

play!

z i n e

DOMAĆA SCENA:

INTERVJU SA
NENADOM
GOJKOVIĆEM

REVIEW:

SOUTH OF
MIDNIGHT

HARDWARE:

GLORIOUS
MODEL I 2

PLAY!CON
SPRING 2025:

PRVI PUT NA
BEOGRADSKOM
THRILLERFESTU

IGRA MESECA
BLUE
PRINCE[®]

BROJ 190 - MAJ 2025.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Rosić

KONTAKT:

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

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, 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

U veoma detaljnom pregledu najaktuelnijih ARPG igara i najnovijih apdejta za iste, naš cenjeni autor Igor je označio april kao gozbu za fanove ovog žanra. Međutim, ako sagledamo širu sliku (i pogledamo listu recenzija koje su ušle u ovaj broj), dolazimo do zaključka da je april 2025. bio jedan od najplodnijih perioda za gejmere u globalu. Ako nas za godinu dana pitate koja su naša najlepša sećanja vezana za ovo proleće, scene iz Clair Obscur: Expedition 33 će verovatno početi da nam prolaze kroz glavu, intenzivno i invazivno, kao YouTube reklama koju nije moguće preskočiti. Međutim, za razliku od nekih drugih, za ova sećanja nam add block nije potreban. Tu je naravno i Blue Prince, remek-delo indie scene koje nas je nateralo da u potpunosti promenimo način na koji pristupamo jednoj video igri.

Ako niste primetili, igre su apsolutni hajlajt meseca, što se odnosi i na E X C A V A T I O N, domaći projekat iskusnog artista, dizajnera i developera, Nenada Gojkovića, koji želi da napravi nešto nesvakidašnje u GoldSrc-u, endžinu koji koristi originalni Half-Life. Za kraj vam sa zadovoljstvom predstavljamo veliki povratak Play!Con konferencije, čije prolećno izdanje će se održati u sklopu beogradskog Thrillerfesta, 17. i 18. maja uživo u Domu omladine. Thrillerfest je festival posvećen trileru i kriminalističkom žanru i predstavlja prvi takav događaj u regionu. S obzirom na tematiku, mi iz Play! ekipe ćemo malo izaći iz kalupa i više ćemo se fokusirati na narativnu komponentu igara.

Vidimo se na Thrillerfestu od 16. do 18. maja, a na Play!Con Spring 2025 nas možete posetiti 17. i 18. maja!



BLUE PRINCE

64 IGRA MESECA: BLUE PRINCE



60 REVIEW: CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33



10 DOMAĆA SCENA: PLAY!CON SPRING 2025

FLASH VESTI 6

DOMAĆA SCENA:

Play!Con Spring 2025 10
Intervju sa Nenadom Gojkovićem 14

EDITORIJAL: April je bio gozba za ARPG fanove, dobro se jelo! 20

PRVI UTISCI:

Onimusha 2: Samurai's Destiny Remaster 24
Into the Dead: Our Darkest Days 26
Capcom Fighting Collection 2 30

REVIEW:

Atelier Yumia: The Alchemist of Memories & the Envisioned Land 32
Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition 36
Forever Skies 40
Amerzone - The Explorer's Legacy 44
KIBORG 48
Star Overdrive 52
The Bazaar 56
Clair Obscur: Expedition 33 60
Blue Prince 64
South of Midnight 68

BESPLATNI KUTAK:

The Last Oath 72

U POKRETU:

MO.CO 73

HARDWARE:

Wacom Intuos Pro Medium 74
Razer Kraken V4 76
Glorious Model I 2 80
Logitech MK470 Slim Combo 84

SPLIT FICTION FILM ZVANIČNO POTVRĐEN, SIDNI SVINI ĆE IGRATI GLAVNU ULOGU

Već proglašen ozbiljnim GOTY kandidatom, Split Fiction se istakao kao jedna od najuspešnijih igara 2025. godine, a sada je zvanično potvrđeno da ovo remek-delo dobija i filmsku adaptaciju. Kada govorimo o ovakvom projektu, fanovi su se odmah zapitali ko će igrati Mio i Zoe. Kako prenosi Variety, ulogu jedne od glavnih junakinja će tumačiti Sidni Svini, zvezda serije Euphoria i filma Anyone But You.

Datum izlaska filma nam još nije poznat, a Variety navodi da se ne zna da li će Svini igrati Mio ili Zoe. Pošto je glumica svetlije puti i ima plavu kosu, na prvi pogled nam više odgovara Zoe, mada ništa nije zagarantovano. Pitanje je da li će režija uopšte zadržati njen britanski akcenat iz igre.



MICROSOFT PREDSTAVIO NOVU AI IGRU, ALI JE BUKVALNO NEIGRIVA

Microsoft je još u februaru predstavio Muse, alat koji koristi AI sa ciljem kreiranja čitave video igre. Sada možemo videti prvi složeniji projekat ovog alata kroz tech demo koji prikazuje kako simulira "interaktivni gejملهj".

Kako kompanija navodi, "demo dinamički generiše sekvence gejملهja inspirisane klasičnom igrom Quake 2". Svaka akcija igrača pokreće sledeći frejm generisan veštačkom inteligencijom. Ovaj demo je predstavljen putem Copilot Labs platforme i možete ga igrati u vašem browseru već sada.

Nakon što smo "odigrali" ovaj demo, jasno nam je da veštačka inteligencija nije ni blizu sposobna da oponaša pravu igru. Iako liči na Quake 2, grafika je mutna, a lag je nepodnošljiv.



GHOST OF YOTEI DOBIO DATUM IZLASKA



Sucker Punch je zvanično otkrio da Ghost Yotei izlazi 2. oktobra kao PS5 ekskluziva. Početna cena iznosi 79,99€. U novom trejleru smo saznali više o prošlosti glavne junakinje Atsu, ali i o izazovima sa kojima tek treba da se suoči. Njena glavna misija je da eliminiše ozloglašeni Yotei Six, grupu odmetnika koja je odgovorna za smrt njene porodice. U trejleru možemo da vidimo Atsu u akciji, kao i njenog vernog vuka-saputnika koji joj pomaže u borbi protiv neprijatelja.

Način na koji ćete loviti članove Yotei Six bande zavisi isključivo od vas. U tom smislu, Sucker Punch tvrdi da je unapredio sistem istraživanja sveta, koji nudi znatno više slobode i raznolikosti nego Ghost of Tsushima.

NOVA FUDBALSKA IGRA KREATORA SIFU STIŽE OVOG JUNA



Studio Slocap, poznat po akcionom hitu Sifu, ovog leta stupa na virtuelni teren. Njihova nova fudbalska igra, Rematch, biće lansirana 19. juna i biće dostupna za PC, Xbox Series X|S i PS5.

U pitanju je timska online fudbalska igra u 5v5 i 4v4 formatima, koja više naginje na arkadnu akciju nego na realističnu simulaciju. Svaki igrač u ekipi će kontrolisati jednog fudbalera, tako da je veliki fokus bačen na timsku igru.

Rematch stiže u tri izdanja: Standard, Pro i Elite, po cenama od 30 do 50 dolara. Skuplji paketi donose early access, kozmetičke dodatke i „Captain Pass“ unapređenja. Za sada nam zvuči kao veoma zabavna alternativa za klasične fudbalske simulacije koje već decenijama dominiraju žanrom.

MIKROTRANSAKCIJE ČINE 58% PC ZARADE U 2024. GODINI

Novi izveštaj Newzoo-a otkriva da je čak 58% ukupne zarade PC igara u 2024. godini došlo isključivo od mikrotransakcija, što iznosi zapanjujućih 24,4 milijarde dolara, a glavni "krivci" su CoD: Black Ops 6, Fortnite i Roblox.

I dok ukupni prihod PC sektora beleži simboličan rast od 0,1%, pad od 2,6% u sferi premium (full release) igara pokazuje jasnu sliku da igrači sve manje kupuju igre. Čak su i DLC-ovi za Elden Ring i Diablo 4 doneli dodatnih 5,3 milijarde dolara.

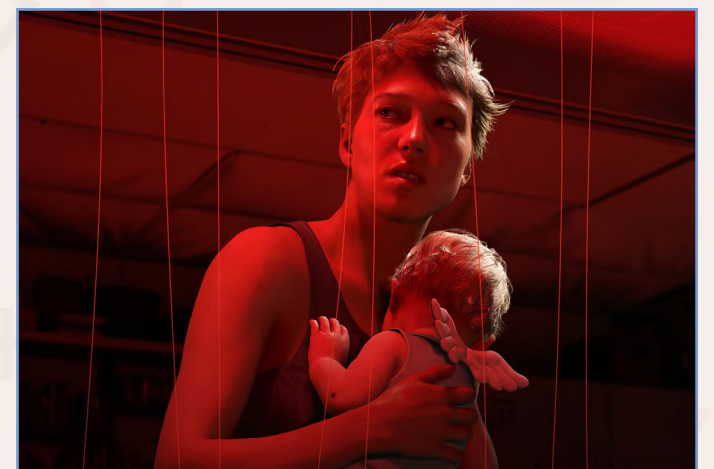
Industrija se otvoreno okreće live-service modelu, uprkos činjenici da se igrači sve više žale na grind i gubitak fokusa na kvalitet. Ali sa skoro milijardu PC igrača, jasno je zašto developeri i izdavači idu linijom manjeg otpora.



MOĆI ĆEMO DA PRESKOČIMO SVAKU BOSS BITKU U DEATH STRANDING 2

Tokom najnovije epizode Koji Pro radio programa, Hideo Kodžima je otkrio da će Death Stranding 2 imati jedinstvenu mehaniku borbe protiv bossova. U istom segmentu je napomenuo da je razvoj igre 95% završen. Naime, ako igrač izgubi bitku, dobiće opciju da u potpunosti preskoči bossa i nastavi igru. Sve detalje priče koji su vezani za bossa, igrač će saznati putem recapa u stilu visual novela. Ova opcija će možda obradovati one koje zanima samo priča, ali se mnogima ne dopada jer uvodi previše olakšica.

DS2: On the Beach izlazi 26. juna i biće ekskluzivan za PS5. U trejleru koji je prikazan na SXSW 2025, videli smo scene koje podsećaju na još jedan Kodžimin poznat serijal igara – Metal Gear.



DA LI JE TO CAPCOM NAGOVESTIO RESIDENT EVIL 9?



RE4 Remake, moderna reinterpretacija jednog od najboljih horor naslova svih vremena, zvanično je prodana u preko 10 miliona primeraka, i to brže nego bilo koji prethodni RE naslov.

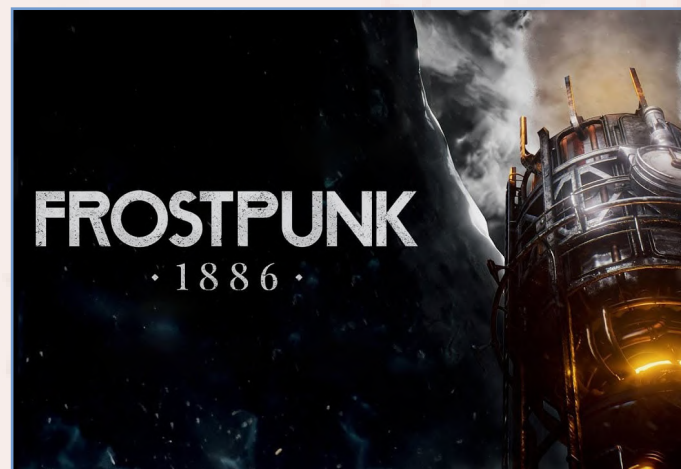
Za samo tri meseca od januarskog izveštaja kada je brojka iznosila oko 9 miliona, igra je prodana u još milion primeraka. U međuvremenu, Capcom je ažurirao i podatke za ostatak serijala – RE7 i RE2 Remake su sada premašili 15 miliona prodanih kopija, dok cela franšiza broji neverovatnih 176 miliona prodanih igara. U objavi u kojoj se Capcom pohvalio fanovima za ovo dostignuće, možemo da vidimo klip koju su mnogi protumačili kao tizer za Resident Evil 9 – drveni znak koji iz horizontalne perspektive izgleda kao "IX".

FROSTPUNK 1886 STIŽE KAO UE5 RIMEJK ORIGINALA

Samo šest meseci nakon izlaska Frostpunk 2, studio 11 Bit je najavio sledeću igru u serijalu. Ne radi se o nastavku, već rimejku originala iz 2018. godine, koji će se zvati Frostpunk 1886.

Novi naslov koristi UE5, što će igru vizuelno podići na potpuno novi nivo, ali će i omogućiti punu podršku za modove i značajno olakšati rad na budućem sadržaju. Shodno tome, od rimejka očekujemo otvoreniju strukturu igre koja će moći da evoluira kroz vreme. 11 Bit Studios je potvrdio da će paralelno raditi i na dodatnom sadržaju za Frostpunk 2.

Iz trenutne perspektive, ovo deluje kao pokušaj 11 Bit Studiosa da dodatno zaradi na kecu, koji je u globalu bolje prošao od dvojke, koja nije nužno loša igra.



GTA VI ZVANIČNO ODLOŽEN ZA 2026. GODINU



Na veliku žalost čitave gejming zajednicu (a možda i radost drugih kompanija), Rockstar Games je pomerio datum izlaska za Grand Theft Auto VI na 26. maj 2026. godine.

Svi smo se nadali da će igra izaći krajem 2025. godine. Čak je i nedavna izmena datuma izlaska za Borderlands 4 sugerisala da će GTA 6 ugledati svetlost dana ove jeseni, ali izgleda da to ipak nije slučaj. Krajem 2024. i početkom 2025. godine, bilo je glasina da je Rockstar interno odložio igru, s tim da PC verzija stiže 12-18 meseci nakon izlaska verzije za konzole.

Uprkos činjenici da ćemo morati da čekamo još godinu dana, svakako ne želimo nedovršenu igru. Sada nam ostaje samo da čekamo na nove objave od Rockstara.

PROTOTYPE SE POTENCIJALNO VRAĆA NA SCENU



Nakon što je Microsoft preuzeo Activision, fanovi su počeli da sanjaju o povratku zaboravljenih franšiza. Izgleda da bi prvi na redu mogao biti Prototype, akciona igra iz 2009. godine poznata po haotičnom i brutalnom gejmlju.

Kako prenosi Insider Gaming, u toku je interna anketa koja ispituje interesovanje publike za povratak antiheroja Aleka Mersera. Iako ništa potvrđeno, ovakve ankete često prethode ranim fazama razvoja, mada je i reboot u opticaju s obzirom da je original star više od 15 godina. Poslednji pokušaj povratka Prototype serijala smo imali 2015. godine kroz remaster za PS4 i Xbox One. Međutim, uz moć Game Pass-a i nove generacije hardvera, možda ćemo dobiti punokrvni nastavak.

RUNESCAPE: DRAGONWILDS STIGAO U EARLY ACCESS NA STEAMU

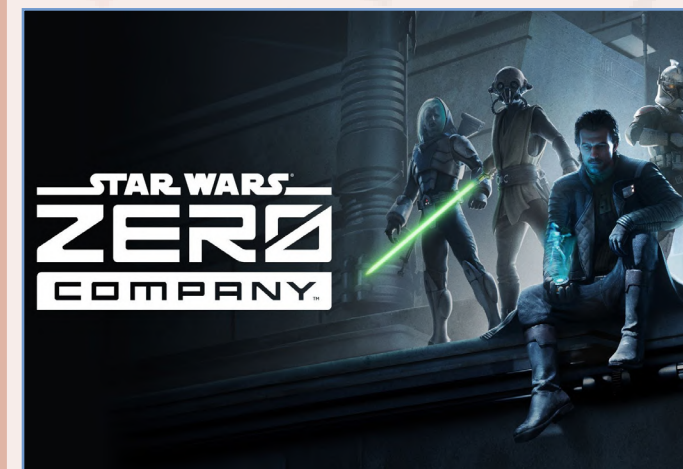
Jagex, studio najpoznatiji po RuneScape serijalu (pogotovo njegovoj Old School varijanti), zvanično je predstavio novu open world survival igru u istom univerzumu – RuneScape: Dragonwilder. Samo tri meseca nakon prve najave, igra je ušla u early access fazu na Steamu.

Kada je reč o 1.0 verziji igre, Jagex se nada izlasku tokom 2026. godine, ali ističe da ne želi da se drži strogih rokova. Studio je takođe podelio roadmap sa budućim apdejtima na kojima aktivno radi.

Dragonwilder se odvija u Ashenfallu, novom kontinentu gde će igrači, samostalno ili u timu, morati da se posvete raznoraznim "survival aktivnostima", kao što su sakupljanje resursa, građenje kampova, levelovanje skillova i slično.



RESPAWN PREDSTAVIO POTEZNU STRATEGIJU STAR WARS: ZERO COMPANY



EA je zvanično predstavio poteznu strategiju u svetu Ratova Zvezda. Igra nosi naziv Star Wars: Zero Company, a razvija je studio Bit Reactor. Zero Company stiže 2026. godine za PC, PS5 i Xbox Series X/S, ali nam tačan datum izlaska nije poznat.

O Zero Company se za sada ne zna mnogo, osim da će biti potezna singleplejer igra nalik na XCOM. Radnja je smeštena pred sam kraj Clone Wars perioda, a prati komandanta Hawksa i njegov specijalni tim tokom sukoba sa novim, tajanstvenim neprijateljem.

Studio Bit Reactor je novoformljeni tim specijalizovan za strategije, koji čine veterani industrije koji su učestvovali u razvoju igara poput pomenutog XCOM-a, Civa, Gears of War i Elder Scrolls Online.

PLAY!CON SPRING 2025

PRVI PUT NA BEOGRADSKOM THRILLERFESTU



Play! ekipa vam ponosno predstavlja deveto izdanje Play!Con konferencije, događaja koji je posvećen gejming industriji u Srbiji i regionu, ali i svim ljubiteljima video igara!

Prvi Play!Con održan je 2020. godine, a naredna četiri izdanja su se odvijala onlajn zbog restrikcija pandemije. Do 2025. godine organizovano je ukupno osam Play!Con konferencija, pri čemu je peta po prvi put održana uživo na Games.con festivalu u Beogradu.

Format predstojeće konferencije će biti isti kao i prethodnih godina, sa predavačima i predstavnicima game dev studija koji će razgovarati o zanimljivim temama vezanim za gejming industriju i video igre uopšte. Posetioci će takođe imati priliku da se upoznaju sa gostima konferencije i čuju komentare od developera lično.



Prolećna izdanja Play!Con konferencije smo do sada organizovali kao skraćene, jednodnevne događaje. Međutim ove godine uvodimo bitnu novinu - ne samo da će Play!Con Spring 2025 trajati puna dva dana, već će odvijati na potpuno novoj lokaciji - **na prvom beogradskom Thrillerfestu**, regionalnom multimedijalnom festivalu koji je posvećen trileru i kriminalističkom žanru. Play!Con Spring 2025 će se održati 17. i 18. maja, uživo u Domu omladine u Beogradu, dok sam Thrillerfest počinje dan ranije kao prvi takav događaj u regionu.

Festival će posetiocima dati bolji uvid u razvoj i moderna dela triler žanra u različitim vrstama umetnosti, uključujući književnost, filmove, slikarstvo, stripove i video igre. Tematika našeg prolećnog skupa će zato biti više fokusirana na narativnu komponentu igara, primarno u lično.



kontekstu trilera i srodnih žanrova. Jedva čekamo da vam pokažemo šta smo vam sve spremili za ovogodišnji Play!Con Spring!

Organizator Play, koji stoji iza digitalnog mesečnika Play!Zine, narednih nedelja sprema još objava za Play!Con Spring 2025. Pratite **zvanični sajt** i **Instagram** stranice za sve novosti o događaju, kao i kompletan lajnap gostiju koji će učestvovati na konferenciji. Sva predavanja će biti snimljena i naknadno objavljena na **Play! YouTube kanalu**.

Što se tiče ostatka programa, tokom tri festivalska dana u Domu omladine biće organizovan mini-sajam trilera na kome će učestvovati najveći domaći izdavači, a posetioce očekuju specijalni popusti, promocija novih izdanja i druženja sa domaćim i stranim autorima.

Specijalni gost Thrillerfesta biće Norvežanin Ju Nesbe, jedan od najpoznatijih svetskih pisaca trilera. Nesbe će tom prilikom promovisati svoj najnoviji roman „Minesota“, u izdanju Lagune, a druženje sa publikom i potpisivanje romana zakazano je za subotu 17. maja u 20 časova u Velikoj sali Doma omladine. Pored Nesbea, glavne zvezde festivala biće švedski pisci Arne Dal i Malin Sten, koji će takođe promovisati i potpisivati svoje romane i družiti se sa publikom, a posebnu pažnju privući će i tematsko „Veče švedskog trilera“. Osim predstavljanja knjiga, na Thrillerfestu će biti prikazani filmovi iz najnovije evropske produkcije.



Festivalske projekcije će u petak 16. maja u 20h otvoriti nagrađivani švedski psihološki triler „Sinovi“, a gledaoci će moći da pogledaju i francuski film „Sindikalista“ sa Izabel Iper u glavnoj ulozi i uzbudljivi španski triler „Pad kralja“. Posetioce čeka i specijalna umetnička izložba pod nazivom „Između redova“, inspirisana švedskom noar književnošću.

Konačno, poslednjeg dana festivala, biće dodeljene i regionalne nagrade za „Najbolji triler roman“ i „Najbolji scenario za TV seriju“. Nagrade dodeljuje Udruženje pisaca trilera „UpiT“, koje okuplja preko 40 pisaca i scenarista iz svih zemalja bivše Jugoslavije.

Thrillerfest je jedinstvena prilika za sve ljubitelje ovog uzbudljivog žanra. Ulaznice možete kupiti putem sajta **efinity**, kao i na blagajnama Doma omladine, Štark Arena i TC Rajičeva (I sprat). Vidimo se na Thrillerfestu od 16. do 18. maja, a na Play!Con Spring 2025 nas možete posetiti 17. i 18. maja!



24.05 - 30.06.

NAGRADNI FOND

300 EUR

PRIJAVI SE!

Lenovo
LEGION

play!
zine

INTERVJU SA

NENADOM
GOJKOVIĆEMENDŽIN KOJI ZLATA
VREDI!

