINE

## PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

# PATREON.COM/PLAYZINE



Autor: Milan Janković



# 100 ASIAN CATS

**100 Asian Cats** je očaravajuća hidden-object igra koja vodi igrače na šarmantnu avanturu. Premisa igre je jednostavna, ali zanimljiva: pronađite 100 preslatkih mačaka skrivenih među prelepim ilustracijama azijskih hramova. Ova potraga će testirati vašu pažnju kao i oko za detalje, nudeći jedinstvenu kombinaciju izazovnog i ležernog gejmplaja. U igri se posebno ističe umetnički stil, koji, iako minimalistički, savršeno dočarava njenu opuštajuću atmosferu.

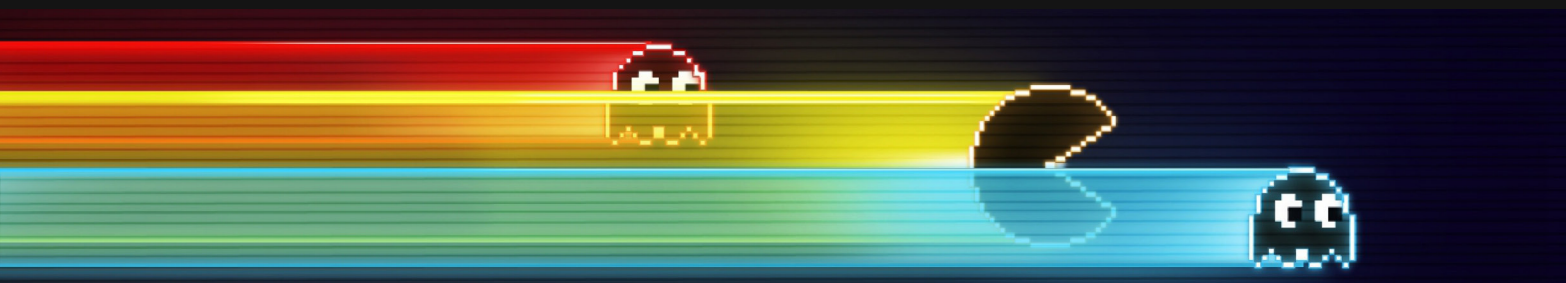
U modernom svetu gde mnoge igre teže ka složenom gejmplaju i kompleksnim mehanikama, **100 Asian Cats** uživa u svom minimalizmu sa ručno crtanom grafikom, autentičnom muzikom i casual gejmplajem, koji zajedno čine jedno jedinstveno iskustvo.

**100 Asian Cats** nije samo igra, već umetničko delo. Kroz svoju jednostavnost podstiče nas da cenimo lepotu u malim stvarima, skrivene detalje koje život često previdi. Služi kao podsetnik da je ponekad, usred haosa života, neophodno uzeti kratak predah kako bismo se divili svetu oko nas.

Dostupna na platformama kao što su Steam i itch.io, **100 Asian Cats** takođe nudi dodatni sadržaj kao što su artbook i soundtrack.

RAZVOJNI TIM:  
100 Hidden AnimalsKG

GDE PREUZETI:  
[https://store.steampowered.com/app/2667970/100\\_Asian\\_Cats/](https://store.steampowered.com/app/2667970/100_Asian_Cats/)



# COROMON

**C**oromon je potezna avantura u kojoj se igrači suočavaju sa misterioznom silom koja preti da zarobi i trenira divlja stvorenja Coromone, naravno u zle svrhe. Brzo ćete primetiti da igra crpi inspiraciju iz Pokémona, posebno u smislu gejmplaja i strukture misija, ali ipak nudi neke jedinstvene novine.

Coromon nas vodi u bogati pikselizovani svet sa šarenim grafičkim stilom, gde interesantni likovi i evoluirajući Coromoni doprinose celokupnoj avanturi. Postoji preko 120 Coromona koje možete pripitomiti, gde svaki poseduje posebne elementarne veštine. Igra naravno stavlja akcenat na hvatanje snažnijih čudovišta i njihov napredak, ali sa tolikim brojem Coromona i količinom kastomizacije, mogućnosti su gotovo beskrajne, tako da ćete definitivno pronaći stil igre koji baš vama odgovara.