Upoznajte Nenada, hard-surface concept artista sa više od 11 godina iskustva u industriji video igara. Radio je na mnoštvu naslova strane produkcije, ali je trenutno fokusiran na sopstveni projekat, i to u endžinu koji je ostavio neizbrisiv trag u istoriji gejminga. U nastavku ćemo saznati nešto više o njegovoj igri E X C A V A T I O N, ali i o značaju, prednostima i manama GoldSrc endžina.

Čao Nenade! Kada si počeo da se baviš razvojem igara? Šta je bio okidač za ovu odluku?

Nenad: Zdravo! Pre nekih šest godina sam počeo sa razvojem svoje prve igre pod nazivom Pesimista (prethodno RAWconcrete), koju nisam uspeo da završim, ali kroz koju sam naučio puno toga – od pixel arta, kreiranja priče, dizajna gejmplaja, do organizacije projekta. Pesimista je pikselizirana 2D side-scrolling igra sa realističnom, ručno pikselovanom grafikom i pričom koja je dosta slična E X C A V A T I O N-u. Zapravo, mnoge ideje i pojedine likove iz Pesimiste sam preneo u priču E X C A V A T I O N-a.

Pesimista je proistekla iz želje da pokrenem neki svoj veći, kompleksniji lični projekat. Neko vreme sam razmišljao da li da napravim ilustrovanu knjigu ili manju video igru. Odlučio sam se za igru, i to 2D, jer je delovala izvodljivije. Međutim, vremenom je prerasla u mnogo veću i ambiciozniju, što ju je, donekle,

i osudilo na propast.

Cilj je bio da jednog dana lansiram Kickstarter kampanju, ali kako su godine prolazile, a marketing gotovo da nije postojao, pred kraj je postalo jasno da je kasno i da je šansa za uspeh jako mala, zbog čega je i prethodno velika odlučnost da igra uspe brzo izbledela. Kampanja je na kraju ipak lansirana, čisto da zatvorim to poglavlje i ispunim sebi dat cilj. Dodatni motiv da se cela stvar izgura do kraja bilo je i to što se Kickstarter kampanjom dobija trajna, besplatna online prezentacija igre.

Reci nam nešto o E X C A V A T I O N-u i istoriji razvoja ove igre.

Nenad: Nakon Pesimiste sam odustao od razvoja igara do daljnjeg, ili sam barem tako mislio. Međutim, samo nekoliko meseci kasnije, iz dosade sam odlučio da eksperimentišem – uzimajući texture iz jednog odbačenog futurističkog okruženja Pesimiste i lepeći ih na površine u Hammer-u, level editoru za igre zas-



novane na Quake-u, s kojim imam dosta iskustva još od ranije.

Presudan trenutak bio je na samom početku tog eksperimentisanja, kada sam shvatio da je skala sveta Pesimiste identična onoj u GoldSrc-u/Half-Life-u. Naime, u GoldSrc-u, jedan neskalirani teksturni piksel je jednak osnovnoj najmanjoj dimenziji u prostoru – "world unit" na engleskom. Visina odraslog čoveka u GoldSrc-u iznosi 72 jedinice, odnosno 72 teksturna piksela. Isto važi i za Pesimistu, oko 72 piksela. To znači da mogu da se koriste texture iz Pesimiste direktno u GoldSrc mapama, bez potrebe za skaliranjem, jer su skale između obe igre sasvim slučajno identične.

Impresioniran izgledom tih tekstura u GoldSrc-u, u koje sam uložio dosta truda, odlučio sam da krenem sa razvojem manjeg futurističkog moda za Half-Life, odnosno GoldSrc igru.

U kontekstu tvog projekta, zašto si se opredelio za GoldSrc umesto modernijih endžina? Koji je tvoj cilj?

Nenad: Kao što sam već pomenuo, početak projekta bio je potpuno spontan, rezultat čiste slučajnosti. Da in-game razmera oba projekta nije bila identična, verovatno E X C A V A T I O N ne bi ni postojao. Sigurno se ne bih upustio u ispravljanje ili prilagođavanje tekstura. Međutim, zbog identične in-game razmere, velikog broja postojećih tekstura, već definisanog vizuelnog stila, poznavanja GoldSrc endžina i level editora iz prošlih iskustava, kao i tog "wow" trenutka kada sam pomislio "Ovo izgleda fenomenalno za GoldSrc", odlučio sam da nastavim dalje i razvijam projekat



kao svojevrsno ljubavno pismo ovoj 26 godina staroj tehnologiji, sa ciljem da pokažem da nemodifikovani GoldSrc može više i bolje nego što je to do sada bilo viđeno u većini modova.

Naravno, tu je i fascinacija Marsom, klasičnim futurističkim naslovima vezanim za njega, poput igre Red Faction 1, Doom 3, filma Total Recall, i drugih. Olakšavajuće je bilo i to što nisam morao da smišljam potpuno novu priču, već sam samo adaptirao postojeću iz Pesimiste.

Od samog početka sam bio svestan da projekat ne može biti komercijalizovan, bez obzira koliko dobro izgledao, jer Valve ne licencira GoldSrc. Razvijam ga zato što istinski uživam u radu sa pikselizovanom grafikom i želim, zajedno sa drugim ljubiteljima GoldSrc-a i retro igara uopšte, da stvorim nešto originalno i nesvakidašnje.

Cilj je u velikoj meri već postignut. Potencijal GoldSrc endžina za mnogo više od uobičajenog je već demonstriran, tako da nema nekog opterećenja da se igra završi. Ako uspemo, cool, ako ne, lično sam prezadovoljan onim što je već postignuto.

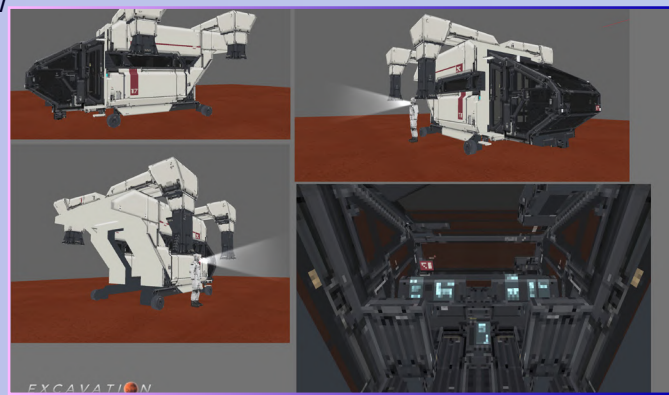
Iz ugla developera, da li možeš da navedeš neke prednosti i mane rada u GoldSrc-u u odnosu na savremene endžine?

Nenad: Prednost rada u GoldSrc-u je jednostavnost i brzina. Hammer/J.A.C.K. editor je jednostavan za učenje i omogućava brzo kreiranje mapa u poređenju sa modernijim, složenijim alatima. U GoldSrc-u koriste se isključivo difuzne texture, pa nije potrebno baviti se dodatnim vrstama tekstura kao što su normal, specular, displacement i druge. Rezolucija tekstura je znatno manja u odnosu na moderne igre, što je posebno izraženo u našem slučaju. Takođe, 3D modeli su uglavnom low-to-mid poly, što sve omogućava bržu produkciju asseta.

GoldSrc modding zajednica je i danas veoma aktivna, i nije teško privući ljude koji žele da pomognu u razvoju. Internet je prepun korisnih tutorijala, a ljudi iz zajednice pomažu jedni drugima u rešavanju problema.

Što se tiče mana, najznačajnija i najrelevantnija za ovaj projekat je ograničenje vezano za broj poligona i tekstura u mapama. Ne mogu se praviti vrlo velike i detaljne mape, što je uobičajeno ograničenje kod endžina iz tog vremena. Zbog toga će E X C A V A T I O N uglavnom imati manje, ali detaljnije enterijere. To jest, okruženja u igri biće pretežno manja i zatvorenijeg tipa, bez obzira na pomenuti limit jer prosto priča tako nalaže.

Takođe, postoji niz manjih mana, poput nemogućnosti korišćenja stereo ambijentalnih izvora zvuka – GoldSrc



podržava samo mono izvore. Da bismo postigli željeni stereo efekat, koristimo više mono izvora, što je malo naporno, ali šta je tu je.

Tokom razvoja EXCAVATION-a, pomenio si da si zadužen za dizajn, texture, modelovanje, izradu nivoa i pisanje. Na koji način si stekao sve ove veštine?

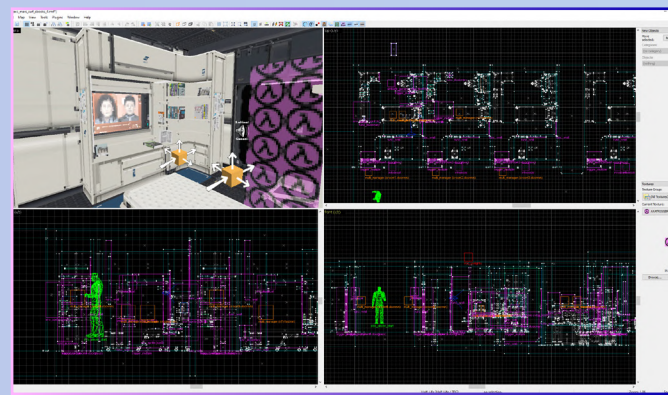
Nenad: Po zanimanju sam hard-surface concept artist sa više od 11 godina iskustva u industriji igara. Celokupni vizuelni aspekt igre je moja odgovornost. U profesionalnom radu koristim SketchUp Make za 3D concept art. Imam specifičan metod koji podrazumeva pravljenje difuznih tekstura i lepljenje tih tekstura na jednostavnije blockout modele. Isti 3D program i metod koristim i za izradu modela za EXCAVATION.

Scene za igru pravim u J.A.C.K.-u, boljoj verziji Hammer-a/WorldCraft-a. Moje iskustvo sa dizajnom okruženja za GoldSrc počelo je još u srednjoj školi, kada sam počeo da pravim mape za CS 1.6 u tadašnjem WorldCraft-u, i to znanje je uglavnom ostalo sačuvano. Bilo je potrebno samo da se prisetim kako se rade neke složenije stvari, a u tome su pomogli tutorijali na YouTube-u.

Kada je reč o pisanju, iskustvo sa projektom "Pesimista" mi je veoma pomoglo u razumevanju kako da kreiram kompleksne priče sa mnogo likova. ChatGPT mi danas puno pomaže da podignem ovaj aspekt na viši nivo. Iako GPT nije naročito koristan za generisanje originalnih ideja, sjajan je u tome što često baci zanimljivo seme koje onda ja dalje razvijam i prilagodim, uz njegovu asistenciju, kako bih stvorio nešto mnogo bolje.

Kao portal koji je fokusiran isključivo na pisanje, kako nas interesuje tvoj pristup. Reci nam nešto o priči u EXCAVATION-u i radu na istoj.

Nenad: Tokom prve godine razvoja projekta Pesimista (ranije poznatog kao RAWconcrete), sasvim slučajno sam naišao na jedno kontroverzno filozofsko stanovište koje tvrdi da je rađanje ljudi nemoralno



zbog potencijalno velike patnje koju život nosi. Ovaj pogled na svet me je duboko zainteresovao, a daljim istraživanjem srodnih filozofija pronašao sam bogat izvor originalnih ideja.

S obzirom na ogromnu količinu truda koji sam ulagao u grafiku igre, crtajući izuzetno detaljna okruženja, često na nivou piksela, smatrao sam da sav taj trud treba da bude nagrađen pričom koja je originalnija i tematski dublja. Centralna tema EXCAVATION-a je patnja živih bića, a igra na interesantan način prikazuje različita filozofska rešenja tog problema.

U pozadini priče nalaze se tri drevne, izuzetno napredne vanzemaljske civilizacije – Crna, Bela i Crvena bića.

Crna bića su translajfisti (translifeists), čiji je cilj radikalna redukcija patnje svih bića unutar biosfera, uz pomoć visoke tehnologije. Aktivno tragaju za biosferama širom kosmosa i pretvaraju ih u dobro čuvane i strogo kontrolisane utopije.

Bela bića su eutanarijanci (euthanarians), koji veruju da je patnja nerazdvojiva od samog života i da je jedino pravo rešenje njegovo potpuno ukidanje. Poput Crnih bića, njihovi tragači biosfera lutaju svemirom u potrazi za istima i uništavaju ih u deliću sekunde.

Crvena bića su zla verzija Crnih – koriste istu tehnologiju, ali sa ciljem da pojačaju patnju svih bića unutar biosfera, prikupljajući tu patnju na misteriozan način, iz razloga koji su nepoznati.

Igrač će se naći usred ovog drevnog sukoba i odlučivaće o sudbini života u Sunčevom sistemu. Igra će imati više završetaka, u zavisnosti od toga koju stranu igrač odluči da podrži – uključujući i onu koja ne pruža podršku niti se priklanja bilo kojoj od ove tri rase.

Kako si stupio u kontakt sa Half-Life modding zajednicom?

Nenad: Kada sam sastavio prvu konkretniju scenu, podelio sam je sa GoldSrc modding zajednicom preko

par foruma i Reddita. Reakcije su bile izuzetno pozitivne i tada sam uvideo da projekat ima potencijala da se jako dopadne toj zajednici, a možda i široj retro gaming publici.

Nastavio sam da pravim nove scene i redovno prikazujem progres putem YouTube-a. Ubrzo mi se javio prvi modder/programer i ponudio pomoć na volonterskoj bazi. Sa svakim novim devlogom rastao je broj fanova projekta, tim se postepeno širio, i evo nas danas, oko godinu dana kasnije, EXCAVATION je možda najpopularniji GoldSrc mod u razvoju trenutno, a svakako i jedan od atraktivnijih naslova na retro game dev sceni.

Rekao si da određen broj ljudi iz ove zajednice sada čini razvojni tim za EXCAVATION. Upoznaj nas sa tvojim kolegama.

Nenad: Kao što to obično biva sa projektima ovog tipa, volonteri iz različitih delova sveta dolaze i odlaze. Neki se na projektu zadrže duže, neki kraće. Ovo je kompletna lista ljudi koji su, na ovaj ili onaj način, u manjoj ili većoj meri doprineli razvoju EXCAVATION-a: Gojković – dizajn, texture, modelovanje, izrada nivoa i pisanje; Nier (ranije poznat kao wnn) – kodiranje i zvuk; Dean / ConTraZ_VII – kodiranje; David Rodriguez – UV mapiranje i animacija; Ben Powell – UV mapiranje i animacija; Luca Stokes – muzika, zvučni efekti, UV mapiranje i animacija; Carson Turvey – muzika; Uroš Vasić – zvučni efekti.

Tu su i neki drugi koji tek treba da odrade nešto za projekat i nađu se na ovoj listi.

Uzimajući u obzir trenutni tempo razvoja, kada možemo da očekujemo EXCAVATION? Na kojim platformama će biti dostupan?

Nenad: Razvoj je već neko vreme dosta spor, i kako stvari stoje, biće tako i dalje. Nije neobično za pretežno volonterski, nekomercijalni projekat. Jedini način da se

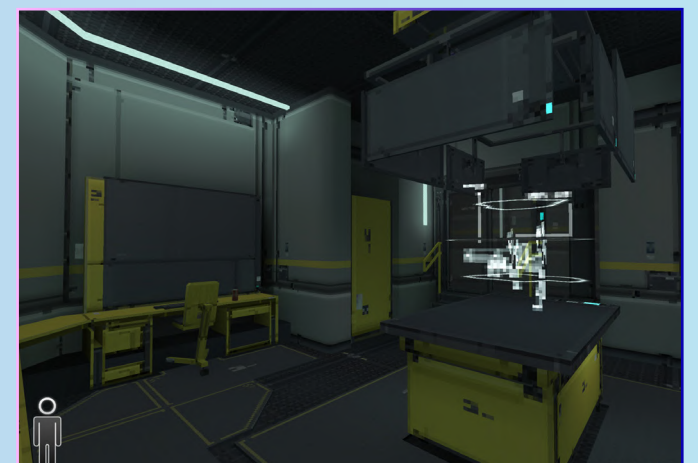
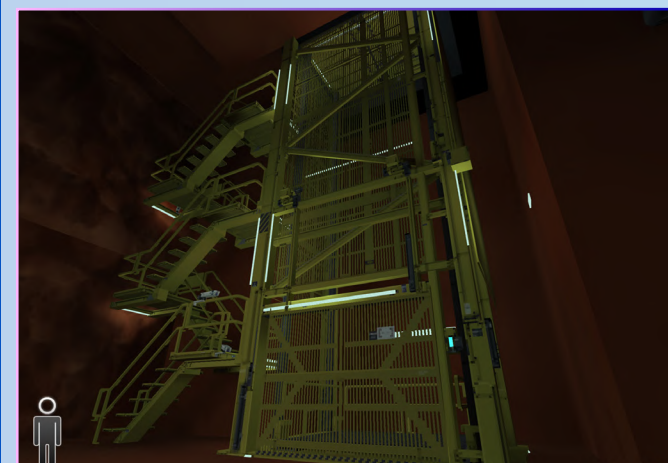


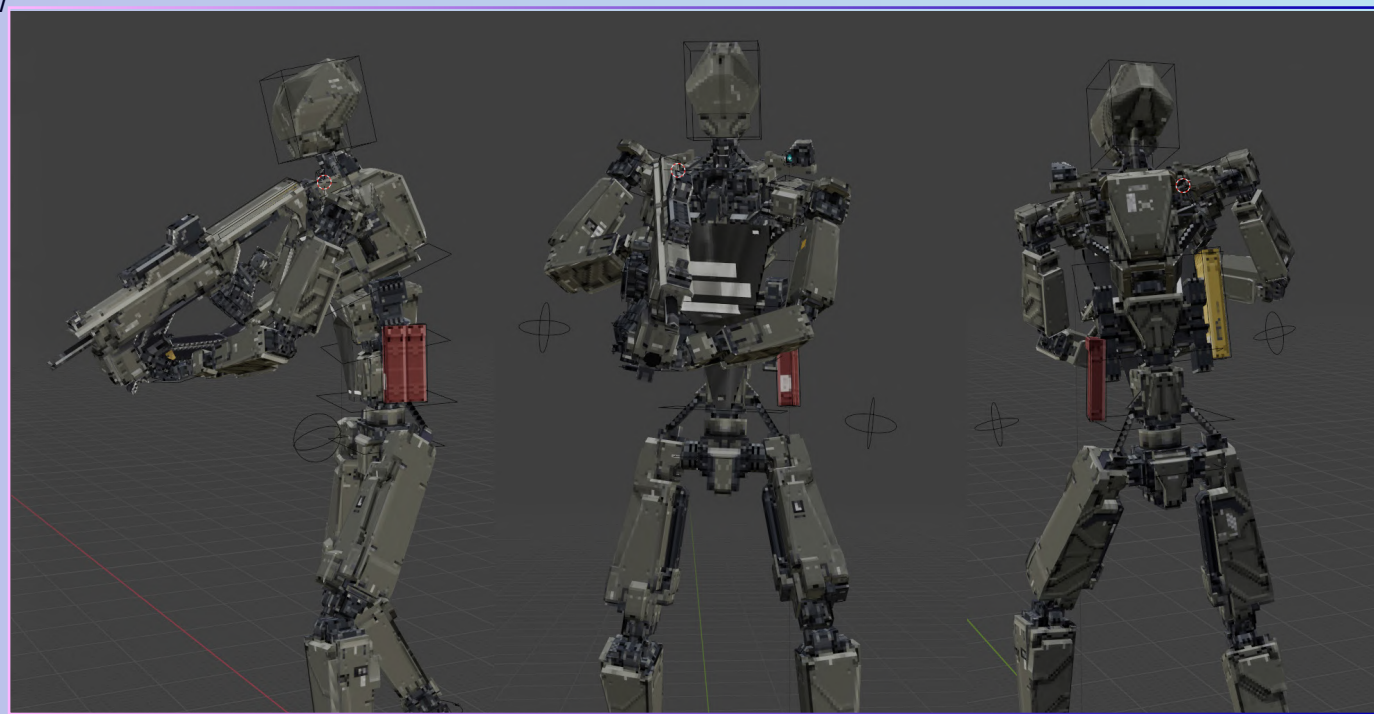
ubrza razvoj jeste kreiranje mesečnog budžeta i da se članovima ekipe, ili barem onim važnijima, u nekoj meri plaća za rad. Tako je bilo jedno vreme, međutim, odustao sam od toga jer nema nekog smisla investirati u nešto što ne može da se prodaje. U slučaju da se moja finansijska situacija znatno poboljša, možda odlučim da nastavim sa tim i dođe do ubrzanja razvoja. Patreon je takođe u planu, ali tamo kasnije, ako uspemo da realizujemo core gameplay i kada projekat bude imao veći broj fanova. Kako god bilo, meni se nigde ne žuri.

Ukratko, neće ovo uskoro, ako uopšte i dođe do završetka, jer je obustavljanje razvoja moguće u svakom trenutku. Dovoljno je da samo jedan važniji član ekipe (programer ili animator) odustane od daljeg rada na projektu i to bi stvorilo veći problem.

Sa preko 11 godina iskustva u industriji video igara, sigurni smo da si učestvovao u razvoju ogromnog broja igara. Na kojim igrama si radio?

Nenad: Tokom godina radio sam na mnogim igrama. Moj prvi angažman bio je na Call of Duty: Infinite Warfare, gde sam za studio Infinity Ward radio veliki broj dizajna – od raznih environment props-a, određenih vozila i oružja, do čak arhitektonskog dizajna. Vrlo kratko sam radio na igri Metro: Exodus za studio 4A





Games. Radio sam na dizajnu Dahl oružja za Borderlands 3 za studio Gearbox Software, preko outsource studija Volta. Takođe, bio sam angažovan na raznim dizajnima za igre Atomic Heart 1 i 2 (trenutno u razvoju), kao i na Off the Grid igri studija Gunzilla Games. Tu su i druge manje poznate igre poput Dual Universe-a studija Novaquark.

Navedi nekoliko tvojih omiljenih igara.

Nenad: Pored HL1, tu su Red Faction 1 i 2, AVP 1 i 2, R6 serijal (izuzev novijih), a od malo novijih, naravno HL2, Riddick igre, tadašnji Prey, Bioshock 1 i 2. Generalno, slabo igram igre, a kad igram, to su uglavnom neke starije. Dishonored 2 mi je možda omiljena. Ponekad je pokrenem pa se turistički prošetam njenim prelepim okruženjima. Šteta što verovatno neće biti trojke.

Ako ikada izađe, u kom pravcu misliš da će Valve otići sa Half-Life 3? Da li ćemo dobiti skućeno, klaustrofobično iskustvo iz keca ili otvoreniju varijantu iz dvojke? Ako se vrate korenima, da li misliš da će moderniji Source endžin uspeti da prenese šarm i atmosferu originala?



Nenad: Do sada smo više puta imali sjajan City 17 kao okruženje – u HL2, Epizodi 1, Epizodi 2 u manjoj meri i ponovo u HL: Alyx. Mislim da bi Valve, u slučaju trećeg dela, morao da ponudi nešto novo, svežije i drugačije – potpuno novo okruženje koje nismo već videli kroz fan projekte ili ranije nastavke. Jedno vreme sam mislio da bi to mogao biti Xen, ali nakon izlaska Black Mesa verzije, više nisam siguran. Isto važi i za povratak u originalni istraživački kompleks, koji je već viđen u unapređenom izdanju.

Posle HL: Alyx, koja je dosta bliska HL2, možda će pokušati da se odvoje od linearnog pristupa i ponude nešto više u stilu open-world igre. Novi Source endžin sam do sada video samo kroz Alyx, ali mislim da bi sasvim dobro funkcionisao u klasičnoj Half-Life formi. U svakom slučaju, kakvo god da bude okruženje, gejmplaj i struktura, siguran sam da će trojka biti vrhunska. Valve je to.

Ako ste zainteresovani da učestvujete u razvoju E X C A V A T I O N-a, možete kontaktirati Nenada putem email adrese nenad.designs@yahoo.com.

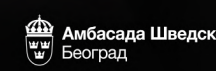
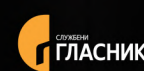


BELGRADE THRILLER FEST

DOM OMLADINE BEOGRADA
16.05. - 18.05.2025.

ULAZNICE U PRODAJI
U DOMU OMLADINE I NA EFINITY.RS

SAJAM KNJIGA SPECIJALNI POPUSTI • **GAMING PANELI** • RADIONICE
RAZGOVORI SA PISCIMA • IZLOŽBA ŠVEDSKE KNJIŽEVNOSTI • FILMOVI



APRIL JE BIO GOZBA ZA ARPG FANOVE, DOBRO SE JELO!



Autor: Igor Totić

Već neko vreme mi ARPG fanovi cupkamo u mestu iščekujući april jer ovog meseca, svaka bitna ARPG igra je imala svoje velike zakrpe. Već sam pisao da je Path of Exile 2 pokidao sa revolucijom žanra i zbog toga su ostale igre morale da daju još više od sebe. U ovom tekstu ćemo hronološki pokriti sve bitnije zakrpe i nova poboljšanja za svaku veliku ARPG igru. Pa da počnemo sa:

DIABLO IV – BELIAL’S RETURN

Diablo je ovog meseca mislim najgore prošao, i to svojom krivicom. Ja sam bio veliki zagovornik za ovu igru, bila mi je zabavna i vraćao sam joj se svaku sezonu. Nažalost, sezona 8 me nije držala duže od levela 6.

I ove sezone dobijamo nove moći, sa zavrslamom da su to moći bossova koje možete da pronađete u svetu. Možete pronaći 24 moći gde je jedna glavna a tri su modifikatori na izabranu moć. Kao i ranije, ovo nisu glavne gejmplej mehanike i služe kao dodatak vašem build-u i ne menjaju suštinu. Pošto se Belial vratio (Gospodar Laži iz Diabla 3), jedina interesantna stavka je questline koji prati njegov povratak, ali i dalje isti princip sa sakupljanjem reputacije i otključavanjem nagrada.

Pored ovoga, promenjeni su i Lair bosovi kojih ima više i funkcionišu malo drugačije. Postoje tri verzije, Initiate, Greater i Exalted koji se razlikuju po težinama i kako se otključavaju - potrebni su specijalni ključevi. Ovi ključevi ispadaju inkrementalno, što znači da morate da

ubijete slabije bossove da biste otključavali jače sve dok ne dođete do Beliala koji je Exalted boss. Pored ovoga, dodati su novi Aspekti kao i par novih Unique item-a ali ništa što bi nateralo masu da se vrati nazad u igru.

Na sve ovo, ekspanzija je odložena za sledeću godinu i roadmap koji su izbacili samo pokazuje da ćemo do kraja godine igrati sve isto sa malim promenama i dosta fokusa je na monetizaciji.

Kad sam već spomenuo monetizaciju, Diablo IV je uveo novi tip battlepass-a gde sada birate koji biste segment hteli da otključavate ako ne želite sve. Na primer možete da kupite battlepass samo za opremu, samo za oružja ili samo za mount-ove. Naravno, ako ovako birate sve je skuplje ponaosob, ali i dalje postoji redovna cena gde za 1000 dukata (premium novac) otključate sve tipove. Svakako, sva dobra kozmetika je zaključana iza monetizacije i ako ne platite dobar skin, iako se bog igre, izgledaćete kao prosjak.



PATH OF EXILE 2 – DAWN OF THE HUNT

POE 2 je pokidao svoj Early Access sa oko 600.000 istovremenih igrača. Svakako smo očekivali sređeniji endgame, nove klase i Ascendancy-e kao i dodatna poboljšanja tokom kampanje i generalnih performansi. Svi su se sklanjali od ove zakrpe - čak je i Last Epoch pomerio svoju za dve nedelje jer nisu hteli da oduzimaju publiku niti da je lome. Nažalost, POE 2 se nije najbolje pokazao.

Nova zakrpa Dawn of the Hunt nam je prvo donela novu klasu, Huntress. Njeno glavno oružje je koplje ali je suplementarana sa štitom koji koristi novu parry mehaniku. Parry se ispostavio jako lošim jer više kažnjava igrača nego što mu pomaže. Otprilike funkcioniše kao u Dark Souls igrama, samo što ako promašite parry više puta, bivate stanovani do 3 sekunde, što je mnogo za ARPG. Takođe, izuzetno je nezgodno koristiti ovu mehaniku kada vas napada 20 neprijatelja. Pored parry mehanike, Huntress takođe koristi kombo mehanike gde mora da postavi više različitih sposobnosti da bi uradila veliku štetu. Na primer, prvo mora da napravi vrtloge koje bi napunila nekom element magijom i onda raspršila te vrtloge u tornada koja bi očistila ekran. Pored osnovne

klase, Huntress ima i dva Ascendancy-a - Ritualista (bleed build uglavnom) i Amazonka (štit, koplje i komboi). Generalno se ova klasa pokazala dobro, ali samo kada se otkrio twister build.

Pored Huntress, dobili smo novi Ascendancy za Mauradera (The Smith of Kitava), za Mercenary (Tactician) i za Vešticu (The Lich). Ja sam lično dosta igrao Vešticu i to baš Lich koja čisti ekrane sa dotovima.

I pored ogromne količine novih skillova, POE 2 patch se pokazao znatno lošim. Igra je otežana i usporena eksponencijalno, loot je oskudan i dosadan a krafted skup i previše RNG orijentisan. U suštini, ako ne igrate meta build, male su šanse bile da pređete i osnovnu kampanju a kamoli endgame. Iako je ovo GGG „vizija“, igrači su bili više nego nezadovoljni ovim odlukama jer se ubila „power fantazija“ i sve je svedeno na sporo i dosadno igranje.

Srećom, GGG sluša pa su izlazile zakrpe koje su polako popravljale sve greške, ali šteta je učinjena i POE 2 trenutno stoji na „Mostly Negative“ recenziji na Steam platformi.



LAST EPOCH - TOMBS OF THE ERASED

Trenutno moj omiljeni klasični ARPG, Last Epoch ne prestaje da pobeđuje. Iako je prošlo malo više od godinu dana od prve sezone, ovaj mali tim nije bio dokon i dali su nam fenomenalnu drugu sezonu sa ogromnom zakrpom. Igra je poprimila toliko promena da nema mesta da se ispiše sve u ovom kratkom tekstu.

Najbitniji dodatak je potpuna promena Sentinel klase, koja je sada bog igre. Skoro svi skillovi i skoro svi Mastery su promenjeni i unapređeni na neki način. Sentinel se sada em igra lakše em udara ko Sveti Ilija. Poslušali su sve kritike i prevrnuli su klasu naglavačke i napravili nešto fenomenalno. Iako sam ja i ovde Veštica main, nisam odoleo da napravim i Sentinela.

Pored ove promene, Marksman je dobio novi skill, Heartseeker. Ovo je strela koja se ispali i pokušava da pogodi istu metu više puta – topi bossove. U zavisnosti kako je specijalizujete, Heartseeker može da ima i rikošet koji prolazi kroz mobove kao vruć nož kroz puter.

Druge klase su isto dobile malo ljubavi, ali uglavnom u vidu balansa. Mislim da će se svake sezone fokusirati da unaprede svaku klasu, barem po malo. Što se krafteda tiče, i dalje je najbolji među svim

igrama ali sada je još bolji. Dodali su pregršt novih opcija koje olakšavaju krafted i dozvoljavaju vam da pravite bogovsku opremu. Sada možete da „ugurate“ set predmete u obične tako da ne morate da nosite set da biste imali bonuse. Možete da menjate glavne attribute opreme (npr. Intelligence u Strength ili bilo koja druga kombinacija) a da zadržite sve ostale. Možete da enchantujete idole koji vam dodaju Weaver opciju gde se idoli jačaju vremenom. Ako vam ispadne Unique oprema, a nisu dobri statsi, možete da ga re-roll sa drugim identičnim Unique i da dobijete bolju verziju.

Pored ovoga, postoji i nova endgame frakcija koja vam omogućava da dodatno kombinujete putanje Monolita i pravite nove nodove sa posebnim modifikatorima. Na sve to postoji i novo drvo Weaver klase gde ubacujete poene koji vam omogućavaju da, na primer, se više spawnuje loot guštera ili da vam češće ispada jedan tip oružja ili opreme.

Igra je eksponencijalno porasla sa ovom zakrpom i stvarno ne mogu sve da navedem ovde. Svaki element igre je promenjen i sve što sada nudi je bolje nego što je bilo. Nadam se da će ovako nastaviti i da se neće zaustaviti jer su trenutno najjači u žanru po mom mišljenju.



NO REST FOR THE WICKED – THE BREACH



Dugo se čekalo na zakrpu za ovu igru i Moon Studios je javio da su imali legalnih problema sa izdavačem i zato nisu mogli da komuniciraju sa igračima. Na sreću, The Breach je velika zakrpa koja pokušava da vrati igrače nazad u ovaj prelepi svet. Nažalost, i oni su ispustili loptu. The Breach donosi dve nove zone, Lowland Meadows i Marin Woods. Ovo su zone koje se otvaraju kasnije tokom igre i još uvek nisam stigao do njih tako da nemam lični utisak. Po onome što sam video, ovo su šarenije i življe zone, što je potrebno osveženje. Pored ovoga, otključava se i novi HUB zvan Marin Village i funkcioniše slično kao Sacrament – ima svoje vendore, i mogućnost unapređenja grada ali mislim da ne može da se kupi kuća.

Pored ovoga, dodali su i nova oružja kao što su Wands (magični štapić, može da se kombinuje sa štitom i troši fokus da baca magije), Gauntlets (pesnice, a kasnije Wolverine kljove koje su trenutno najbolje u igri po mom mišljenju).

Kada pređete sve delove, otključava se Pestilence mehanika, koja funkcioniše slično kao Helltide u Diablo IV. Naime, neke zone su prekrivene kugom i na vama je da ubijete sve u toj zoni, kao i bossa, da biste očistili zemlju. Možete i sami da povećavate težinu ovih zona i time dobijate bolji loot.

E sada dolazimo do čudnih ili katastrofalnih odluka koje je Moon doneo za ovu igru.

Pošto i dalje morate sami da pravite hranu koju koristite za heal, sada više ne postoji cooldown kada možete da pojedete istu. To znači da tokom borbe možete češće da se lečite, ali tada vam raste sitost. Ako pojedete previše, bivate siti i ne možete da koristite lečenja do sledeće borbe. Tokom borbe vam je dozvoljeno da pojedete pet porcija hrane i nije mi jasno zašto su ovo ubacili. Već morate da grindate materijale za skupljanje i kuvanje hrane a na sve to imate i ograničenje korišćenja – glupost. Naravno, sve ostale „vremenske“ mehanike su ostale što je neverovatna odluka za jednu singleplejer igru. I dalje

moramo da čekamo da se nešto apgrejduje ili rafinira. Na sve to su ubacili da vendori imaju ograničenu količinu materijala i opreme koje mogu da prodaju u određenom vremenskom periodu.

Luk i strela su sada beskorisni jer više ne koriste staminu za pucanje već fokus, koji se dobija borbom. To znači da su Luk i strela sekundarna oružja i idu u slot za štit. Pored toliko boljih magija i štapova, Luk je sada beskoristan i ne verujem da će ga iko koristiti – što je šteta jer je bio meta oružje u prošloj verziji.

Igra je sada i znatno teža. Čak i uvodni neprijatelji rade ogromnu štetu, skoro pa su imuni na stagger i treba oko 11 udaraca da se ubije običan tutorijal mob. Na sve to, loot koji ispada u početku je ispod proseka i ako ne grindate konstantno, ili ako niste bog igre, teško ćete se izvući čak iz početka igre. Dodge roll je takođe nerfovan i medium roll je ostao bez većine iFrame (neuništivost tokom izbegavanja) pa je jako teško proceniti i iskoristiti ga kako treba.

Srećom, poslušali su igrače za skupljanje materijala i odlaganje istog tako da sada imate više mesta u inventaru za grind materijala ali i gde možete da ih odložite.

Pošto je ova zakrpa izašla jako knap pre pisanja ovog teksta, nisam uspeo sve da istestiram, ali hoću. Već se šuška da će početkom maja biti nova zakrpa koja će rešiti muke igrača ali to ne sprečava zajednicu da spusti ocenu na Steam platformi – zaslužno za sad. Svakako, No Rest for the Wicked je sjajna igra u ideji i dizajnu, samo joj treba malo više razrade i tome i služi Early Access.

Eto, naporan mesec je bio – slatko naporan. Igralo se mnogo i igrače se još jer je takva priroda ovog žanra koji konstantno evoluiru. Jako sam srećan što je ovaj žanr eksplodirao u poslednjih par godina i to samo znači da će konkurencija biti jača i samim tim igre sve bolje. Play! će naravno nastaviti da vas redovno izveštava o svim novinama u APRG svetu!

ONIMUSHA 2™

Samurai's Destiny

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY REMASTER



Autor: Milan Živković

Dok iščekujemo da se naredne godine, nakon praktično dve decenije pojavi pravi nastavak kultnog Onimusha serijala, Capcom nam pomaže da prekratimo čekanje uz remasterizovano izdanje verovatno najbolje igre franšize – Onimusha 2.

Iskreno je neverovatno da je ova igra prvobitno objavljena pre 23 godine, jer neki njeni aspekti i dalje izgledaju izvanredno. Kao i za Capcom Fighting Collection 2, Capcom se i ovde vodio filozofijom očuvanja autentičnosti originala, te da igra uz minimalne izmene pruži iskustvo što sličnije onom koje smo nekada davno imali na PlayStation 2 konzoli.



Podrška za 16:9 odnos stranica ekrana, automatsko čuvanje statusa, preskakanje već viđenih animacija i još šaka izmena, prisutne su samo u smislu modernizovanja klasika. No osim ovih olakšica za pristupačnije igranje, neverovatno je kako se igra dobro drži kada je stavljena pred modernu publiku.

Onimusha 2 remaster će se pojaviti u prodaji 23. maja a ja ću se svojski potruditi da vam tada iznesem više detalja, nakon što uz igru provedem bar nekoliko desetina sati. No za sada, inicijalni utisci su svetli!

RAZVOJNI TIM:
CAPCOM

CENA: 29,99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
23.05.2025.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One

TEST PLATFORMA:
Nintendo Switch

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i3 8350k / AMD Ryzen3 3200G
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX570
RAM: 16GB
HDD/SSD: 25GB



INTO THE DEAD Our Darkest Days™



THIS WAR OF MINE DOBIJA MLAĐEG BRATA SA ZOMBIJIMA

Autor: Predrag Ciganović



Sećate se kako nekada nije moglo da prođe mesec dana, a da ne dobijemo neku novu zombi igru? Možda su ta vremena prošla, ali ne i moja želja da sekirom makljam zombije u postapokaliptičnom okruženju. Tako mi je pažnju privukao i Into the Dead: Our Darkest Days čim sam prvi put bacio pogled na trejler. Zamolio sam urednika da mi sredi ključ, pa sam konačno dobio priliku da isprobam igru u njenoj Early Access fazi. Nakon nekoliko sati igranja, došao sam do



**VELIKA BOLJKA MI JE BIO
DURABILITY ORUŽJA KOJE SE
ČESTO RASTURI POSLE JEDNOG
KORIŠĆENJA**

zaključka koji me je, iskreno, u startu malo i zabrinuo. Into the Dead je gotovo pa This War of Mine klon, samo što su ljudi zamenjeni zombijima. Mehanike su veoma slične, pa ako ste igrali TWOM, snalazićete se bez problema. Ali da ne bude zabune – to ne znači da igra nije vredna pažnje. Naprotiv. Uprkos sličnostima, Into the Dead: Our Darkest Days nudi uzbudljivo, napeto i često surovo iskustvo, gde vas i najmanja greška može koštati dragocenih članova tima. Radnja je smeštena u Teksas tokom 80-ih godina prošlog veka. Na početku birate tim od dvoje unapred definisanih likova, običnih ljudi sa različitim iskustvima i veštinama. Nećete igrati sa Rik Grajmsom, niti sa Mišon — već sa ljudima koji su se spletom okolnosti našli u haosu i bore se da prežive.



Igra funkcioniše kao side-scrolling survival naslov sa dve jasno odvojene faze: menadžment skloništa i ekspedicija po gradu. Prva faza podrazumeva dodeljivanje zadataka preživcima, kao što su kuvanje, kraftovanje, spavanje, izgradnja barikada i odabir lokacija za ekspedicije. Možete preskočiti dan bez ekspedicije, ali bez resursa nećete daleko dogurati.

U scavenge fazi idete na opasne pohode kroz različite delove grada. Tu vas čekaju zombiji, a vaš zadatak je da ih eliminišete, pronađete korisne resurse i preživite. Kao što rekoh, vaši likovi su obični ljudi, a ne trenirani borci – često ne mogu da se izbore sa više zombija odjednom, pa su taktika i pristup ključni.

Ono što mi se mnogo dopalo jeste akcenat na zvuku. Vrlo je važno da pripazite kako se krećete i koliko ćete biti glasni tokom ekspedicije, jer svaki pogrešan korak može da navuče hordu gladnih zombija, kada bežanje postaje jedina opcija.

Da bi vaši ljudi preživeli, važno je da obratite pažnju na glad, umor, ali i psihičko stanje. Sve tri stavke su podjednako važne, pa zanemarivanje

**DA BI VAŠI LJUDI PREŽIVELI, VAŽNO JE DA OBRATITE PAŽNJU NA
GLAD, UMOR, ALI I PSIHIČKO STANJE**





jedne može da vam napravi mnogo problema. Postoje sitnice koje su mi zasmetale tokom igre. Velika boljka mi je bio durability oružja koje se često rasturi posle jednog korišćenja. Zombije je generalno dosta teško eliminisati ako im se ne prišunjate sa leđa, a činjenica da vam se oružje non stop raspada, nikako ne pomaže.

Ipak, nešto što mi možda i najviše fali, jeste neka vrsta priče koja bi mogla da obogati ovo iskustvo. Nešto što će učiniti da se zbližimo sa likovima, jer međusobne interakcije gotovo da ne postoje. Jasno mi je da je igra i dalje u ranoj fazi i da neće izaći još godinu dana, zbog čega za sada ovo nisu preveliki problemi, ali svakako nešto što bi voleo da dobijemo, jer bi u suprotnom ovo bio samo This War of Mine klon sa drugačijim okruženjem.

Moram priznati da mi se uprkos svemu igra dopala. Tenzija, atmosfera, zvuk, sve to funkcioniše sjajno. Ako ste ljubitelj zombi žanra i volite da vas igra drži pod stresom, Into the Dead: Our Darkest Days bi mogao da vas iznenadi na vrlo pozitivan način, ali nemojte da očekujete previše, jer ovo još uvek nije gotov proizvod.

IGRA IMA DOSTA SLIČNOSTI SA THIS WAR OF MINE



RAZVOJNI TIM:
PikPok

PLANIRAN DATUM IZLASKA:
2026-2027.

IGRU USTUPIO
Stride PR

CENA:
24,99€

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5-8400 / AMD Ryzen 5 1500X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD RX 5700
RAM: 8 GB
HDD/SSD: 6 GB

- ✓ Izazovan gejmplaj
- ✓ Grafika i stil
- ✓ Atmosfera

- ✗ Oružje se previše brzo raspada
- ✗ Nedostatak narativa i međuljudskih odnosa
- ✗ Ukradene mehanike druge igre bez puno inovacija



18
www.pegi.info

© 2024 Warhorse Studios s.r.o. Published by Deep Silver / PLAION GmbH.
All rights reserved.

WARHORSE





CAPCOM FIGHTING COLLECTION 2

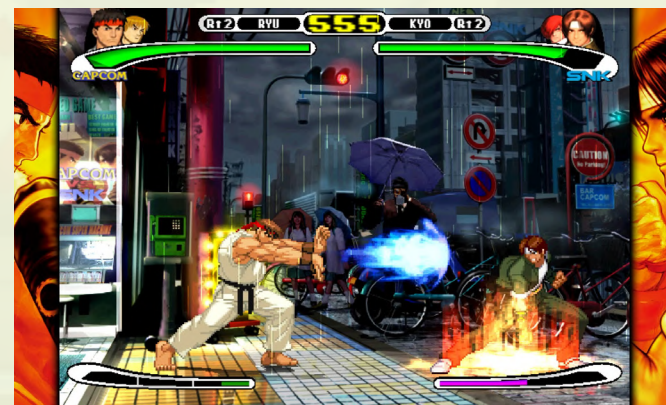


Autor: Milan Živković

Nepune tri godine nakon što je objavljena prva, Capcom je rešio da nas obraduje novom kolekcijom kulturnih borilačkih igara iz svoje bogate biblioteke. Capcom Fighting Collection 2 ovaj put donosi osam naslova koji i više nego zaslužuju da budu dostupni što široj publici.