Kontrole su jednostavne a korisnički interfejs vizuelno privlačan, ali je kritikovan kao "previše pojednostavljen" za PC korisnike. Ipak, glavna mana igre su nažalost mikrotransakcije - u in-game prodavnici možete kupiti predmete koji će vam olakšati napredak, što se dalje prevodi u veliki grind za igrače koji ne žele da troše novac na igru.

Uprkos ovim nedostacima, ljubiteljima žanra, pre svega Pokémona, Coromon će se sigurno dopasti.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:  
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:  
TRAGSOFT

CENA:  
Besplatno

TEST UREĐAJ:  
IPHONE 13

OCENA **DA**



# OŠTRICA ŽILETA ZA GEJMING

Autor: Stevan Starović



Gejming laptopovi svake godine postaju sve moćniji i manji tako da su sada po dimenzijama već dostigli svoje poslovne srodnike bez obzira što se od njih očekuje da budu zaista moćne mašine. U tom smislu, najnoviji model iz Razera donosi ekstra mali format od samo 14", ali i jedno iznenađenje u vidu AMD Ryzen procesora što samo govori o tome koliko je bitka i na ovom planu sada postala zaoštrena.

## Razer Blade 14

Laptop je stigao u standardnom pakovanje, međutim kada sam otvorio i izvadio (poprilično veliki) punjač, shvatio sam da unutra postoji još jedna, značajno manja kutija. Ona je naravno namenjena da dobijete taj utisak otvaranja Razer proizvoda sa sve prigodnim motivacionim porukicama i slično, ali ono što me je tu zapanjilo jeste koliko je samo mala! I kada je otvorite ugledate zaista nešto što bi se ne



**QHD OLED EKRAN OD  
240HZ JE MEĐU  
NAJBOLJIMA NA TRŽIŠTU**



tako davno nazivalo ultrabook računarom - iako je nominalno dijagonala ekrana 14" s obzirom na vrlo male ivice po obodu. Jedan kuriozitet kada ga otvorite jeste da shvatite da ekran nije u standardnom formatu 16:9, već je nešto dublji i u 16:10, ali ćemo se na ekran i na njegove performanse vratiti kasnije. Razer Blade 14 je poprilično diskretno dizajniran za gejmerski laptop i samo na poledini ima zeleni Razer logo, bez bilo kakvih ispisa i slično - ako ne prepoznajete logo nećete ni znati koji je brend, ali su oni dovoljno samouvereni u svoju prepoznatljivost kod publike koja to treba da prepozna. Takođe nema nikakvih ludih RGB LED osvetljenja, samo je prosvetljena tastatura i naravno boje možete podešavati kroz Razer Synapse softver. Svi portovi se zgodno nalaze sa strane, sa zadnje su samo izduvi za sistem hlađenja, što omogućava da potpuno nesmetano priključite periferije i da nemate situaciju da vam topao vazduh bije u šaku kojom držite miša. Mala zamerka je nedostatak posebnog LAN porta, koji je za gejmere uvek dobra stvar, ali imajući u vidu koliko je laptop tanak to i nije nelogično pa ukoliko baš morate da se igrate na kابلu zbog performansi, to možete rešiti preko nekog USB-C dongle adaptera.

Kao što smo već i napomenuli, sam punjač za laptop je poprilično veliki i težak, a ima i dobar sistem za menadžment kablova. Međutim, biće vam potreban samo za vrhunske performanse - ukoliko ga koristite u nekom poslovnog okruženju možete koristiti i punjenje preko USB-C sa nekim malo jačim adapterom koji deli interfejs kao za mobilne telefone. Dobro je i što mu baterija drži jako dugo, u testovima čak do 9 sati reprodukcije video sadržaja, što znači da bi u praksi trebalo da izdrži ceo radni dan nekog umerenog korišćenja, naravno niko ni ne očekuje da možete da se ozbiljno igrate na bateriji.