U paketu se nalaze Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000 Pro, prvi veći naslov koji u miks ubacuje likove Capcom i SNK franšiza, kao i nastavak sa proširenim izborom likova. Tu je i Capcom Fighting Evolution, koji kombinuje nekolicinu Capcom franšiza ali i legendarni Street Fighter Alpha 3 Upper, poboljšana verzija sjajnog klasika.

Ukoliko niste zaigrali Power Stone 1 i 2 na Dreamcastu, ovo je idealna prilika da se oprobate u haotičnim 3D Arena okršajima za do 4 igrača. Tu su i Project Justice, nastavak čuvenog Rival Schools i konačno Plasma Sword: Nightmare of Bilstein, još jedna 3D tuča sa nepogrešivim retro šmekom.



Slogan kolekcije jeste očuvanje autentičnosti originalnih igara i s obzirom na celokupnu prezentaciju, mislim da su i te kako uspeali u tome. Izlazak igre je zakazan za 16. maj a više detalja čitajte u našoj kompletnoj recenziji kolekcije, nakon što je propisno propustim kroz palčeve!



RAZVOJNI TIM:
CAPCOM

CENA: 39,99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
16.05.2025.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One

TEST PLATFORMA:
Nintendo Switch

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5-4460 / AMD FX-8300
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970 / AMD Radeon RX480
RAM: 4 GB
HDD/SSD: 4 GB



MANJE KUVANJA, VIŠE AVANTURISANJA



Autor: Stefan Mitov Radojičić

Gust, razvojni tim koji stoji iza jednog od najpoznatijih JRPG serijala sa početnim nazivom Atelier, odlučuje da poprilično uzdrma već ustaljeni recept po kome već decenijama pravi igre. Naime, sa novim naslovom studio želi da uprosti



OVO IZDANJE VIŠE LIČI NA STANDARDNI JRPG NEGO NA KLASIČAN ATELIER JRPG



VIŠE NEMA OGROMNOG KAZANA U KOJEM ĆETE PRAVITI SVAKOJAKE BUČKURIŠE, SPRAVICE ILI OPREMU

i ubrza ceo "Atelier deo" i umesto toga da se više fokusira na svet, likove i priču. Da li će im ovo poći za rukom i da li će fanovi ranijih Atelier igara prihvatiti ovaj novi recept ili ga baciti u kantu zarad tradicije, saznaćemo u nastavku teksta.

Akcija kreće na samom početku priče gde vidimo skoro ceo tim glavnih likova kako se liftom penje uz nepoznatu kulu. Po stizanju na vrh, napada ih misteriozni par koji Yumiu baca sa kule. U tom momentu se kroz sećanja vraćamo na sam početak njene avanture, kada je sa timom istraživača stigla na kontinent na kojem je prethodno postojala Aladissian Imperija. Ista imperija je pretrpela nepoznatu katastrofu za koju su optuženi alhemičari. Yumia je jedna od retkih alhemičara kojima je još dozvoljeno da praktikuju ovaj, sada zabranjeni zanat. Na njoj je da pomogne istraživačkom timu i u isto vreme pokaže koliko je alhemija korisna i kako nije inherentno opasna.

PO PRVI PUT U ATELIER SERIJALU, YUMIA NUDI POTPUNO OTVOREN SVET



Kako bismo razumeli zašto ovo izdanje igre toliko odskaka od prethodnika, prvo moramo pojasniti Atelier serijal. Do sada, gejملهj i cela priča ovih igara se pretežno vrtela oko slatkih devojčica koje, koristeći alhemiju, prave svakakve napitke, namaze, lekovite tekućine, pa čak opremu, oružje i oklope i još svašta nešto. Drugi deo fokusa igre je bio na sakupljanju materijala, njihovom kvalitetu i kombinovanju, kroz raznorazne mini igre ili puzzle. I to je bilo generalno to - zone su bile linearne, neprijatelji i borba relativno sporedni i priče prilično bezazlene. Yumia odlučuje da mnogo toga pre-tumba i okrene naglavačke.

Za razliku od prethodnih igara, Yumia mnogo više naginje ka klasičnim JRPG mehanikama nego pomenutim Atelier elementima. Najveća promena koja će biti šok za svakoga ko je igrao bar jednu Atelier igru, jeste da nema više ogromnog kazana u kojem ćete praviti svakojake bučkuriše, spravice ili opremu. Alhemija je u ovoj igri uprošćena tako da su vam potrebni samo materijali - složenije predmete možete praviti u svojoj bazi, dok ćete prostije kreirati usput dok istražujete svet. Nema nikakvih mini igara, nema nikakvih puzzle, nema





NA NORMALNOM MODU IGRA MOŽE BITI PRELAKA, DOK NA BILO KOM TEŽEM MOŽE BITI VEOMA BRUTALNA

ništa što bi vam zakomplikovalo pravljenje bilo čega.

Yumia je takođe daleko spremnija za borbu. Njen magični štap je ujedno i puška, a ako ste gledali RWBY znaćete na šta mislimo pošto ona nije jedina koja ima takvo oružje u igri. Fokus na borbu je ovde mnogo veći i to u nekom hibridnom modu između potezne i akcione. Protivnici će biti pozicionirani u sredini kruga gde ih napadate, dok ćete vi i vaši saborci u realnom vremenu moći da se krećete u dva koncentrična kruga oko njih. Na taj način se možete repositionirati za bolji ugao napada, ali i da biste izbegli protivničke napade. Sposobnosti možete da spamujete samo toliko dokle god im se tajmer dovoljno brzo obnavlja. Pored toga, postoji opcija kombinovanja sposobnosti ostalih saboraca kao i rezervne grupe likova koja može da upadne u borbu. Takođe, moramo da napomenemo da je ovo jedan od najbržih JRPG sistema koje smo videli do sada.

Međutim, svet je možda pretrpeo i najveću promenu - nema više samo ograničenih zona koje su odvojene kao zasebni nivoi. Po prvi put u Atelier serijalu, Yumia nudi potpuno otvoren svet u kojem ćete bez problema moći da se šetate, is-

tražujete i sakupljate šta god vam padne na pamet od materijala, kao i da se borite sa protivnicima koje hoćete. Što se samih materijala tiče, oni neće biti korišćeni samo za alhemijsku opremu i napitke. Još jedan bitan sistem u ovom izdanju je mogućnost da, pomoću alhemije, pravite kojekakav nameštaj ali i cele baze. Počecete od Ateliera koji je potrebno popraviti pa sve do mogućnosti da pravite nove kućice na raznim lokacijama.

Kao i većina JRPG igara, vizuelna prezentacija se pretežno svodi na već standardni anime cell-shaded stil. Doduše ovde su boje malo suptilnije i blaže nego u nekim prethodnim Atelier naslovima gde su dolazile do tolikog nivoa jačine i drečavosti da ih je bilo teško gledati. Samim time da je ovo otvoreni svet predivno je znati da sve što možete videti u pozadini takođe možete posetiti. Neki predeli i pejzaži su nas zaista ostavili bez daha, čak i sa ovim stilom grafike. Međutim, vizuelna čar malo opada kada se priđe nekim lokacijama, gde broj frejmova može solidno opasti.

Glasovna gluma će biti striktno na japanskom jeziku sa engleskom titlom, što znači da možete očekivati solidan kvalitet i originalne glumce za



PRIČA POKREĆE VEOMA OZBILJNE I DUBOKE TEME ZA OVAJ SERIJAL

svakog lika. Muzika je fina i lepo prati atmosferu ali može biti repetitivna posle dugog igranja.

Što se kritika tiče, balans igre nije baš najbolji. Na normalnom modu može biti prelaka, dok na bilo kom težem može biti veoma brutalna. A i borbe sa regularnim protivnicima često mogu biti izazovnije nego boss okršaji.

Preporučiti Atelier Yumiu nije nimalo lako pošto ponajviše zavisi od toga šta očekujete od ovog naslova. Ako ste ljubitelj Atelier serijala i očekujete još istog sa dodatkom otvorenog sveta, možda ćete biti razočarani time koliko ovaj deo odskače kada su Atelier elementi u pitanju. Ali ako želite da vidite nešto novo ili da iskusite ovaj serijal na neki drugi način, onda će ovo biti savršen naslov za vas. Ako nikada niste igrali Atelier igre i očekujete još jedan JRPG sa možda malo većim fokusom na pravljenje opreme, onda će ovo opet biti savršen momenat da uđete u serijal. Ali ako isto očekujete od starijih delova, debelo ćete se razočarati.



RAZVOJNI TIM:
KOEI TECMO
GAMES CO., Gust

PLATFORME:
PC, PS4/5, Nintendo
Switch, Xbox Series
X/S, Xbox One

IZDAVAČ:
KOEI TECMO
GAMES CO.

CENA:
69,99€

OCENA

8

- ✓ Više akcije
- ✓ Ozbiljnija priča
- ✓ Lakša, brža alhemija

- ✗ Uprošćen Atelier deo
- ✗ Loš balans

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PS4

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7 8700 / AMD Ryzen 5
3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD
Radeon RX 5700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 40 GB



DOBRO DOŠLI U AUSTRALIJU 2.0



Autor: Stefan Mitov Radojičić

Originalni Chronicles X je izašao pre skoro deset godina na zaboravljenoj Wii U konzoli, a sada konačno imamo priliku da zaigramo njegovu unapređenu i bolju verziju na Nintendo Switch, čime se priključuje ostalim Xenoblade igrama na ovoj konzoli.

Priču igre započinju dve ratoborne vanzemaljske rase koje vode veliku bitku u svemiru nadomak naše planete. Čovečanstvo je toliko nerazvijeno u

poređenju sa obe zaraćene strane da beg u duboki svemir ostaje jedina opcija. Tokom bitke Zemlja biva uništena, gde samo nekoliko brodova uspeva da se izvuče. Jedan od brodova, White Whale, posle dve godine bekstva biva napadnut i ruši se na planetu Mira. Ubrzo se budite iz kriogene kapsule bez ikakvih sećanja i sada je na vama da zajedno sa drugim preživelim pronadete još kapsula i obnovite civilizaciju.

Na prvi pogled, Xenoblade će vam izgledati kao skoro



CHRONICLES X IMA MOŽDA I NAJKOMPLEKSNIJI SISTEM INTERAKCIJA SA NPC LIKOVIMA KOJE SAM IKADA VIDEO



svaki drugi JRPG na tržištu. Taj utisak će trajati do momenta kada zapravo krenete da igrate. Od samog starta i prve borbe, videćete da ovaj serijal pokušava da uradi nešto novo, nešto čudno, nešto divlje. Naime, vaš lik će u borbi svako malo automatski napadati, bilo puškom iz daljine ili mačem ako se približite neprijateljima. Izuzev toga, imaćete potpunu kontrolu i kretanje će biti akciono. U bilo kom trenutku ćete moći da aktivirate jedan od 8 art skillova koje ćete postaviti na hotbar, ili koliko vam njihovi tajmeri to dozvoljavaju.

Međutim, glavna ideja Xenoblade sistema borbe jeste da ispratite poteze vaših saboraca. Ako član družine recimo spusti protivnika na ispod 50% životnih poena ili polomi neki njegov deo, može vas pozvati da krenete u blisku borbu ili da iskoristite art specifičan za situaciju. Ako adekvatno ispratite njegov "plan", moći ćete da postignete mnogo više štete i učinite taj skill još smrtonosnijim. To ne važi samo za napade nego i za poboljšanja, lečenje i sve ostalo. Igra vas na taj način podstiče da usmerite

vaš build radi bolje sinergije sa ostalim likovima koje budete vodili sa sobom. A imaćete pozamašnu grupu likova koje možete birati.

Svet koji ćete istraživati je otvorenog tipa i slobodno ćete moći da idete praktično bilo gde, ali biće veoma loše po vas ako uletite u oblast sa neprijateljima koji su suviše visoki level. Od momenta kada se pridružite određenoj organizaciji i kada vam se otključa pristup zadacima i misijama, videćete da je ceo svet masivni luna park prepun kojekakvih zanimacija i aktivnosti. Na primer tu je mecha odelo koje ćete moći da koristite u borbi sa većim i opasnijim protivnicima, kao i da letite po svetu i istražujete mnogo ležernije. Igra takođe ima veoma, veoma, veoma kompleksan sistem napredovanja i otključavanja sposobnosti, a možda i najkompleksniji sistem interakcija i formiranja veza sa NPC likovima koje sam ikada video. Persona igre bi zavidele mapi likova sa kojima možete interagovati.

Definitive Edition donosi 4 nova lika, nove Skell meke, pa čak i novi kraj igre. Takođe možete menjati izgled odeće kad god želite, možete promeniti vreme u danu kad god hoćete (što je potrebno za neke misije), a misije i zadaci se instant završavaju kada obavite sve što je potrebno. Mape su unapređene radi lakšeg pronalaženja itema, UI je poboljšán, a vreme učitavanja ubrzano. Sa tim u vidu, možemo reći da je

**OVO JE DEFINITIVNO
NAJBOLJI NAČIN DA ISKUSITE
OVAJ NASLOV**





ovo definitivno najbolji način da iskusite ovaj naslov, bez da neko uzme i napravi kompletan remake.

Igra je naravno dobila i grafička poboljšanja, do te mere da su sami likovi drastično promenjeni. No sa tehničke i vizuelne strane, bićete i te kako zadivljeni koliko je igra ogromna i koliko brzo, čak i na Switch konzoli, možete preći sa jednog dela mape na drugi, bilo fast travel opcijom, bilo samo letenjem ili trčanjem. Mali problemi se javljaju kod i dalje poprilično krute animacije i mnogo repetitivnosti tokom borbe.

Glasovna gluma, bar na engleskom, sasvim je fino odrađena, iako ponekad može izgledati kao da nije baš savršeno sinhronizovana sa animacijom. Muzika je prepuna raznovrsnih numera koji idu od repa do jakih instrumentala, tako da ćete sigurno pronaći bar nešto što vam se dopada.

Mnoge zastarele mehanike i sistemi su popravljani, uklonjeni ili zamenjeni boljim verzijama. Ali jedna od zastarelih mehanika koje su stvarno morali da izbacе je momenat kada se igra zaustavi posle svake bitke da bi vam dala gomilu random opreme, materijala i XP. To su mogli samo automatski da reše kao što već rade ostale moderne JRPG igre.

Ako niste upoznati sa Xenoblade serijalom, a niste sigurni da li želite da se upuštate u osnovnu trilogiju i njenu kompleksnu priču, onda je ovo savršen momenat da isprobate Chronicles X. Priča je sporedna i nema nikakve veze sa trilogijom te lagano možete ući u njen svet. Ali ako niste fan gomile sitnih misija, interakcija i veoma izazovnog sistema pravljenja likova i njihovih sinergija, onda vam se Chronicles X možda neće dopasti. Naravno, ako ste prešli sve prethodne Xenoblade naslove na Switchu, verovatno ste već počeli da igrate Chronicles X.

**MNOGE ZASTARELE MEHANIKE
I SISTEMI SU POPRAVLJENI,
UKLONJENI ILI ZAMENJENI BOLJIM
VERZIJAMA**



RAZVOJNI TIM:
Nintendo, Monolith
Soft

PLATFORME:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59,99€

OCENA

8

- ✓ Odličan remaster koji popravlja mnoge greške originala
- ✓ Ogroman svet prepun zanimljivih likova
- ✗ Pokoji tehnički problem pri većim okršajima
- ✗ Nekoliko zastarelih mehanika

Igru ustupio:
CD Media



Lenovo LEGION



Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+

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

Windows 11

Power Play

REACH YOUR
IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo



SUBNAUTICA U VAZDUHU



Autor: Stefan Mitov Radojić

Vrlo je verovatno da je neko iz Far From Home studija video Subnauticu i onda predložio ostatku tima nešto u smislu: „Šta ako Subnautica ali u vazduhu, plus kooperativni multiplejer“. Tako

nekako zamišljam razvojni proces za Forever Skies. Pošto se Zemlja pretvorila u pustaru u kojoj nijedno živo biće ne može da opstane, ljudi su pobjegli u svemir i sada već generacijama borave na stanici oko planete. Nažalost na stanici se pojavio virus po imenu grey plague, a na vama je da se vratite na Zemlju i pronađete lek. No šta li ćete još naći kada se vratite...

DOBIĆETE EKSTRAKTOR ALATKU KOJA MOŽE DA SKUPLJA MATERIJALE NA POPRILIČNO ZAVIDNOJ DALJINI



TUTORIJAL NIJE DOVOLJNO DETALJAN, TAKO DA MOŽDA NEĆETE SKAPIRATI KAKO FUNKCIONIŠU NEKE MEHANIKE



novina se tiče samog prikupljanja materijala. Na početku igre ćete dobiti ekstraktor alatku koja može da skuplja materijale na poprilično zavidnoj daljini. Znači nema trčanja do svakog kamena, drveta ili sličnog da biste ga pokupili, ili bacanje neke kuke - samo naciľate na materijal i počnete prikupljanje. Mnogi uređaji će od samog starta biti i te kako korisni, od onih koji skupljaju i prerađuju

Ako ste igrali naslove kao što su Raft, Subnautica ili bilo šta od survival crafter igara iz prvog lica, vrlo lako ćete se snaći sa Forever Skies i ući u njegov tok gejmplaja. Međutim, čak će i iskusni igrači odmah pronaći neke nove sisteme koji su veoma korisni i praktični. Naime, razvojni tim je shvatio šta može biti iritantno i zamarajuće za igrače pa je već od samog starta uveo mehanike koje ili ubrzavaju ili automatizuju razne procese. Jedna od najbitnijih





SISTEM GRADNJE JE VEOMA INTUITIVAN I PROST, ALI U ISTO VREME NUDI DOSTA SLOBODE

vodu do onih koji će automatski pecati za hranu ili metalne ploče. Vaša takozvana baza je mali diržabl koji jedva ima prostora za osnovne naprave koje su vam potrebne za pravljenje hrane, opreme i drugog. Naravno, kao što u Raftu počinjete sa jedva četiri panela, i ovde ćete tako mali prostor moći postepeno da povećavate i širite, do određenih granica. Samim tim, vaš leteći brodić će biti centar vašeg sveta kada niste u nekoj od ruševina koje istražujete.

Sistem gradnje je veoma intuitivan i poprilično uprošćen, ali u isto vreme nudi dosta slobode. Sobe će se same sastavljati, pojedine stvari možete postaviti praktično bilo gde, a druge će se lako i prosto snapovati na polja koja treba da se sastave. Pošto nabavite materijale ili planove, prvo morate da ih istražite sa određenim uređajem da biste mogli da ih pravite i koristite, opet nešto slično Raftu.

Takođe ćete vrlo brzo dobiti mapu ili radar sa kojim ćete lako moći da putujete do bitnih lokacija,

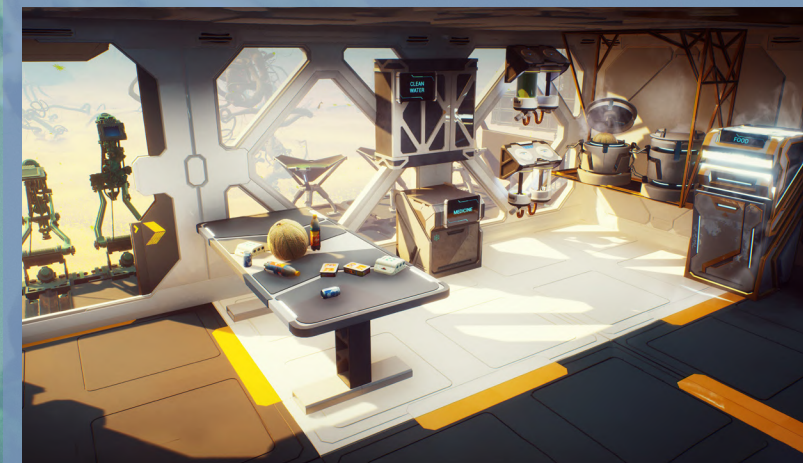
FOREVER SKIES POSTAJE IZUZETNO ZABAVAN U MULTIPLEJERU



što značajno ubrzava potragu za unapređenjima i smanjuje lutanje po mapi. Sistem preživljavanja je dosta darežljiv - em se stvari kao hrana, voda i energija vrlo sporo troše, em ćete sve te resurse moći da povratite vrlo brzo.

Borbeni sistem je najbanalniji, u smislu da skoro nijedna pretnja nije nimalo opasna. S druge strane, kooperativni multiplejer je verovatno i najbolji deo igre. Ako uspete da okupite ceo tim od četvoro ljudi, igra može biti izuzetno zabavna, posebno kada se svi podele u pojedine delatnosti i brinu o brodu ili sakupljaju resurse.

Forever Skies izgleda zaista zadivljujuće, pogotovu



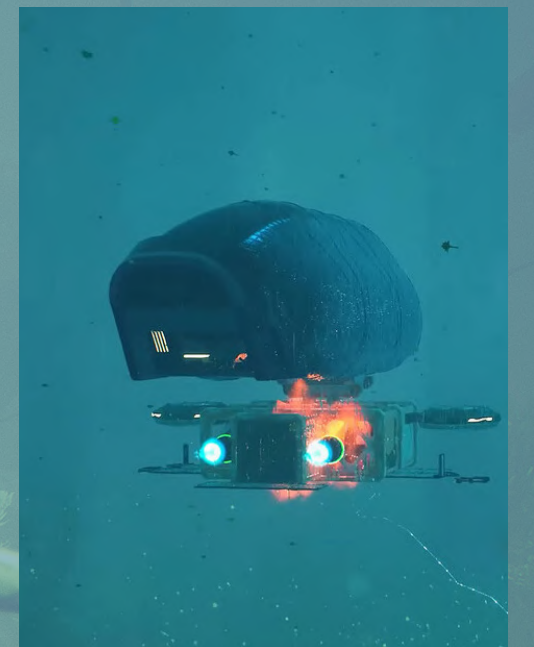
kada se uključe raznorazne prirodne nepogode. Takođe male animacije pri skupljanju resursa ili rušenju zgrada takođe donese fine imerzivne elemente. Jedino što ćete u početku igre viđati previše istih braon i sivih zgrada i porušenih baza, pa vam krajolik možda postane malo dosadan.