Imajte na umu da je Razer Blade 14 izuzetno malih dimenzija, ali da zahvaljujući moćnim komponentama koje su ugrađene u njega težina nije baš tako mala - za konkretnu konfiguraciju iznosi 1.84 kg. Poređenja radi, poslovni "konfekcijski" laptop računari sa 15.6" ekranom se sada kreću sa težinom od oko 1.6 kg, naravno uz mnogo slabije komponente.

## Moćna gejming mašina

Kada govorimo o komponentama, Razer Blade 14 zaista briljira bez obzira na male dimenzije, pre svega na polju kombinacije procesora i grafičke kartice,



koji i jesu najbitniji za video igre. Po prvi put se u jednoj ovako maloj mašini susrećemo sa Ryzen 9 7940HS procesorom sa 8 jezgrara/16 threadova, čija boost frekvencija ide do čak 5.2GHz, pri čemu je uparen sa izuzetno moćnom Nvidia RTX 4070 grafičkom karticom za laptop računare sa 8GB sopstvene memorije. Tu je još i 32GB DDR5 memorije kao i SSD od 1TB, tako da nećete imati problema sa smeštanjem svojih naslova. Zanimljivo je napomenuti da je Razer u saradnji sa AMD-om i Nvidia-om uradio poseban sistem hlađenja koji omogućava da se ovi čipovi adekvatno rashlade bez obzira što postižu odlične gejming performanse. Mala zamerka je da, kada stavite računar u mod da iskoristi sve svoje mogućnosti, on postaje dosta bučan, ali je to realno kompromis koji je negde morao da se napravi.

Naravno treba imati u vidu i da ekran proporcija 16:10 dolazi u QHD+ rezoluciji, odnosno 2560x1600 piksela ali i sa frekvencijom osvežavanja od čak 240Hz i zaista izgleda predobro. Međutim ta veća rezolucija

### DIZAJN JE DOSTA SVEDEN ALI DETALJI DAJU NA IMIDŽU



### LAPTOP JE IZUZETNO MALI I KOMPAKTAN

u igrama traži i nešto veće performanse koje možda nisu baš uvek opravdane s obzirom na realno malu veličinu ekrana. Sve u svemu, ovaj računar to može i da iznese, pa smo ga testirali u malo zahtevnijim okruženjima - trenutno nam deluje da je Cyberpunk 2077 u Overdrive modu, odnosno onom modu gde je raytracing uključen do krajnjih granica, nešto što bi najbolje pokazalo snagu nekog gejming računara, pa smo se zato upravo na njega fokusirali. I tu Razer Blade 14 u svojoj native rezoluciji postiže oko 50-60 fps u proseku, međutim kada smanjimo rezoluciju na Full HD, koja je realno sasvim dovoljna u odnosu na veličinu ekrana, dolazimo do proseka od više od 95 fps. Tu pričamo o trenutno najzahtevnijem modu u igrama, tako da ako bismo podešavanja vratili "samo" na max, dobijamo oko 100 fps u QHD+ i oko 120 fps u FHD rezoluciji, što je i više nego dovoljno, pogotovu imajući u vidu veličinu ove mašine.

Svi ostali AAA naslovi zavisno od rezolucije i nivoa detalja rade u najmanje 90 fps, a najčešće oko 120 fps u QHD+ rezoluciji, pa nismo preterano ni testirali ništa niže. S druge strane esports naslove ćete vrlo lako poterati u broju sličica u sekundi koji će moći da isprati ekran sa osvežavanjem od 240Hz, pa tu zaista nema nikakvih dilema. Pogotovu je to bitno za recimo Counter-Strike 2 koji dosta zavisi od procesora, a Ryzen 9 7940HS ima sjajne single core performanse i visok klok, pa nije začuđujuće da ova igra bez problema radi u 350 i više fps u Full HD rezoluciji.

### Zaključak

Zanimljivo je videti kako smo za manje od decenije prešli put od gejming laptopa koji ste sa sobom mogli da ponesete na leđima samo ako ste ozbiljno vežbali u teretani, do nečega poput Razer Blade 14 što nudi vrhunske performanse u jako malom i elegantnom izdanju. Naravno uvek se ta elegancija mora dodatno platiti pa je Blade 14 verovatno izvan budžeta za većinu gejmera, ali je dobro znati da ovakva opcija već sada postoji a da se nadamo da će u narednom periodu postati i pristupačnija.



|                  |                                                                                     |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Model            | Razer Blade 14                                                                      |
| Procesor         | AMD Ryzen 9 7940HS (8-core/16 Threads)                                              |
| Memorija         | 32GB DDR5 5600                                                                      |
| Grafička kartica | GeForce RTX 4070 8GB                                                                |
| SSD              | 1TB SSD                                                                             |
| Hard disk        | Nema                                                                                |
| Povezivanje      | 2xUSB-A 3.2 Gen 2, 2x USB-C 3.2 Gen2, HDMI 2.1, 3.5mm combo, WiFi 6e, Bluetooth 5.2 |
| Ekran            | 14" 2560x1600 240Hz                                                                 |
| OS               | Windows 11                                                                          |
| Težina           | 1.84 kg                                                                             |



# OSNOVNA TASTATURA ZA GEJMERE

Autor: Stevan Starović

**N**a tržištu dugo važi trend da se oni najzaigraniji gejmeri okreću mehaničkim tastaturama, ali ako realno pogledamo, one niti svima trebaju niti ih baš svi vole. U tom smislu i dalje ima dosta prostora za jednu dobru i nadasve jednostavnu membransku gejming tastaturu.

## Redragon Aditya

Aditya je još jedno dosta specifično ime u celokupnoj Redragon nomenklaturi, a u ovom slučaju označava jednu vrlo standardnu membransku gejming tastaturu, onakvu na kakvima je većina nas verovatno i napravila prve gejmerske korake. Mehanički tasteri imaju svojih prednosti u domenu brzine, izdržljivosti i drugih stvari, ali za neke igrače mogu biti prosto previše naporni, dok neki ne žele da izdvoje veću svotu novca za tastaturu jer smatraju da im to nije neophodno. I membranski tasteri sada više nisu problematični za igranje, pogotovu sa modernim anti-ghosting opcijama koje omogućavaju da se istovremeno registruje pritisak na više dugmića, konkretno na ovom modelu čak do 26 tastera. Plus je i dizajn napredovao u smeru gde su i membranske tastature vizuelno zanimljivije, ali i izdržljivije za korišćenje. U tom smislu je pravo malo iznenađenje kod Aditya tastature što je cela njena gornja površina izrađena od metala, nešto što smo do sada viđali samo na mehaničkim modelima. Ovo omogućava minimalno uvijanje tastature, ali i dosta dobru izdržljivost, mada ipak ne bismo preporučivali da na njoj iskaljujete svoj bes tokom igranja.

Sami tasteri su izdignuti na kavicama koje bismo najlakše mogli nazvati baš membranama, i kada



je tastatura ugašena one su bele, ali kada se upali kreću da svetle svim bojama RGB spektra. To nije sve, jer možete izabrati i čak šest modova u kojima se menjaju boje, bilo kroz softver, bilo ručno, tako da što se vizuelnog aspekta tiče ovde sigurno nećete imati problema da budete zapaženi. U softveru čak možete napraviti svoj lični mod osvetljenja. Dobra stvar sa membranama na tasterima jeste što ne zahtevaju veliko privikavanje, pogotovu za kucanje teksta, pa je ova tastatura dobra i za iskusne gejmere ali i za totalne početnike.

Tastatura ima ukupno 104 tastera u najklasičnijem mogućem rasporedu, s tim što se iznad funkcijskih tastera sa leve strane nalaze makro tasteri