Muzika je jedva primetna ako se uopšte pojavi, dok je većina zvučnih efekata previše glasna i repetitivna, toliko da brzo postaje skoro iritantna. Jedina dobra strana kod zvučne direkcije jesu atmosferski zvučni efekti. Čak i glas asistenta, tj. AI vašeg džepnog računara, isto zvuči kao i u igri Subnautica.

Tutorijal je obavezan kako biste savladali neke mehanike ali nije dovoljno detaljan, tako da postoji šansa da nećete skapirati kako neki sistemi funkcionišu. Optimizacija je na mestu ali može biti bolja, dok kretanje ponekad može biti previše klizavo.

Uprkos nekim propustima, Forever Skies je odlična igra za ljubitelje survival crafter žanra, a postaje još bolja ako okupite društvo. Čak iako su vam ovakve igre strane, sa prijateljima ćete sigurno odigrati nekoliko zabavnih sesija.

BORBENI SISTEM JE NAJSLABIJI ASPEKT IGRE



PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

RAZVOJNI TIM:
Far From Home

CENA:
28,99€

IZDAVAČ:
Far From Home

OCENA

7

- ✓ Sistem trošenja vode, hrane i energije je darežljiv
- ✓ Jedinstven i zanimljiv svet
- ✓ Obilje korisnih mehanika

- ✗ Neke mehanike nisu objašnjene
- ✗ Sistem borbe je meh

Igru ustupio:
Far From Home

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7-7700K / AMD Ryzen 7 3800X
GPU: RX 5700-XT / GeForce RTX 2070 / Intel Arc A770
RAM: 16 GB
HDD/SSD: 31 GB



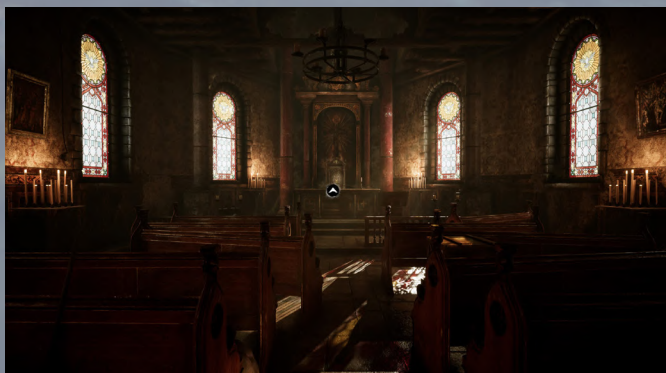
UVERTIRA U SVET BENOA SOKALA



Autor: Stefan Mitov Radojičić

Benoa Sokal je belgijski strip autor i developer, najpoznatiji po Syberia serijalu. Originalni Amerzone je prva igra na kojoj je radio davne 1999. godine, tako da je apsolutno za svaku pohvalu što se Microids studio, koji sada ima prava na Syberia IP, prihvatio posla da uradi rimejk ove legendarne avanture.

Igru počinjemo u ulozi mladog novinara kojeg je uredništvo poslalo da odradi intervju sa starim profesorom Aleksandrom Velembos. No pošto stignete u njegov svetionik, nećete stići ni da počnete intervju pre nego što vaša nova avantura počne. Profesor je zapravo na samrti, a pošto ste jedan od njegovih retkih prijatelja, kao poslednju želju vas moli da krenete na ekspediciju koju je planirao. Na vama je da otkrijete spise i dnevnike koje je ostavio



JEDNA OD NOVINA JE MOGUĆNOST PODEŠAVANJA TEŽINE IGRE U KONTEKSTU ZAGONETKI I HINTOVA

za vas, odete do Amerzona i vratite veliko jaje bele ptice koju je on i njegova grupa iznela iz te prašume pre mnogo, mnogo godina.

Originalni gameplej se svodio na veoma klasičan avanturistički stil gde ne možete slobodno da se šetate kao na primer u kasnijim Syberia igrama, već morate da klikćete sa lokacije na lokaciju da biste napredovali. Naime kako kliknete napred, vaš lik će se pomeriti do sledeće oblasti gde možete nešto raditi ili imati neku interakciju, gde se ujedno nalaze ili predmeti koji su bitni za dalju progresiju zagonetki ili nešto na čemu ćete rešavati zagonetku. Ako ste igrali modernije point-and-click avanture, ovo će vam biti povratak u vreme starih klasika, dok se u današnje vreme ovaj sistem uglavnom koristi u hidden object verzijama avanturističkih igara.

Zarazliku od originala gde se transfer na novu lokaciju vršio praktično instant i u obliku samo tranzicije slika, ovde ćete imati potpunu animaciju kretanja od jednog mesta do drugog. Ovo dodatno poboljšava imerziju i daje vam vreme da uživate u prelepim lokacijama koje je osmislio Sokal. Naravno pošto

RIMEJK SE I DALJE DRŽI KLASIČNE FORMULE OVOG ŽANRA I NEĆE VAS DRŽATI ZA RUKU

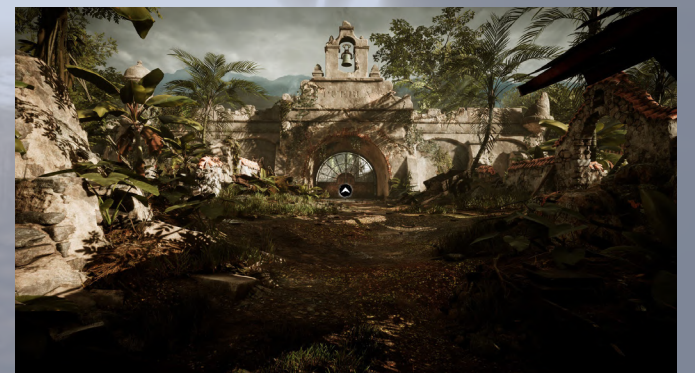


ćete se često kretati tamo-amo, imate mogućnost da te animacije ili isključite ili samo prekinete. Drugi dodatak je fast travel opcija gde ćete odmah moći da odete na lokacije gde mislite da imate da obavite neke zagonetke. Ovaj tip quality of life poboljšanja je samo jedan deo novina koje ovaj rimejk donosi. Tu su i nova istraživanja, predmeti i tekstualne poruke, koji će vam dodatno produbiti ne samo priču nego i celu avanturu i dati vam dodatni podstrek da svugde gurnete nos i vidite šta tamo možete naći.

Jedna od novina je mogućnost podešavanja težine igre gde imate opciju za lakše zagonetke i preciznije hintove ili teže zagonetke i manje precizne hintove za rešavanje istih. Generalno, igra se i dalje drži klasične formule ovog žanra i neće vas držati za ruku i voditi tamo gde treba da idete - na vama je da istražujete i skapirate kako se neki predmeti kombinuju i u kom redosledu koriste. Bar ćete imati opciju iz novijih avanturističkih igara koja označava sve objekte sa kojima možete da imate interakciju u datoj prostoriji.

Igra je naravno pretrpela apsolutnu i potpunu grafičku preradu u odnosu na original koji je izašao pre 26 godina. No ništa od predivnih i maštovitih detalja nije izgubljeno, naprotiv - sada su još bolji, detaljniji i lepši. Skoro svaka lokacija će vam izgledati interesantno, a neke će vas čak ostaviti bez daha.

Muzika je još jedan od nezaboravnih aspekata



GRAFIČKA PODLOGA JE TOLIKO DOBRA DA ĆE VAS NEKE LOKACIJE BUKVALNO OSTAVITI BEZ DAHA



Sokalovih igara pa tako i ovde imamo predivne numere – od onih atmosferskih pa do onih koji će probuditi avanturistički duh u vama. Pored originalne muzike imaćete priliku da čujete i nove numere. Glasovna gluma je takođe prerađena i modernizovana, a ubačena je i dodatna naracija.

PS5 verzija igre je funkcionisala bez ikakvih problema, ali kretanje i pomeranje kamere je mnogo lošije sa analognim kontrolerom nego sa mišom. Imaćete utisak da trošite mnogo više vremena i da nemate preciznost koju ove igre zapravo zahtevaju, ne samo u pronalaženju objekata nego i u njihovoj interakciji. Dodatno, igra ima problema sa optimizacijom na računarima, što je sada već stara boljka Microids razvojnog tima.

Ukoliko ste igrali Syberia serijal, ili ste ljubitelj interesantnih priča i point-and-click avantura, bilo stare ili nove škole, Amerzone obavezno morate isprobati. Jedini koji bi trebalo da zaobiđu ovaj naslov jesu oni koji očekuju puno akcije.

KRETANJE I POMERANJE KAMERE JE MNOGO LOŠIJE SA ANALOGNIM KONTROLEROM NEGO SA MIŠOM



PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

RAZVOJNI TIM:
Microids Studio
Paris

CENA:
39,99€

IZDAVAČ:
Microids

OCENA

9

- ✓ Prelep rimejk legendarnog klasika
- ✓ Poboljšanja i nove mehanike
- ✓ Avantura sa pregršt dobrih zagonetki
- ✗ Gejmplej je i dalje pomalo zastareo
- ✗ Loše kontrole na konzolama

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7-09 Gen / AMD Ryzen 5
4500
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD
Radeon RX 6700 XT
RAM: 16 GB
HDD/SSD: 25 GB

pet project
GAMES

RIP OUT

OUT NOW



PURCHASE
ON STEAM



KIBORG

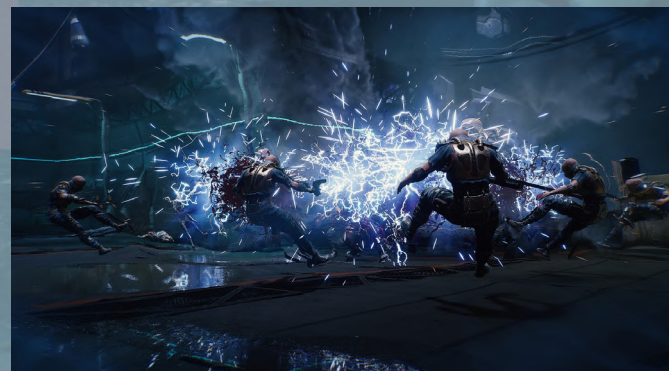
ADAM SMASHER
KOD KUĆE

Autor: Igor Totić

Steam Next Fest stvarno ume da iznenadi ali i da otkrije skrivene igre koje se bore da isplove u moru mediokriteta. Steam je nedavno rekao da u ponudi ima oko 170.000 igara, a kao indie igra vrlo je bitno da se istakne od ostatka. Na Steam Next Fest-u, KIBORG je uradio baš to.

Kiborg je roguelike. Ne, stanite, stanite, znam šta ćete da kažete, „ne još jedan roguelike“. Ali iako se slažem sa vama da je to danas popularno, jer je jednostavan način da se produži životni vek igre, Kiborg se stvarno ističe od drugih. Ono što Kiborg pokušava da vrati je dobri stari beat-em-up kao što je bio Final Fight ili Cadillacs and Dinosaurs. Samo se ovoga puta koriste nove tehnologije koje poboljšavaju žanr kako u izvođenju tako i u prezentaciji.

Priča i prezentacija su možda najgori deo ove igre, a izgleda mi da je tako i planirano. Vi ste Li Morgan, zatvorenik i još jedan u nizu pacijenata amnezije. Ono što je najbitnije je to da se nalazite u nekom zatvoru koji je u isto vreme i koloseum. Kako bi smanjio svoju kaznu, mora da pobeđi u ovom turniru smrti i da se probije kroz sve ostale zatvorenike. Na sreću, ovde ne može da se umre u klasičnom smislu jer će vas uvek „rekonstruisati“ ako vam se nešto desi (što je premisa za roguelike gejmplj).

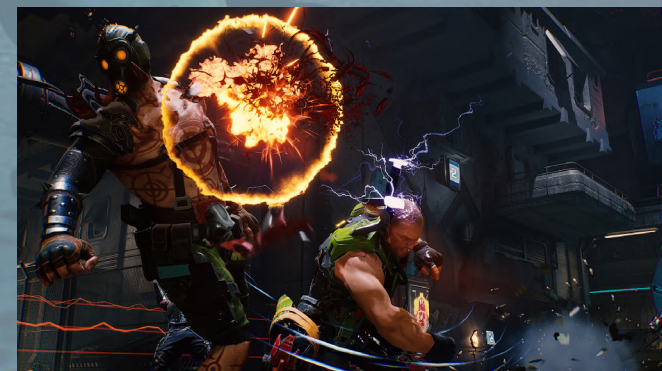


KIBORG JE IZAZOVNI ROGUELIKE KOJI VRAĆA STARI BEAT-EM-UP ŽANR U PRVI PLAN

Na sreću, naš Li Morgan ume da se bije i te kako. Na samom početku igre, nalazite se u ringu sa svim mogućim tutorialima gde vam igra objašnjava razne načine tabanja. Pored standardnog lakog napada, postoji i teški kao i AOE napad gde Morgan zavrti nogama i potkači sve oko sebe. Ali tu se ne završava Morganov arsenal. Pored borbe rukama, Morgan ima pristup hladnom oružju raznog tipa. Od noževa do svetlosnih mačeva i gumenih čekića, za svakoga će se naći ponešto. Ali pored toga, Morgan ima pristup i vatrenom oružju i to primarnom i sekundarnom. Sekundarno oružje je uglavnom pištolj ili mala šotka ali nisu za bacanje. Ono što je bitno za sekundarna oružja je da im se municija puni kako ubijate neprijatelje. Dok su glavna oružja teška naoružanja od mitraljeza do lasera, i municija za njih se mora tražiti.

A pored svega ovoga, glavni momenat u igri su kibernetički implantati i mutacije. Količina implanta je ogromna i možete praviti razne buildove ili kroz cele setove ili ako mešate delove. To znači da na primer možete da birate kibernetičko srce koje vam vraća HP kako se bijete, ili kibernetička leđa koja

**NAJVEĆI ADUT IGRE SU
KIBERNETIČKI IMPLANTI I
MUTACIJE**



prizovu drona koji vas automatski brani od vatrenog napada protivnika. Ono što je najzabavnije je da se ti kibernetički delovi „apliciraju“ na vama u realnom vremenu tako da ćete uvek izgledati drugačije tokom run-a. Ako odigrate kako treba i imate malo sreće, u datom momentu možete da izgledate kao nabudženi Adam Smasher iz Cyberpunk 2077, pa čak i gore.

Lokacije su u početku vrlo „prljavi sci-fi“ generične i dosadne. Od kamenih zidova zatvora do pustih uličica napuštenog grada, već je sve viđeno do sad. Kasnije se otvaraju zanimljivije lokacije kao što su razne laboratorije i arene. Igra je rađena u UE5 endžinu ali ne koristi njegov kompletni potencijal. Igra nije nimalo ružna, ali je dovoljno generična da se primeti da su neke texture kupljene u Epic prodavnici i ostavljene takve kakve jesu. Sa druge strane, to što se ne forsira grafika na prvom mestu, igra radi izuzetno dobro na Steam Deck. Uglavnom sam igrao na SD i u većini slučajeva sam igru održavao na 60FPS sa opadanjima kada je previše neprijatelja na ekranu ili kada se učitavaju nove texture. Da napomenem, najviše sam igrao dok igra još nije izašla i zakrpa prvog dana je dosta poboljšala performanse.

Zvuk u igri je dobar i reflektuje atmosferu i dočarava svaku borbu jer doprinosi feedback-u. Međutim, ono što mi je mnogo smetalo je glasovna gluma.



**ZVUK JE DOBAR I REFLEKTUJE
ATMOSFERU I DOČARAVA SVAKU
BORBU JER DOPRINOSI FEEDBACK-U**



Za sad sam upoznao samo dva lika, Inga koja je Morganov AI pomoćnik i iskoristili su TTS (text-to-speech) koji je jako loš i skreće pažnju. Sa druge strane, promoter ovog takmičenja je neki mutant Volkov koji ima toliko težak akcenat da ga ne razumem bez titlova. Nije ni akcenat toliko problem koliko pogrešno izgovaranje nekih reči a da ne pričam o gramatici.

Kiborg je izazovni roguelike koji vraća stari beat-em-up žanr u prvi plan. Mislim da je igra izašla malo ranije nego što je trebalo i da bi možda neki Early Access bio bolje rešenje jer bi mogli natenane da ispeglaju neke stvari kao što je glasovna gluma a i u nekim momentima i težina. Igra ima baš strm balans jer već posle treće arene, neprijatelji rade ogromnu štetu i vraćaju vas na početak. Na sve to, primetio sam da Morgan ne reaguje baš tačno kad sam mu rekao ili ja barem nisam pogodio tačno frame kad se završi prethodna animacija da bih ušao u dodge. Svakako, Kiborg je vrlo zabavan i izazovan i drago mi je da postoji ovakva igra. Za ljubitelje ovog žanra, mislim da danas nećete naći bolju i „mesnatiju“ igru. Igra doduše nema co-op, što je možda i najveći minus.

**PRIČA I PREZENTACIJA SU MOŽDA
NAJGORI DEO OVE IGRE**



PLATFORME:
PC, PS5/4, Xbox One,
Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Sobaka Studio

IZDAVAČ:
Sobaka Studio

CENA:
24,50€

OCENA

7.8

- ✓ Mesnata borba
- ✓ Zanimljiv implant sistem
- ✓ Ogroman arsenal
- ✗ Glasovna gluma
- ✗ Dosadna okruženja
- ✗ Ne podržava co-op

Igru ustupio:
Sobaka Studio

TEST PLATFORMA:
PC/Steam Deck

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-3470 / AMD FX-8350
GPU: GeForce GTX 1070 / Radeon RX 5700
RAM: 8 GB
HDD/SSD: 20 GB

**TOTALNA
RASPRODAJA
GAMING MAJICA**



**REKT
SHOP**

REKT.SHOP



PREKO HOVERBORDA DO ZVEZDA



Autor: Milan Živković

Prvi vizuelni utisak, najjače je oružje svake video igre. A Star Overdrive kao da je doktorirao na katedri za šarmiranje na prvu loptu. Igra prijatnih



vizuala, nepobitno inspirisana najnovijim naslovima Legende o Zeldi, imala je svoju pažnju od samog starta.

Star Overdrive prati protagonistu po imenu Bios, koji u potrazi za svojom voljenom ostaje zarobljen na nepoznatoj i mističnoj planeti. U nastojanjima ne



IGRA PRATI MOMKA PO IMENU BIOS, KOJI U POTRAZI ZA SVOJOM VOLJENOM OSTAJE ZAROBLJEN NA NEPOZNATOJ PLANETI

samo da pronađe dragu nego i napusti ovaj ogromni, planetarni "zatvor", Bios mora da reši zagonetke, bori se protiv ne tako pitome faune i istraži otvoren svet što je bolje moguće.

Kao što rekoh, igra je nesumnjivo inspirisana Breath of the Wild kao i Tears of the Kingdom naslovima, kako dizajnom sveta tako i mnogim mehanikama kojima se koristite. Ovde se kombinuju elementi akcije, istraživanja i rešavanja zagonetki na pomalo originalan a pomalo i pozajmljen način.

Igrač koristi hipersonični hoverbord za brzo kretanje kroz različite biome, usput izvodeći akrobacije i hitro prelazeći velike udaljenosti. A ovo prevozno sredstvo se može unapređivati i ulepšavati prikupljanjem resursa tokom igranja. Pored sonične



daske, Bios koristi i Keytar, klavijaturu koja je gitara ali nije ni jedno ni drugo, već je mač i izvor nekolicine specijalnih veština.

Tako njome možete manipulirati objektima i rešavati zagonetke, kao i koristiti muziku kao sredstvo interakcije sa okruženjem. U svakom slučaju stilski interesantan detalj, ali u svojoj suštini jedna pozajmljena mehanika iz drugih igara. Što naravno nužno ne mora biti ništa loše, ako je dobro izvedeno.

Osim inspiracije iz Zeldi, evidentan je i anime uticaj, posebno kada povežemo hoverbord sa anime ostvarenjem Eureka Seven. Kombinacijom ovih inspirativnih izvora, dobijamo jedan zanimljiv svet različitih bioloških zona i napuštenih lokacija koje je svakako zanimljivo istraživati.





Grafički posmatrano, igra je crtanolika i šarena, što uprkos brzini od svega tridesetak frejmova koliko igra postiže na Switch konzoli, i dalje čini da ceo vizuelni utisak bude dosta pozitivan. No zanimljiva je odluka da protagonisti retko kada možete jasno da vidite lice. Bez obzira da li je zbog jednostavnije grafike na tom polju ili radi očuvanja mistike nemog karaktera, ovo sa sobom povlači i nezgrapno manevrisanje kamerom.

Hajde što Bios okreće glavu u stranu kad god pokušate da uperite kameru ka njemu, nego što ovo ujedno znači i da je nemoguće trčati ka kameri već samo od nje. Ukoliko pokušate da se krećete u bilo kom smeru sem u onom u kom gledate, Bios će znatno sporijim koracima koračati unazad ili u stranu. To je jedan potpuno nakaradni sistem za igre ovog tipa. Platformisanje je otežano a potreba za konstantnim pomeranjem kamere u smeru kretanja je zamorna.

IGRA JE CRTANOLIKA I ŠARENA ŠTO, UPRKOS SLABOM FREJMJREJTU NA SWITCH KONZOLI, I DALJE STVARA POZITIVAN VIZUELNI UTISAK



Iskreno, ovo je i moja najveća zamerka igri. Svet u kom su vratolomije na hoverbordu jedan od imperativa, a istraživanje otvorenog sveta i skakanje po platformama suština, troje kontrolisanje lika je neoprostivo. Čak ni trčanje nije urađeno kako treba, već Bios prvo napravi kolut pa onda počne da juriša uz raketni pogon. Ukratko govoreći, celokupna mehanika kretanja je jako iritantna i kvari konačni utisak.

Sa jedne strane, kada igra nema mnogo mana, to je pozitivna stvar. Ali ukoliko te mane krucijalno menjaju iskustvo, onda to može biti problem. Sva sreća, Star Overdrive poseduje značajne količine šarma.

Po pitanju prezentacije, koja muzikom i dizajnom nivoa gradi odličnu atmosferu, ovo je jedan dobar naslov koji će se verovatno mnogima dopasti. Samo što ja, kao vazda iskren i oštar recenzent, ne mogu u profesionalnom smislu da gledam kroz prste!

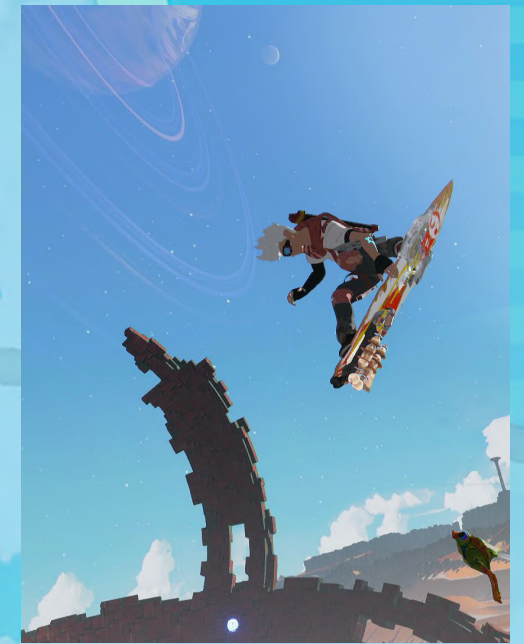


CELOKUPNA MEHANIKA KRETANJA JE JAKO IRITANTNA I KVARI KONAČNI UTISAK

Unapređivanje hoverborda kako bi mogao da se kreće brže ali i po različitim tipovima terena, istraživanje površinskog ali i podzemnog sveta (kao Shrine lokacije u Breath of the Wild), intrigantna priča i dobro integrisana muzika, mogu od ove igre načiniti nezaboravan naslov slučajnom igraču namerniku. Ali krute kontrole i zamorna kamera, definitivno mogu oduzeti dobar deo iskustva, ukoliko ste neko ko očekuje veću slobodu kretanja, kad pred vama pukne golem pejzaž.

Star Overdrive je igra čiji bih nastavak voleo da ugleda svetlost dana. Smatram da ima dosta potencijala i da je naslov koji vredi zaigrati. A ako ništa drugo, uverio me je da na prastarom Switch-u, nove igre i dalje mogu da izgledaju dobro, pa sve i da nisu iz Nintendove kuhinje.

STAR OVERDRIVE JE NESUMNJIVO INSPIRISAN BREATH OF THE WILD I TEARS OF THE KINGDOM NASLOVIMA



RAZVOJNI TIM:
Caracal Games
IZDAVAČ:
Dear Villagers

PLATFORME:
Nintendo Switch
CENA: 34,99€

OCENA

7

- ✓ Šarmantan vizuelni identitet
- ✓ Hoverbord mehanike
- ✓ Interakcije pomoću Keytar-a
- ✗ Ograničena kontrola kamere i kretanja
- ✗ Besciljno istraživanje može biti zamorno
- ✗ Količina sadržaja ume da zbuni

Igru ustupio:
JF Games





PRAVO REMEK-DELO BIVŠEG HEARTHSTONE PROFESIONALCA

Autor: Predrag Ciganović

Prošlo je tek nešto više od mesec dana otkako sam podelio prve utiske o Bazaaru, koji je tada bio u early access fazi. Evo me opet, ovaj put sa znatno

više sati u igri, boljim mindsetom i punom verzijom pred sobom. Sve ono što mi je tada išlo na živce sada je, u neku ruku, rešeno.

Od prvog trenutka kada sam isprobao The Bazaar, zaljubio sam se u ovaj naslov. Igra je napravljena baš po mojoj meri, iako je to na početku bila toksična ljubav. Bazaar je ušao u early access sa



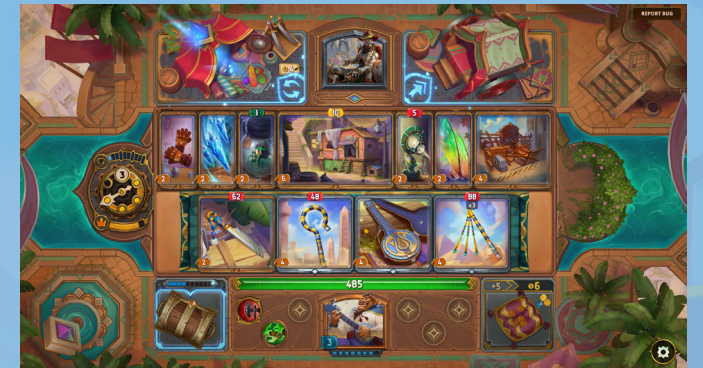
TRENUTNO SU DOSTUPNA ČETIRI HEROJA, A SVAKI OD NJIH IMA OKO 100 UNIKATNIH KARATA

užasnim P2W sistemom, koji je bio dizajniran da izvuče što više novca od igrača, iako je to bila sušta suprotnost onome što su prethodno obećavali. Developeri su na kritike reagovali prilično loše, odbijajući da poslušaju savete, pa je budućnost igre u tom trenutku visila o koncu.

Ipak, nekoliko nedelja u early access fazi, tokom koje su izgubili veliki broj igrača, bilo je dovoljno da izvršimo pritisak na Tempo, koji je, iako teška srca, odlučio da poslušaj svoj community. Užasni sistem je promenjen, rana je sanirana, i mnogi igrači su se vratili na velika vrata. Najveći trn u oku, taj nesrećni P2W model, otišao je u zaborav.

Moja očekivanja pre nego što sam isprobao The Bazaar bila su minimalna. Znao sam za igru, ali nije mi bila posebno zanimljiva da bih se udubljavao u njen razvoj. Ipak, kao neko ko je odigrao gotovo svaki autobattler, bilo je logično da se i ova igra nađe na mom repertoaru.

Evo, do danas ne znam da li je to bila najbolja ili najgora odluka koju sam mogao da donesem. Ne sećam se kada me je neka igra toliko uvukla. Svaki put kada sebi kažem: „Ajde još ovu partiju, pa idem da radim nešto drugo“, obično se završi tako što



sam već krenuo sledeću. Tada sledi ono čuveno: „Neću do kraja, samo još 2-3 runde.“ Mislim da vam je jasno kuda ova priča ide.

The Bazaar nije klasičan autobattler, već mešavina sa hero-builder žanrom. Vaš cilj je da kupovinom i prodajom karata pripremite vašeg lika za PvE i PvP borbe. Dok vam PvE donosi novac, XP i iteme, PvP mečevi zapravo odlučuju koliko ćete opstati u partiji.

Igra je podeljena na dane, a svaki dan traje šest sati. Tokom prva dva sata susrećete se sa raznim prodavcima i eventovima, da biste tokom trećeg dobili vašu prvu PvE borbu. Zatim slede još dva sata u kojima ćete se dodatno opremiti, pre nego što stigne i PvP trenutak. U slučaju pobeđe, dobijate





poen na tabli koja broji do 10. U slučaju poraza – gubite prestiž. Partija se završava kada upišete 10 pobjeda ili ostanete bez prestiža.

Svaki igrač ima tablu od 10 polja i ranac sa još toliko mesta, ali itemi u rancu nisu aktivni tokom borbe. Karte se dele na tri veličine: Small, Medium i Large. Small karte zauzimaju jedno polje, Medium dve, a Large tri. Svaka karta ima svoju svrhu, neke malo slabije, neke malo jače, ali svaka od njih može promeniti tok vaše partije ako je iskoristite na pravi način.

Iako deluje jednostavno, tu počinje ono što čini Bazaar zaista posebnom igrom. Trenutno su dostupna samo četiri igriva heroja, što možda zvuči skromno, ali daleko je od toga – svaki od njih ima oko 100 unikatnih karata koje možete dobiti tokom partije. I tu kreće magija. Svaka karta je drugačija, svaka ima svoj smisao i mesto u igri. Kombinacija ima bezbroj, a vi ste ti koji treba da pronađete onu dobitnu, jer igra vam neće servirati ono što želite na tačni.

Meni je kod ovakvih igara uvek bilo važno da svaka partija bude priča za sebe. Da ne postane jednolična i repetitivna. Bazaar je to ispunio do savršenstva, a svaki put imam želju da se vratim i probam da

odigram bolje.

Iako nije prošlo mnogo otkako je igra zvanično lansirana, moram reći da sam i više nego zadovoljan načinom na koji developeri reaguju na stvari koje su očigledno previše jake. Na primer, početkom aprila dobili smo novog heroja – Maka. Njegova mehanika se bazira na tome da je slab na početku, ali postaje izuzetno opasan ako ga ne eliminišete na vreme. Problem je bio što je u trenutku kada se pojavio dominirao u svim fazama. Tempo nije čekao – ubrzo su stigle promene koje su ga dovele u balansiranije stanje. Iako je i dalje bio jak, nastavili su da ga prilagođavaju dok nisu došli do tačke u kojoj je sve „leglo“. Cenim kada tim ima hrabrosti da eksperimentišu, ali i dovoljno odgovornosti da reaguje kad nešto ne valja.

Naravno, nije sve sjajno. Jedan od većih problema za mene trenutno je Ranked sistem. Da biste igrali ranked, potrebni su vam gemovi. Dakle, in-game valuta. Ako ostvarite dobar rezultat, dobijate rang i chestove kao nagrade. Ipak, ranked na taj način nije potpuno besplatan, što mislim da ne bi trebalo da bude slučaj. Trenutno funkcioniše slično kao Arena u Hearthstone-u, ali po meni to treba da budu dve odvojene stvari. Ranked bi trebalo da bude besplatan i dostupan svima, dok mod koji se

THE BAZAAR SPAJA ELEMENTE AUTO-BATTLERA, DECKBUILDERA I ROGUELIKE IGARA



PARTIJE TRAJU IZMEĐU 20-60 MINUTA

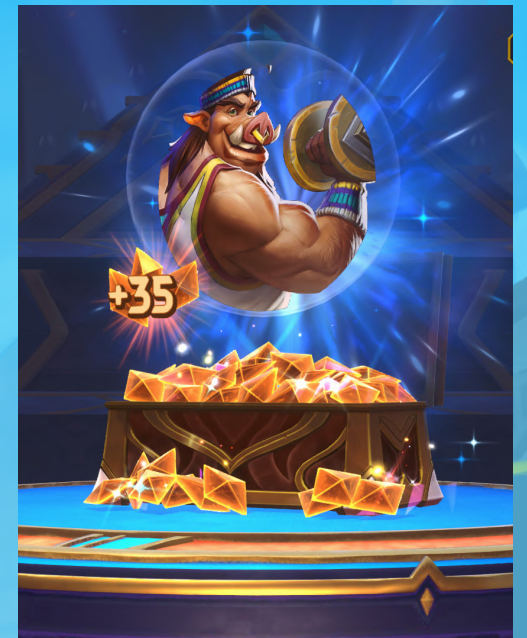
plaća i nudi nagrade može biti nešto posebno. S obzirom na to da sada imam više nego dovoljno gemova, meni to ne pravi problem, ali mogu da zamislim da će ovo odbiti deo igrača, pogotovo one koji tek ulaze u igru.

Hteo bih da dodam da mnoge funkcije, vezane za statistiku van mečeva, vaš profil i slično, trenutno je pod „coming soon“. Ovo nije nešto što zapravo nekome smeta, ali igra na trenutke, bar njen UI, još uvek malo odaje utisak early access naslova.

Na kraju, The Bazaar je za mene jedno od najprijetnijih iznenađenja u poslednje vreme. Od igre koja je umalo umrla i pre nego što je izašla, stigli smo do izuzetno zabavne i dinamične igre koja još ima prostora da raste godinama ispred nas. Ako volite igre koje kombinuju taktiku, improvizaciju, pa i pokoji rizičan potez, ovo je naslov koji ne bi trebalo da propustite. A kada jednom uđete u taj začarani krug „još samo jedna partija“, ne recite da vas nisam upozorio.



IGRA JE BESPLATNA, ALI KORISTI IN-GAME VALUTU ZA ULAZAK U RANKED MOD



RAZVOJNI TIM:
TEMPO

PLATFORME:
PC

IZDAVAČ:
TEMPO

CENA:
Besplatno

OCENA

9

- ✓ Taktička raznolikost
- ✓ Dizajn itema i likova
- ✓ Možete da napravite pauzu kad god i koliko god

- ✗ Često diskonektovanje
- ✗ Plaćen Ranked sistem





JA NE PLAČEM! VI PLAČETE!



Autor: Igor Totić

Meni je prosto neverovatno da ću u dva meseca igrati dva remek-dela koja ću pamti do kraja svog života. Nedavno sam radio recenziju za Split Fiction i dao sam joj čistu desetku, ocenu koju mislim da nikada neću ni jednoj drugoj igri dati, a kamoli samo mesec dana kasnije. Clair Obscur: Expedition 33 zasluhuje svaku pohvalu, svaku desetku i svaki minut potrošen u igranju ovog Magnum Opusa.

Meni je uvek jako bitno da igra ostavi neki emotivni utisak na mene, neki osećaj koji ću pamti, neku emociju koju će mi probuditi. Da bi se to desilo, igra je morala da ima savršenu oluju svih segmenata – gejmplej, priču, grafiku, glasovnu glumu, animacije i detalje. Jako retko se ovo dešavalo u prošlosti jer su igre postale monetarni proizvodi a nisu više umetnička dela. Clair Obscur: Expedition 33 je rešo da dokaže suprotno.

Već u prvih 30 minuta, ja sam plakao kao malo dete, kao supruga dok gleda Notebook. Iako sam joj se zlobno smejao svaki put, sad je kapiram. Sad kapiram koliko dobro napisana priča i prezentacija može da izvuče nešto iz mojih hladnih emocija toliko rano u početku igre. Više puta sam morao da psujem monitor ne zato što se nešto zabagovalo ili zato što nešto nije bilo fer, već zato što je uspela da me natera da spustim svoj gard i da se potpuno predam ovoj igri. Od prve scene do poslednjeg sinematika, bio sam konstanto



EXPEDITION 33 ZASLUHUJE SVAKU POHVALU, SVAKU DESETKU I SVAKI MINUT POTROŠEN U IGRANJU OVOG MAGNUM OPUSA

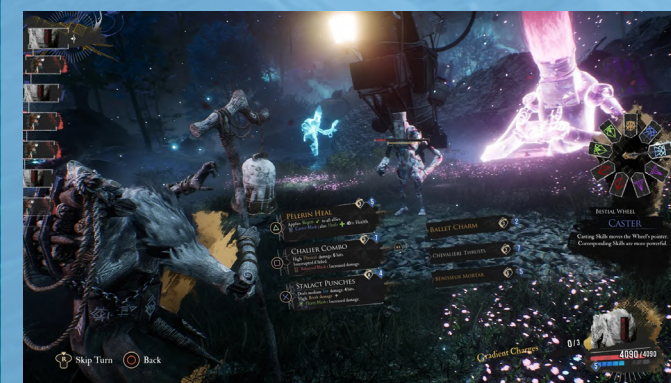
investiran, i fizički sam navijao za sve karaktere jer ne postoji ni jedan koji nije dobro napisan. Od pozitivaca, preko neprijatelja pa čak i do motivacije negativaca, sve je proketo savršeno napisano.

Igra je žestoko vođena narativom, i svaki momenat u igri je spojler. Tako da ću se ja truditi da minimalno iznesem priču i da sakrijem što više detalja kako ne bih ukrao nikome ni momenat ovog iskustva.

Počinjete u ulozi Gustava, pametnog momka koji živi u gradu Lumier sa prijateljima i dve sestre. Prvo što primećujemo je da su svi žitelji ili izuzetno mladi ili deca. Gustav u tom trenutku učestvuje u događaju koji se zove Gomaž, gde svake godine, na zastrašujuće velikom monolitu, na horizontu mora, ogromna slikarka crta broj. Ovoga puta 34 se smanjuje u 33 i svi žitelji koji u tom trenutku imaju 34 godine života, zauvek nestaju u vidu prelepih latica cveća. Zbog ovih događaja, organizuju se ekspedicije, gde moćni volonteri idu na ostrvo u pravcu monolita da probaju da saznaju zašto se Gomaž dešava i kako da ga spreče jer im ponestaje i ljudi i vremena. Gustav je deo nove ekspedicije, ekspedicije 33.

Zajedno sa svojom usvojenom sestrom Maelle i ostalim saborcima, hrabro kreće na ostrvo uz sve slabiju nadu da će nešto uspeti da postignu. Onda se dešava ogroman sled okolnosti i preokreta za koje mi ne pada na pamet da vam kažem, ali samo znamo da će Gustav imati teškoće, prepreke kako fizičke tako i emotivne da bi savladao ovo ostrvo i potencijalno spasio svet.

Dosta o priči, plašim se da išta drugo kažem. Hajde da pričamo o mehanikama. Clair Obscur: Expedition 33 je u širem smislu JRPG. To znači polu otvoren svet za istraživanje i potezna borba ali nije anime već je viktorijansko-magijski-industrijalno-francuski stil. Ono što izdvaja Clair Obscur: Expedition 33 od drugih



JRPG su aktivne mehanike kao što su pucanje, dodge i parry. Tokom poteza, vaši heroji imaju Akcione poene koje skupljaju ili borbom ili kroz unapređenja kako samih likova tako i oružja i Picto-a (malo kasnije o ovome). Ovi akcioni poeni mogu da se troše na pucanje koje je slobodno i svaki heroj može da modifikuje svoje pucanje da radi na primer vatrenu štetu ili da markira neprijatelje. Neki neprijatelji imaju i slabe tačke koje ako upucate, radite ili dodatnu štetu ili onesposobite neke mehanike koje protivnici imaju.

Svaki heroj ima svoju posebnu mehaniku napada. Na primer, Gustav, ima Overcharge gde skupljate „charge“ poene koje možete da potrošite na ogromne udarce strujom. Luna, drugi heroj koji vam se pridružuje ima sposobnost da skuplja elemente magije koje baca i njima osnaži naredne magije. Maelle ima stavove koje menja kako igra – defanzivni stav joj povećava AP (akcione poene) i smanjuje štetu koju prima, Ofanzivni povećava štetu za 50% ali i štetu koju prima za isto, a Virtuoso stav povećava štetu za 200%, i zato je poenta da je ubacite u taj stav što pre možete ali i da balansirate potrošnju AP-a.

Ostale heroje otključavate tokom igre i u svakom momentu možete da imate tri aktivna. Dodge i parry su veoma bitni aspekti ove igre jer neprijatelji izuzetno jako udaraju a parry i dodge moraju da se tempiraju u odnosu na napad, kao u Souls igrama. Dodge je najjednostavniji i najlakše se koristi – samo pritisnete dugme malo pre udarca i izbeći ćete napad. Parry je potpuno druga zver jer je tajming manji ali ako uspete da se odbranite od svih napada, vraćate udarac neprijatelju koji je poprilično jak. Postoje tri tipa parry-a koje otključavate kroz igru i svaki funkcioniše na različit način u odnosu na tip napada koje protivnik koristi. Kada uspete da se naviknete na ovaj stil igre, postajete em nezaustavljivi em proketo kul.



Napadi su uglavnom elementalni, što znači da radite neki tip štete kao što su vatra, led, struja i slično. To znači da su neki neprijatelji slabiji na jedan ali imuni na drugi element i morate kroz borbu i dizajn neprijatelja da provalite kako ćete lakše pobediti i koje skillove je najbolje iskoristiti. Svaki karakter tokom borbe može da koristi šest skillova i svaki nosi određenu AP vrednost. Naravno, kroz igru ćete dobijati nivoe koje koristite da otključavate pozamašan skill tree za svakog karaktera i time možete da pravite sinergije u okviru tima. Na primer Gustav markuje neprijatelja za dodatnu štetu, Luna ih zapali a onda Maelle radi ogroman udarac ako je neprijatelj zapaljen i markovan u Virtuoso stavu. Nikada se nisam držao jednog build-a i stalno sam eksperimentisao i adaptirao se u odnosu na neprijatelje i bossove.

Picto i Lumine su dodatne mehanike unapređenja pored oružja (gde svaki karakter ima svoju vrstu). Picto su, ja bih rekao, broševi koje kačite na likove i svaki Picto ima svoju mehaniku. Na primer, postoji Picto koji vam dozvoljava da se lečite svaki put kad uradite parry, da dobijete AP svaki put kad uradite dodge, da radite dodatnu štetu ako je meta zapaljena i drugo. Svaki karakter može da nosi tri unikatna Picto-a u datom trenutku. Ali, svaki Picto može da se pretvori u Lumine. Ako na primer imate Picto koji vraća AP na dodge i pobedite neprijatelje četiri puta, taj Picto se otključava kao Lumina. To znači da ostali karakteri



mogu da potroše Lumina poene i da iskoriste taj Picto pasivno, to jest svaki heroj bez obzira na to da li je Picto zakačen za njih može da plati da dobije sposobnost da vraća AP na dodge. Ovo je izuzetno korisno za moćne Picto-e koje kasnije dobijate a koji mogu potpuno da promene stil igranja, pogotovo u endgame.

Stil i prezentacija igre je nemoguće staviti na papir kroz recenziju, mora se doživeti. Svaka zona, svaki čošak zone je umetničko delo i eksplozija mašte i kreativnosti. Iako su zone relativno linearne, svaka ima skrivene putanje koje nagrađuju istraživanje sa opremom, novim Picto-ima ili Lumina poenima, kao i skrivenim NPC prodavnicama.