**MAKRO TASTERI  
SU ODLIČAN DODATAK**



**ADITYA IMA STANDARDNU VELIČINU SA 104 TASTERA I NUDI  
ZANIMLJIVO RGB OSVETLJENJE**





eri za posebne komande, dok se sa desne strane iznad numeričkog dela nalaze multimedijalni tasteri za kontrolu reprodukcije muzike. Ovo rešenje je izuzetno dobro jer makro tasteri nisu recimo sa leve strane kao dodatni, što nekim korisnicima može biti nezgodno, dok sa druge strane na samoj tastaturi imate dugme da odmah na licu mesta snimate makro komadu (aktiviranje više tastera uzastopno) pa i ne morate uopšte ulaziti u softver da biste to izvršili. Mala zamerka na multimedijalne tastere ide na činjenicu da nije stavljeno ništa za kontrolu jačine zvuka, što za neke korisnike može biti vrlo praktično. Tastatura ima mogućnost podešavanja nivoa nag-

iba, a kabl koji ide do računara na koji se povezuje preko USB porta je končanog tipa, pa ćete lako s njim moći da manipulišete na stolu. Dodatna pogodnost jeste što se na kablju nalazi i čičak traka kojom možete lakše manipulirati njime, skratiti ga ili ga povezati sa nekim drugim kablovima na stolu i na taj način napraviti čistiji izgled celog okruženja.

## Zaključak

Redragon Aditya je dosta povoljna membranska tastatura koja nudi i više nego što bi se moglo na prvi pogled zaključiti – lepa je, kvalitetno izrađena, brza i efikasna, a tu je i anti-ghosting opcija da ne bi dolazilo do blokiranja prilikom istovremenog pritiska na više tastera. Kada na to dodamo i promociju sa pet godina garancije za uređaj, ovo može biti idealna tastatura za nekoga ko tek ulazi u gejming ili za nekoga ko možda preferira membranske tastature u odnosu na mehaničke.

**GORNJA POVRŠINA JE U  
POTPUNOSTI OD METALA**



# LEGION



intel  
**CORE™**  
i7

Intel® Core™  
i7 Processor

**Legion 5i Pro**  
Gear up at  
[Lenovo.com/Legion](https://lenovo.com/legion)



## ENIGMATIKA

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili Mariju, možda i najpoznatijem serijalu iz cele istorije video igara.

Čeka vas 10 Mario trivia pitanja i 3 rebusa. Pošaljite nam vaše odgovore na pitanja, kao i rešenja rebusa na [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com) za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



1) Za koju konzolu je izašao originalni Super Mario RPG iz 1996. godine?

A. NES

B. SNES

C. Nintendo 64

D. GameCube

3) Koji od navedenih likova se ne pojavljuje u Super Mario RPG?

A. Bowser

B. Mallow

C. Geno

D. Princess Daisy

5) U kog insekta Mario može da se pretvori u Super Mario Galaxy?

A. Mrava

B. Bubamaru

C. Pčelu

D. Leptira

2) Koje boje je Mariova odeća u originalnoj Super Mario Bros. igri?

A. Žute

B. Ljubičaste

C. Plave

D. Crne

4) U kojoj igri se prvi put pojavljuje Yoshi?

A. Super Mario World

B. Super Mario 64

C. Super Mario Bros. 3

D. Super Mario Land

6) Koje je bilo Mariovo zvanje pre nego što je postao vodoinstalater?

A. Stolar

B. Električar

C. Kuvar

D. Đubretar

7) Ko je glavni negativac u Super Mario RPG?

A. Bowser

B. Donkey Kong

C. Waluigi

D. King Smithy

9) Kako se zove neprijatelj koji leti na oblaku?

A. Lakitu

B. Blooey

C. Luma

D. Goomba

8) Koja Mario igra je prva imala 3D grafiku?

A. Super Mario 64

B. Super Mario Galaxy

C. Super Mario World 2: Yoshi's Island

D. Super Mario 3D World

10) Koji glumac daje glas Bowseru u Super Mario Bros. filmu (2023)?

A. Džon Gudman

B. Džek Blek

C. Set Rogen

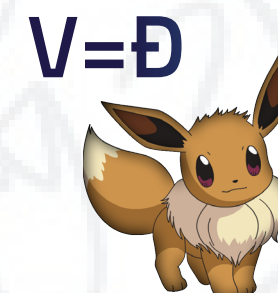
D. Deni Devito

Rešenja iz prošlog broja:

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

Rebusi:

1. Kakaši, 2. Madara, 3. Minato





# play

z i n e