Posle prvog čina, igra vam otvara mapu arhipelaga gde možete relativno slobodno da se krećete, stižete do novih zona i dodatno istražujete i ojačavate ekipu. Pored glavnog kvesta, srećete dosta NPC likova koji će vam dati sporedne zadatke koje možete ali i ne morate ispuniti. Uglavnom su uvek korisne nagrade tako da sam se jako trudio da ih sve ispunim. Nažalost, ne postoji nikakvo praćenje ovih sporednih kvestova tako da sam često zaboravljao na neke ili nisam znao gde da se vratim da predam – mislim da bi neki log dobro došao s obzirom da ima mnogo zona koje možete posetiti. Ako moram da nađem manu, postoje zone koje se zovu Gestral Beach koje imaju mini igre



ONO ŠTO IZDVAJA EXPEDITION 33 OD DRUGIH JRPG IGARA SU AKTIVNE MEHANIKE KAO ŠTO SU PUCANJE, DODGE I PARRY



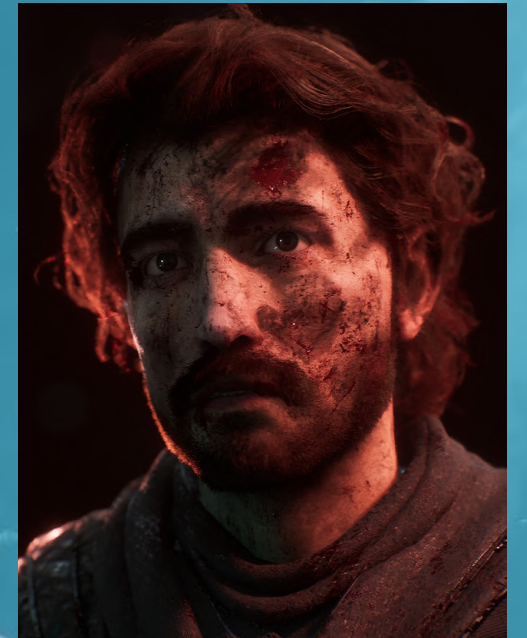
IGRA JE ŽESTOKO VOĐENA NARATIVOM I SVAKI MOMENAT U IGRI JE SPOJLER

kao što su parkur, odbojka i druge manje mehanike ali igra nije dizajnirana najbolje za njih i više sam se nervirao nego što sam uživao u njima pa sam ih često i preskakao.

Tokom istraživanja, imaćete opciju da se vratite u kamp i ovo toplo preporučujem. Ne samo da ćete dobiti dodatni kontekst za priču, nego ćete upoznati bolje sve saborce i bitne NPC likove i shvatiti koliko duboko ova priča ide. Igra ima i rudimentaran sistem odnosa sa saborcima i provođenje vremena sa njima će vam otključati dodatne specijalne napade i sposobnosti.

Da nemam obavezu da napišem barem nešto o igri moja recenzija bi glasila ovako: „Ovo je remek delo, ne čitajte ništa po netu i igrajte je“. Ovo je jedna od retkih recenzija gde se nadam da je niko neće pročitati jer će imati stav da baš ništa ne želi o igri da zna i da je iskusi klot. Zbog ove igre i Baldur's Gate 3 bih rado voleo da postoji neka mašina da mi izbriše celo pamćenje kako bih mogao da je iskusim ponovo bez ikakvog predznanja. Ovo je moja igra godine i ne verujem da će išta uspjeti da je nadmaši... mada to se već desilo mesec dana nakon što sam ovo već rekao.

OVO JE MOJA IGRA GODINE I NE VERUJEM DA ĆE IŠTA USPETI DA JE NADMAŠI



RAZVOJNI TIM:
Sandfall Interac-
tive, Sandfall S.A.S.

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox
Series X/S

IZDAVAČ:
Kepler Interactive

CENA: 49,99€

OCENA

10

- ✓ Neverovatna priča
- ✓ Izuzetno zanimljiv gejملهj
- ✓ Remek-delo
- ✗ Nema načina da se prate sporedni questovi
- ✗ Nisu mi se lično dopale mini igre na plažama

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i7-12700K / AMD Ryzen 7 5800X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 Ti / AMD Radeon RX 6800 XT
RAM: 16 GB
HDD/SSD: 55 GB



TAJNA DUBOKOG PLAVETNILA

Autor: Božidar Radovanović

Kada određeni žanr postane dovoljno "provaljen", ljudi vremenom počinju da eksperimentišu sa različitim stilovima, što je karakteristično za gotovo sve vrste umetnosti (u muzici posebno). Iako neki uspešno pronađu svoju publiku, ma koliko ona mala bila, ovakvi eksperimenti su često neuspešni, slič-

no kloniranim mutantima iz Alien Resurrection koji u agoniji zapomažu da im skratite muke. Video igra Blue Prince ne samo da je izbegla ovu jezivu sudbinu, već je prevazišla sva moja očekivanja.

Plavi Princ se krčkao osam godina u kuhinji solo developera Tonda Rosa (poznatiji kao Dogubomb), koji je uspešno spojio dva potpuno različita žanra - puzzle adventure i roguelike. Roguelike naslovi često aso-



U IGRI POSTOJI TOLIKO TAJNI DA ĆETE PROSTO MORATI DA VODITE BELEŠKE, A VEROVATNO I CEO DNEVNIK

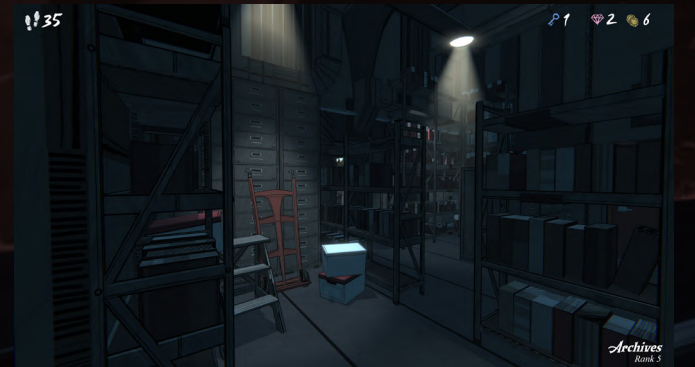


ciraju na brz, haotičan gejملهj koji zahteva vrhunsku mehaničku veštinu, što u tandemu sa ostatkom ove igre zvuči blago rečeno neobično. Iako je puzzle avantura na prvom mestu, Blue Prince maestralno implementira srž roguelike gejملهja - ciklus umiranja i ponovnih pokušaja na putu do krajnjeg cilja, uz mnoštvo usputnih, trajnih unapređenja. Skromno je reći da u životu nisam video ništa slično.

U igri vodimo 14-godišnjeg Sajmona P. Džounsa, budućeg naslednika velelepne vile Mt. Holly i imanja njegovog pokojnog ujaka Herberta S. Sinklera. Međutim pre nego što postane zvanični vlasnik imanja, Sajmon mora da reši poslednji zadatak koji mu je ujak zadao putem testamenta - da pronađe skrivenu 46. sobu unutar vile. Ako igrač ne uspe da pronađe sobu u roku od jednog dana, sutra mora da započne potragu ispočetka jer se arhitektura kuće tokom noći menja.

Vila je predstavljena kao 9x5 mreža od 45 soba, kojoj možete pristupiti u bilo kom trenutku u vidu mape.

BLUE PRINCE JE ZAMIŠLJEN DA SE IGRA LAGANO, STRPLJIVO I METODIČNO



Samo dve sobe se svakodnevno nalaze na istom mestu - hol, gde igra počinje, i predsoblje (Antechamber) koje vodi ka 46. sobi na suprotnoj strani mape. Naime, kada igrač otvori nova vrata, mora da odabere jedan od tri ponuđena plana sobe kako bi je postavio u susedni prostor. Pored različitog broja i rasporeda vrata, svaka soba se razlikuje po funkciji i sadržaju (itemi), dok neke čak nose i određenu cenu. Shodno tome, sobe su podeljene na šest kategorija odnosno boja: Plave ("obične" sobe), Narandžaste, Žute, Zelene, Ljubičaste i Crvene. Soba ima preko sto i svakako ne bih spojlovaio svaku ponaosob.

Prilikom postavljanja sobe, igrač saznaje njen sadržaj i funkciju. Tu se mogu naći ključevi, dragulji, zlatnici i alati koji pomažu u pristupu određenim

BLUE PRINCE NIJE ZA SVAKOGA - AKO VOLITE SAMO AKCIONE IGRE, VEROVATNO VAM SE NEĆE DOPASTI



prostorijama. Pošto je glavni cilj igre dolazak do sobe 46, u koju vodi Antechamber na najsevernijoj poziciji kuće, potrebno je da napravite prohodan put do iste. Idealno, trebalo bi da ciljate da vrata i zidove naredne sobe pravilno uklopite sa već postavljenim prostorijama (posebno njihove severne strane), ali nikako ne bi trebalo da se stresirate oko toga – put do sobe 46 je dug i postepen proces. Sobe takođe poseduju različite nivoe složenosti u zavisnosti od toga u kom redu mape su postavljene – što su sobe udaljenije od ulaza, to su zagonetke komplikovanije i nagrade vrednije. To znači da neke "endgame" sobe ne mogu da se pojave u prvim segmentima vile.

Kako se onda taj roguelike aspekt uklapa u celu priču? Prvo, koncept umiranja ne postoji kao takav – novi "run" ili u ovom slučaju dan, ne počinje kada Sajmon zagine, već kada se dovoljno umori. Naime, kretanje iz jedne sobe u drugu troši jedan "korak". Sajmon svaki dan počinje sa 50 koraka (a kasnije i više), a kada ih sve potroši ili kada dalji napredak

postane nemoguć, prinuđen je da napusti vilu za to veče i prespava u obližnjem kampu. Sledeći dan kreće bez itema koje je ranije prikupio, počevši od ulaznog hola odakle će izgradnju novih soba morati da počne ispočetka – drugim rečima, vila će biti prazna. U toku jednog dana, moguće je povratiti korake pomoću Ljubičastih (spavaćih) soba ili hrane, koju možete pronaći ili kupiti zlatnicima.

Progresija je prožeta trajnim unapređenjima u vidu dodatnih koraka, dragulja, itema, modifikacija i novih funkcija postojećih soba. Na primer, kada otključate određena vrata, ona će ostati trajno otključana. Igra iz dana u dan takođe pamti proces rešavanja većine zagonetki, tako da nećete morati da ih započinjete ispočetka. Pored toga, jedna od prostorija (Coat Check) vam dozvoljava da ostavite jedan item i da ga preuzmete narednog dana.

Roguelike igre su poznate po svojoj težini, pa ni Plavi Princ nije izuzetak. Otkrivanje 46. sobe je glavni cilj, ali predstavlja samo vrh ledenog brega u širem kontekstu igre – mislim da mi sve stranice ovog časopisa ne bi bile dovoljne da vam predočim količinu sadržaja koju poseduje. U vili Mt. Holly i njenoj okolini krije se toliko misterija da ćete prosto morati da vodite beleške, a verovatno i ceo dnevnik. Zag-

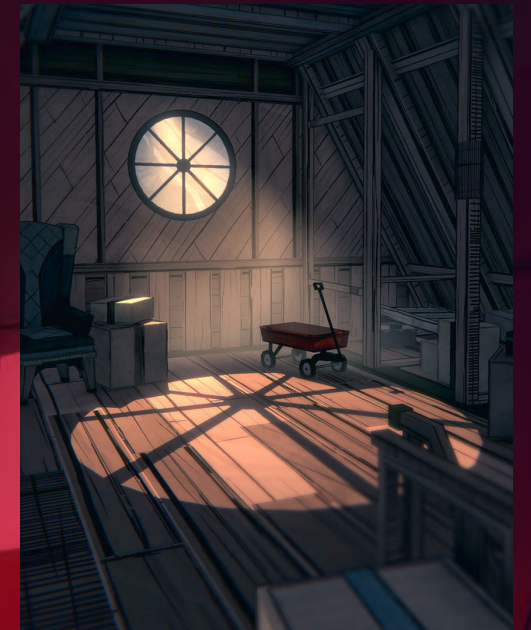
PLAVI PRINC JE ČUDNA MEŠAVINA PUZZLE I ROGUELIKE ŽANROVA



onetke su toliko ekstremne da ćete početi opsesivno da zapisujete svaki detalj na koji naletite pošto predstavlja potencijalni trag. Mnogi bi ovaj aspekt igre okarakterisali kao veliku manu pošto stvara ogroman pritisak na igrača, ali samo zato što je Blue Prince sušta suprotnost u odnosu na prosečan "quick fix" naslov, ne znači da je loša igra.

Blue Prince vas tera na razmišljanje ali vas isto tako bogato nagrađuje za uspešan napredak. Zamišljen je da se igra lagano, strpljivo i metodično i ne pravi pitanje da li ćete ga završiti u 50. ili 150. danu. Sve dobre puzzle avanture imaju taj "Eureka!" momenat, ali Plavi Princ, osim inovativnog gejmplaja i old school pristupa, ima nešto zaista posebno. I da niste neki ljubitelj mozgalica, cenite istinski trud developera koji je kreirao ovaj naslov iz čiste ljubavi prema igrama. Kada se setite da se ovakva posvećenost retko viđa, cenite ga još više. Sa tim u vidu, ipak moram da priznam da Blue Prince nije baš za svakoga – ako ste fokusirani samo na akcione igre verovatno vam se neće dopasti. U suprotnom, dobrodošli u Mt. Holly!

IGRA VAS TERA NA RAZMIŠLJANJE ALI VAS ISTO TAKO BOGATO NAGRAĐUJE ZA USPEŠAN NAPREDAK



PLATFORME:
PC, PS5, Xbox
Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Dogubomb

IZDAVAČ:
Raw Fury

CENA: 29,99€

OCENA

9,2

- ✓ Jedan od najinovativnijih naslova godine
- ✓ Šarmantna indie avantura prepuna sadržaja
- ✓ Odlične zagonetke...
- ✗ ... koje ponekad mogu biti previše ekstremne
- ✗ Poneka iritantna mehanika

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5 4690K / AMD Ryzen 5 1500x
GPU: NVidia GeForce 1080 GTX / AMD RX 5700
RAM: 16 GB
HDD/SSD: 6 GB



ŠTO JUŽNIJE TO ORIGINALNIJE



Autor: Milan Živković

Ponekad pomislim kako su originalne igre postale retkost. Ali sve da to i jeste istina, i dalje postoje. Mnogi dugogodišnji igrači vođeni nostalgijom, postaju nezadovoljni tvrdeći da je gejming današnjice nikad gori. Ali to ne može biti dalje od istine. Kvalitetnih igara je nikad više, samo ih je teže pronaći i pronaći u moru naslova. Ukoliko u obzir uzmemo baš svaku



pa i najmanju novu igru, na godišnjem nivou biva objavljeno preko stotinu hiljada naslova interaktivne zabave. Zastrašujuće! I pomalo kul, zar ne?

U takvom izobilju svega i svačega, igre kao što je South of Midnight povremeno se pojave i obrađuju mene i moje istomišljenike svojom nesvakidašnjom prezentacijom. Ovo je bilo jedno zaista posebno i zabavno iskustvo koje neću uskoro zaboraviti. No da krenem redom...

South of Midnight nas vodi u fiktivni grad Prospero, inspirisan američkim jugom. Nakon što joj je uragan razorio gradić i otrgnuo majku sve sa kućom u stilu "Čarobnjaka iz Oza", protagonistkinja Hejzel Flad otkriva da poseduje izvesne moći koje joj mogu pomoći da pronađe i spasi svoju majku. Te moći su zapravo znak da je Hejzel "tkalja" (eng. weaver) odnosno neko ko je sposoban da manipuliše "Velikom tapiserijom" sudbine.

SOUTH OF MIDNIGHT NAS VODI U PROSPERO, FIKTIVNI GRAD INSPIRISAN AMERIČKIM JUGOM

Naravno, tu klupko priče počinje da se odmotava, te na putu do majke Hejzel se upušta u borbe protiv utvara koje predstavljaju fizičke manifestacije duboko ukorenjenih trauma. Kroz borbe ona isceljuje "Stigme" raznih karaktera koje sreće na putu, pronicući u suštinu priče koja stoji iza ovih traumatičnih događaja.

Po pitanju borbi, igra poseduje akcioni segment koji podseća na klasične "hack n slash" naslove ali je dosta jednostavniji. Suštinski, akcija je poprilično repetitivna i može vam lako dojaditi. Ali to nije bio slučaj sa mnim. Kada prihvatite jednostavnost gejmplaja i pohvatate šablone, i repeticija može biti zabavna. Sve dok pobeđujete!

Tu su magije tkanja u fazonu privlačenja ili odguravanja protivnika, njihovog zaposedanja ili ošamućivanja. Kada smislite sami redosled kojim ćete se služiti u borbi a sve to povežete dobrim komboima i rasporedom napada u zavisnosti od protivnika, to je moment kada akcioni segment doseže vrhunac zabavnog faktora.

Ubedljivo najupečatljiviji aspekt igre jeste vizuelni utisak. Igra je prezentovana crtanoliko sa pokretima karaktera u stilu "stop motion" animacija. Sva sreća ovo je efekat koji u opcijama možete da onemogućite, jer se čudno uklapa u ostatak izvođenja. Igra radi na 60 frejmova a likovi animirani u 12, pa je jedan od utisaka koji igra ostavlja da vam se mašina ili konzola muče a frejmrajt opada.

Ali najsirovije rečeno, igra izgleda odlično. Od dizajna



okruženja preko maštovitih lokacija ruralnih predela Amerike, sve poseduje izuzetno snažnu atmosferu. Još kada se zađe u mračnije predele pa vas močvare i šuma progutaju, celokupna grafička prezentacija je prava poslastica za ljubitelje jezivog i natprirodnog.

Pa i dizajn protivnika ali i čarolije koje se tiču svetlosnih i sličnih efekata, izgledaju odlično u pokretu. Tačno se vidi da je u kompletan dizajn na svakom polju uloženo dovoljno truda da igra snažno prezentuje svoj lični identitet.

Naročito moram da pohvalim muziku na kojoj je radio jedan od mojih omiljenih kompozitora, Olivije Derivijer. Nisam navikao da ga "slušam" u izdanju motiva američkog juga, ali gotovo sva muzika kojom igra raspolaže je odlična i produbljuje već i ovako dobru atmosferu. Miks tradicionalne južnjačke muzike i elemenata sa natprirodnim tonovima, stvarno je dobitna kombinacija.

A ni glasovna gluma nije na nivou koji je lako zanemariti! Očigledno je da su se glumci propisno potru-

MIKS TRADICIONALNE JUŽNJAČKE MUZIKE I ELEMENATA SA NATPRIRODNIM TONOVIMA, STVARNO JE DOBITNA KOMBINACIJA





UBEDLJIVO NAJUPEČATLJIVIJI ASPEKT IGRE JESTE VIZUELNI UTISAK

dili i uložili sebe kako bi ulili život u svakog od karaktera. Možda nije kvalitet za Oskara ali način na koji je uklopljeno u nivo ostatka igre – savršen je.

Interesantno je da su me muzika i atmosfera, sa sve momentima platformisanja i istraživanja, jako podsetili na originalne Psihonaute – jednu od mojih omiljenih igara, što je onako jedan subjektivni plusić što se mene tiče! No šalu na stranu, samo istraživanje nivoa predstavlja i dobar recept za satisfakciju jer svaki put i propisno nagradi dodatnim poenima za nove veštine.

South of Midnight inkorporira mnogo motiva iz stvarnog folkloru američkog juga. Vukodlaci iz Luizijane, vođeno čudovište iz Džordžije kao i legendarna figura koja noću plaši decu – svakako jedan zanimljiv ansambl i nešto o čemu nemamo priliku prečesto da čujemo. Razvojni tim je stvarno duboko kopao po lokalnim mitovima, a ne izmislio i izgradio sve od nule.

Kako god da okrenemo, ovo jeste jedna originalna i nesvakidašnja igra. Nešto čemu je lako obradovati se, svaki put kada se pojavi na tržištu. A još kada je uz to u pitanju i ovako kvalitetan naslov, preporuka je nezaobilazna. South of Midnight ima svojih mana i slabosti, ali u kompletu predstavlja i te kako dobru igru koju morate probati ukoliko želite da se malo otrgnete od uobičajenog i već viđenog.



RAZVOJNI TIM:
Compulsion
Games

PLATFORME:
PC, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Xbox Game
Studios

Cena:
39,99€

OCENA

8

- ✓ Jedinstven vizuelni stil
- ✓ Bogata naracija i folklor
- ✓ Atmosferična muzička podloga
- ✗ Repetitivna akcija
- ✗ Neravnomeran razvoj likova
- ✗ Nije za više igranja

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD 1600X / Intel i5-7600K
GPU: AMD RX 6600 / Nvidia RTX 2060 /
Intel Arc A580
RAM: 16 GB
HDD/SSD: 60 GB

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI

LUKSI

POWERED BY

TRIK

Autor: Bogdan Diklić

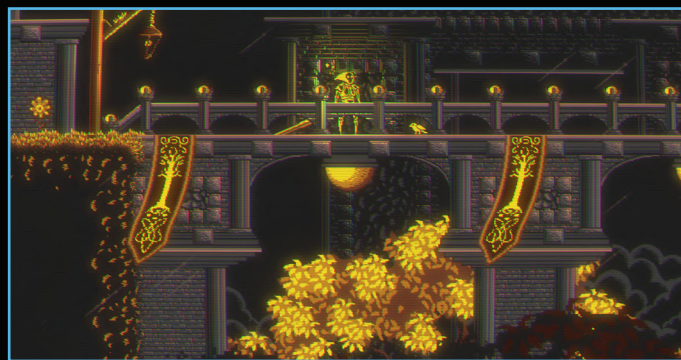


Imate li 5 minuta vremena i 105 megabajta slobodnog prostora na disku? Onda nema razloga da ne isprobate The Last Oath, najnoviju kreaciju tima Final Offer Games. The Last Oath je walking simulator koji je izuzetno kratak, a prati viteza palog u borbi koji ima svoj finalni zadatak - da ispuni zakletvu prema svom kralju.

Iako je Final Offer do sada pokušavao da po sličnom principu izda kratke (i često besplatne) igre različite tematike, čini se da im je uspelo da naprave kvalitetan naslov tek sa TLO. Impresivno je šta su u vizuelnom smislu uradili koristeći skromnu paletu boja. Slično tome, animacije i dizajn sveta takođe su veoma dobri, a grafički možda i najviše podsećaju na nešto što biste susreli na ručnoj konzoli početkom devedesetih ili dekadu ranije na kućnim sistemima. Ovde bismo možda istakli da je animacija glavnog lika potencijalno i najslabiji segment što može biti i jedina kritika igri. I u domenu radnje moramo pohvaliti kreatore - uz nekoliko dijaloga i skoro nikakav gejmpler, uspešno

su preneli atmosferu i u samo 5 minuta "spakovali" uvod, razradu i zaključak fabule.

U skladu sa stilom igre tih 5 minuta može postati i nešto duže, jer The Last Oath nudi nekoliko easter egg-ova ili prilike da uživate u živahnoj prirodi dok slušate umirujući soundtrack. Moramo istaći i da TLO nije za svakoga - postoji šansa da vam se neće dopasti i da niste sigurni na šta ste utrošili vreme - ali ako ništa drugo, u pitanju je samo 5 minuta.



RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
FINAL OFFER, SPOCX

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/3607370/The_Last_Oath/



U svetu mobilnih igara gde roguelike naslovi preplavljaju tržište, MO.CO se ističe sa svojom svežom estetikom, simpatičnom atmosferom i izuzetno zaraznim gejmplerom. Nismo ništa manje očekivali od tima koji stoji iza hit naslova kao što su Clash of Clans, Clash Royale i Brawl Stars!

Jedan od najzanimljivijih aspekata igre je sistem "kućnih ljubimaca", stvorenja koja vam pomažu u borbi. Svako stvorenje ima sopstvene sposobnosti, što dodaje stratešku notu izboru tima za svaku misiju. A što se osnovnog gejmplera tiče, MO.CO ima klasičan akcioni roguelike pristup - igrači se kreću kroz arene, eliminišu talase neprijatelja i sakupljaju nagrade koje mogu koristiti za nadogradnje opreme, oružja i svojih mezimaca.

MO.CO briljira na vizuelnom planu, sa estetikom koja je karakteristična za ranije Supercell naslove. Stil podseća na crtane filmove, sa jasnim, izraženim bojama i simpatičnim dizajnom likova. Progresija je pristupačna i uključuje sistem otključavanja novih oružja, stvorenja i kozmetičkih dodataka. Iako postoji opcija kupovine unutar aplikacije, igra ne forsira mikrotransakcije.

MO.CO je školski primer odlične mobilne roguelike igre. Njegova kombinacija simpatične estetike, zaraznog gejmplera i solidne progresije čini ga savršenim izborom za igrače koji žele kratke, ali intenzivne sesije zabave. Nije revolucionaran, ali svoj glavni zadatak (da vas zabavi) obavlja skoro pa savršeno.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android/iOS

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
Supercell

CENA:
Besplatno/IAP

IGRA DOSTUPNA NA:
iOS

TEST UREDAJ:
iPhone 13 Pro

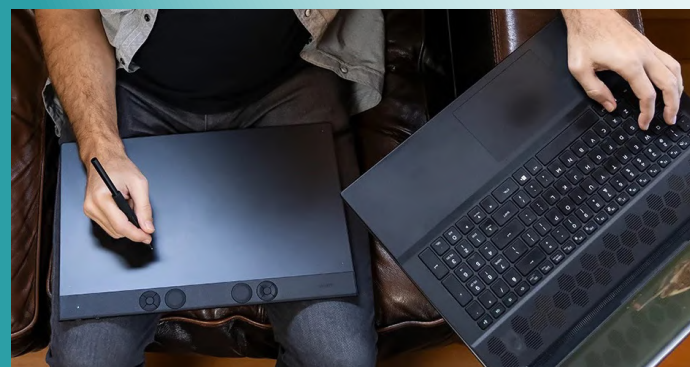
OCENA DA



Autor: Stevan Starović

NOVA GENERACIJA NAJPOPULARNIJIH GRAFIČKIH TABLI

Grafičke table su postale standard za sve one koji žele da se bave nekim umetničkim radom na računaru, bilo da se radi o 3D vajanju kompleksnih karaktera, ilustracijama, dizajnu i slično. I realno samo jedan proizvođač dominira na ovom tržištu – Wacom. Zato kada oni najave novu seriju grafičkih tabli, svaki dizajner mora da pogleda o čemu se tu radi.



Intuos Pro Medium je, kao što i sam naziv kaže, srednja veličina u novoj paleti proizvoda i tabla je ukupnih dimenzija 291 x 206 mm, dakle otprilike kao list A4 papira. Pored Medium veličine tu su i Small i Large – manja je otprilike kao A5 format, dok je Large nešto manja od A3 lista papira. Treba naglasiti da je ovog puta Wacom stavio veliki akcenat na male ivice table kao i na činjenicu da se aktivna površina uklopi u format 16:9, što je u skladu sa najvećim brojem monitora. Tako samo sa gornje strane imamo jednu deblju ivicu na kojoj su kontrole, ali je aktivna površina za crtanje na Medium modelu vrlo solidnih 263 x 148 mm, što vam omogućava da imate veliku preciznost, ali i da je sam uređaj dovoljno mali da ga lako možete poneti negde sa sobom, najbolje iz oba sveta reklo bi se.

I dok je ranije postojalo nekoliko dugmića za kontrole



sa strane, sada je sve to pomereno na gornju ivicu gde se nalaze na M i L modelima po dva točkića i dva D-pad tastera, slični kao onima na kontrolerima za konzole. Na ovaj način možete lako dodeliti svoje omiljene funkcije u odgovarajućem softveru pojedinim akcijama, tako da ne morate da koristite tastaturu i miša već samo tablu, a zanimljivo je da je ovo rešenje zapravo jednako prilagođeno i levorukim i desnorukim korisnicima što je naravno veliki plus. Treba naglasiti da točkići nude izbor opcija ili recimo zumiranje slike, a tasteri sve ostalo pri čemu su tako koncipirani da tim kontrolama možete lagano upravljati jednom rukom dok u drugoj držite samu olovku za crtanje. Wacom takođe naglašava i da je tabla izrađena od novog materijala koji je dugotrajniji i otporniji na grebanje.

Intuos Pro sada donosi najnoviju digitajzer tehnologiju koja vaše pokrete i pritiske olovke prenosi u virtuelni prostor, a ukombinovan je sa najnovijom Intuos Pen 3. Nova olovka donosi čak 8.192 nivoa pritiska koje detektuje, ali još bitnije, omogućava da je prilagodite svojim potrebama sa tegovima, rasporedom tastera ili čak i oblogama koje možete staviti na nju. Zanimljivo je da tabla podržava i starije olovke, pa ukoliko vam je neki raniji Wacom model posebno drag možete ga zadržati, ali i koristiti uređaje drugih proizvođača kao što su Lamy, Kaweco ili nama i te kako poznati Staedtler.



Pen 3 ima i poboljšano prepoznavanje nagiba do čak 60 stepeni, tu su i tri tastera za najbitnije funkcije, a sam vrh je toliko osetljiv da će se i najblaži zamah po tabli registrovati na ekranu.

Inovacije u tehnologiji same table su značajne, ali možda najveća u ovoj generaciji ipak dolazi od načina povezivanja na računar – tabla je sada izuzetno tanka pa to rezultuje time da sa strane jedva staje USB-C konektor za povezivanje, dakle praktično je tanja od većine mobilnih telefona. Ali ono što je ovaj put značajno jeste da se tabla više na računar ne povezuje samo preko kabla već i preko Bluetooth konekcije. Ovo će biti od izuzetnog značaja svim onim dizajnerima koji vole da rade u pokretu, u kombinaciji sa laptopom ili nekim drugim prenosnim računarom ili prosto onima koji ne žele višak kablova na stolu. U Bluetooth modu tabla ima bateriju koja može izdržati do 16 sati rada što je i više nego dovoljno za najveći deo primena. Zanimljivo je da Wacom na svom sajtu nudi opciju da poručite uređaj sa ili bez punjača, nešto što nam većina proizvođača mobilnih telefona više i ne nudi kao mogućnost. Bitno je znati i da sa strane postoji fizički taster kojim prebacujete da li je Intuos Pro u bežičnom ili žičnom modu, čisto kako ne bi došlo do zabune. Ovo takođe znači da na jedan računar možete biti povezani kablom, a na drugi preko Bluetooth veze pa se prebaciti shodno potrebama ukoliko vam je takav radni prostor.

Wacom je sa Intuos Pro modelom još jednom podigao lestvicu u tome šta je moguće uraditi sa tablom za crtanje i zaista je lepo videti kada neko ko je praktično lider na jednom delu tržišta ne sedi skrštenih ruku već sluša komentare korisnika i zaista vrši značajna unapređenja svojih proizvoda. Takođe moramo da pohvalimo i činjenicu da sa novim modelom nije došlo do značajnijeg povećanja cene uređaja, nečega na šta smo u proteklom periodu i previše navikli. Naravno Wacom table nikada nisu bile baš jeftine, ali samim tim što nude vrhunsku izradu, stalna unapređenja i što su praktično standard u industriji dizajna, jasno je da svaki profesionalac u ovoj oblasti (ili to želi da postane), mora sebi nabaviti jedan ovakav uređaj.



BEŽIČNA ZVER

RAZER KRAKEN V4

Autor: Miloš Hetlerović

Razer Kraken slušalice u svojoj četvrtoj generaciji dolaze u bežičnoj varijanti kada je osnovni model u pitanju, što je dosta interesantno kao indikator kuda ide celokupna industrija gejming periferija. Nakon Kraken V4X i Kraken V4 Pro, došlo je vreme da i njega isprobamo i ocenimo!

Ovaj model slušalica stiže u sada već standardnoj Razer kutiji koja naravno odiše luksuzom čak i kada se koriste reciklirani materijali, a posebno je interesantno da se na centralnom mestu nalazi wireless risiver prosto dajući na važnosti za ovaj vid povezivanja. U kutiji se još nalaze i USB-A i USB-C kablovi koji su od fine končane tkanine sa jako dobrim gumenim vezicama koje su vrlo praktične.

Dobra stvar kod samog headseta je to što može stajati potpuno položeno na stolu, kao što je i u kutiji, a već na prvi dodir deluje vrlo lepo i kvalitetno. Razer se u ovom slučaju odlučio za klasični headband dizajn koji se razvlači i to je vrlo sigurna i proverena opcija, a za udobnost su se pobrinuli jastučići od memorijske pene koja je presvučena vrlo finom tkaninom koja obezbeđuje odličnu udobnost. Slušalice malo nagnju na težu stranu sa ukupnom težinom od 350 grama, ali to

nije preterano značajno, pogotovu kada se uzme u obzir kvalitet izrade kojim prosto odišu.

Sa leve strane se nalazi mikrofoni koji se u potpunosti uvlači u slušalicu, s obzirom da se nalazi na nekoj vrsti žice i moramo pohvaliti ovaj sistem kod svih Kraken V4 slušalica jer je zaista i efikasan i praktičan. Na drugoj strani slušalice se nalaze tasteri za regulisanje pojedinih funkcija kao i volume točkić što je vrlo praktično rešenje. Ovde se nalazi i USB-C ulaz koji može služiti za punjenje ili prenos zvuka, tako da ukoliko vam nestane baterije uvek možete da nastavite da ih koristite samo preko kabla. Baterija je deklarirana na 70 sati trajanja što je dosta dobro, ali treba imati u vidu da se to odnosi na bežično povezivanje ali bez uključenog RGB osvetljenja. Inače samo osvetljenje je urađeno zaista fantastično jer je sa jedne strane lepo i diskretno, a sa druge strane može biti izuzetno efektivno pogotovu imajući u vidu da kroz softver možete podešavati čak 9 zona na svakoj slušalici. Možete odrediti kako će koja svetleti, menjati se, pulsirati i slično. Sa uključenim RGB osvetljenjem, vek trajanja baterije se smanjuje na oko 35 sati, ali to je i dalje sasvim dovoljno za većinu igračkih potreba, što znači da ćete ih u praksi najčešće puniti jednom nedeljno.



Utisci u radu

Treba napomenuti da se Kraken V4 na računar ili druge uređaje poput konzola može povezivati preko risivera koji radi na Razer Hyperspeed wireless 2.4GHz tehnologiji ili preko Bluetooth 5.3 konekcije, kao i preko kabla ukoliko je to potrebno. Ova fleksibilnost vam omogućava da se lako prebacujete sa računara na konzolu ili čak da ove slušalice koristite u gradskom prevozu i slušate muziku sa telefona.

Kada je u pitanju kvalitet zvuka, on je na najvišem nivou o čemu govore i 40mm drajveri sa TriForce Titanium membranom kao i podrška za THX Spatial Audio koji omogućava najbolje pozicioniranje zvuka u igrama koje ga podržavaju. Naravno u igrama koje ga ne podržavaju imaćete „samo“ 7.1 surround zvuk. Na sve to treba dodati i izuzetno čist zvuk mikrofona koji će omogućiti da vas saigrači čuju jasno i razgovetno sa prirodnom bojom glasa.



Zaključak

Sve u svemu Kraken V4 su bežične slušalice koje bi trebalo da zadovolje i one zahtevnije korisnike – nude dobre mogućnosti povezivanja, vrhunsku udobnost, nekoliko dobrih i interesantnih novotarija, sve je tu u najnovijoj generaciji. Naravno cena za ovako napredan uređaj je nešto viša, ali ipak ne zalazi u rang nerazumnog kao neke slušalice koje smo imali prilike da testiramo. Sa Kraken V4, svakako ćete dobiti dobru vrednost za vaš novac.



UREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play!

RETRO

KUPITE ŠTAMPANO
IZDANJE NA REKT.SHOP

PLAY.CO.RS

f facebook/PlayZine
t twitter/play_zine
i instagram/playzine_
y youtube/play_zine



Autor: Miloš Hetlerović

GLORIOUS MODEL I 2

VRHUNSKI KVALITET U DVE VARIJANTE



**OPCIJA ZAMENE OBLIKA
RAZLIČITIH TASTERA JE ODLIČAN
DODATAK**

Glorious je osvojio tržište gejming miševa, pre svega nudeći izuzetno lagane proizvode sa, u tom trenutku revolucionarnoj sačastoj strukturi školjke. Nekoliko godina kasnije konkurencija je provalila taj fazon, ali Glorious ne sedi na lovorikama već uvodi nove modele koji tu lakoću korišćenja treba da donesu i onima sa nešto specifičnijim potrebama, pa nam je tako na test stigao Model I 2 i to i u žičnoj i u bežičnoj opciji. S obzirom da su uređaji gotovo identični, prvo ćemo se fokusirati na to šta Model I 2 čini specifičnim, a onda kasnije i šta to ističe bežičnu varijantu.

Glorious Model I 2

Model I 2 predstavlja drugu generaciju onoga što Glorious naziva ergonomskim mišem za različite stilove igranja. S obzirom da je uređaj ergonomski



oblikovan, morate imati u vidu da će odgovarati samo ljudima koji ga koriste desnom šakom. Filozofija rupičaste školjke je i dalje naravno prisutna, kao i izrazito lagan kabl, što dovodi do ukupne težine žičnog modela od samo 66 grama, što je u rangu sa ostalim modelima iz Glorious ponude, čak iako ovde evidentno ima više plastike. Navodi se da je ovaj uređaj najviše prilagođen palm gripu, što ima smisla s obzirom da se radi o nešto većem uređaju, pa ga ne bismo preporučili korisnicima sa malim šakama.

Naravno, miš u potpunosti opravdava ekskluzivitet kome teži ova kompanija pa tako je i sama kutija jako lepo dizajnirana. U njoj dobijate i različite dodatke, a na svakom koraku imate utisak da ste zaista pripadnik posebnog kluba. Miš ima izraženo proširenje pri palcu desne ruke što ga čini da idealno leži u ruci, čak i u izrazito dugim sesijama igranja, a kompanija naziva to cloud-contour design. Ispod palca se nalaze i četiri dodatna dugmeta koja uvek možete prilagoditi svojim potrebama kroz softver, tri su u nizu, dok je jedno, takozvano „snajper“ dugme nešto niže i omogućava da ga držite dok koristite miš kako biste bili u snajper modu u pucačkim igrama ili



**SENZOR JE OSETLJIVOSTI 26.000
DPI**

u nekim drugim opcijama u drugim tipovima naslova. Glorious navodi kako je Model I 2 idealan za Battle Royale, MOBA, MMO i FPS igre - praktično za širok spektar naslova bez preterane specijalizacije, što verovatno i odgovara većini igrača.

Sa strane se nalazi RGB LED traka koja može svetleti u različitim modovima što konfigurišete kroz softver, s tim da iskreno nisam bio preterano oduševljen njenim dizajnom – slične RGB motive sada poseduje zaista veliki broj modela. Jedna stvar koje ja doduše nisam pobornik jeste da se LED dioda koja signalizira trenutni mod DPI osetljivosti nalazi sa donje strane miša. Više volim kada je pozicionirana na gornjoj strani, ali verujem da se korisnici mogu navići i na ovo rešenje.

Druga stvar na koju Glorious polaže puno jeste mogućnost prilagođavanja svojih proizvoda potrebama korisnika, u čemu Model I 2 zaista prednjači kada su miševi u pitanju. Naime, u kutiji dobijate čak šest različitih dodatnih tastera za izmenu oblika onih koji se nalaze sa strane miša. Uz to dobijate i mali alat koji je sličan onome za



**OVAJ UREĐAJ JE NAJVIŠE
PRILAGOĐEN PALM GRIPU**

vađenje SIM kartica iz mobilnog telefona, ali realno zamenu tastera možete izvršiti noktom na prstu, nije previše komplikovano. Ono što je zaista super jeste što se tasteri drže kombinacijom fizičke i magnetne sile, pa dobijamo situaciju gde se dovoljno lako skidaju a da opet nema šanse da sami mogu da se olabave ili otpadnu. Moram priznati zaista genijalno inženjersko rešenje, a dobijate zaista lepu mogućnost da prilagodite oblik miša onome što vam najviše odgovara.

Kada govorimo o senzoru ovde se koristi BAMF 2.0 koji pravi sam Glorious a donosi čak 26.000 DPI osetljivosti i izdržava ubrzanja do 50G što je više nego velika većina drugih modela na tržištu. Ono što deluje praktično neverovatno jeste da Glorious tvrdi da su tasteri na dva glavna dugmeta testirani na čak 80 miliona klikova, što je praktično duplo od onoga što smo navikli od velike većine drugih proizvođača i trebalo bi da znači da su ovi miševi izuzetno izdržljivi.

Model I 2 Wireless

Bežična opcija ovog miša je praktično u svim karakteristikama identična kao i obična pa ćemo se fokusirati samo na razlike – pre svega to što kabl možete odvojiti, ali pohvala za to što je u pitanju običan USB-C kabl ali sa dodatnim ojačanjima kako bi u slučaju korišćenja tokom punjenja bio istovetan kao i običan žični model. Na kraju krajeva, ukoliko ovaj kabl izgubite ili oštetite, možete uvek koristiti bilo koji standardni USB-C za punjenje. Dobijate još dodatno i jedan minijaturni USB adapter za 2.4GHz wireless konekciju, ali i kao mali hub za njega sa logotipom kompanije. Ideja je da koristite ovaj dodatak ukoliko miš koristite na desktopu, dok recimo minijaturni risiver možete ostaviti i u laptopu da viri sa strane. Kada smo već kod laptopova, treba naglasiti i da Model I 2 podržava i povezivanje preko Bluetooth 5.2 konekcije, gde performanse neće biti baš iste kao i



sa wireless, ali ga možete sasvim normalno koristiti. Zanimljivo je da mu Bluetooth konekcija naravno nije primarna opcija, pa ne postoji fizički taster da biste prebacili na nju, već morate držati tri dugmeta istovremeno, slično kao kada hoćete da resetujete mobilni telefon ili tako nešto.

Najveća prednost bežičnog modela je što baterija drži izuzetno dugo – sa isključenim RGB osvetljenjem to je čak do 110 sati u wireless modu visokih performansi ili do čak 210 sati kada se koristi Bluetooth konekcija. Najfascinantnije od svega je što je bežični model, sa sve punjivom baterijom, težak samo 75 grama, tj. samo 9 grama više od standardnog modela. Zaista se divim dizajnerima na tom dostignuću.

Zaključak

Glorious nastavlja da širi svoju ponudu laganih miševa koji sada dobijaju još više opcija za prilagođavanje potrebama korisnika. Model I 2 je miš koji je namenjen za gejmere opšteg spektra, koji nisu konkretno fokusirani na jedan žanr igara već vole od svega po malo, a vole nešto veći miš ergonomskog oblika. Konačno, ni cene ovih uređaja nisu preterane što pozdravljamo, a samo ostaje da se odlučite da li više volite opciju sa ili bez kabla – obe su jednako primamljive.



BEŽIČNI I 2 JE TEŽAK SAMO 75 GRAMA



**BESPLATNI INTERNET MAGAZIN
SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE**

PLAY.CO.RS

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

Autor: Miloš Hetlerović

DOPADLJIV I
FUNKCIONALANLOGITECH
MK470 SLIM COMBO

**UTISAK KUCANJA JE VRLO
SLIČAN ONOME NA LAPTOP
RAČUNARU**

Kada često radite opise periferija namenjenih za gejming, nekako je normalno da su to sve nekakve mehaničke tastature koje se čuju više od starinske pisaće mašine, miševi koji imaju osetljivost senzora od nekoliko desetina hiljada nečega koja se komunicira najbržim frekvencijama i slično. Međutim šta je sa onim „običnim“ korisnicima kojima treba tastatura i miš za svaki dan, ali eventualno da izgleda malo lepše? Tu dolazimo do današnjeg kompleta!

Prvo što će svima upasti u oči jesu boje u kojima nam je stigao ovaj komplet tastature i miša – u pitanju je kombinacija bebi roze i bele boje, što bi većina odmah pripisala osobama nežnijeg pola. Međutim u današnje vreme sve je to relativno, a za one malo konzervativnije dobra je informacija da MK470 Slim combo postoji i u belo-srebrnoj i crno-srebrnoj kombinaciji, tako da se može mnogo lakše uklopiti u



**MIŠ JE IZUZETNO NIZAK, ŠTO
DEFINITIVNO NEĆE SVIMA
ODGOVARATI**

neko formalnije okruženje od ove boje u kojoj smo ga mi probali. Još jedna stvar koja je interesantna jeste da u poslednje vreme Logitech izuzetno insistira da njihova pakovanja budu napravljena od recikliranih materijala i onih koji su podobni za reciklažu. Što je sve lepo, ali opet ne mogu da se otmem utisku da su uređaji zamotani u nešto što mene lično najviše podseća na papir za burek. Naravno to ništa ne smeta, samo nije utisak na koji smo navikli.

U kutiji je sve shodno očekivanjima – tastatura sa dve umetnute AAA baterije i miš u kojem se nalazi jedna AA baterija kao i USB Nano risiver za bežičnu komunikaciju i kratko uputstvo. U suštini uputstvo većini korisnika i nije potrebno – obeleženo je kako da izvučete tračice koje čuvaju baterije od aktivacije, uključite dugme na mišu, stavite risiver u USB port računara i to je to, sve radi besprekorno. Naravno ukoliko želite možete da podešavate gomilu drugih opcija do mile volje preko Logi Options+ aplikacije – meni je recimo bilo samo potrebno da vratim funkcijske tastere u normalnu upotrebu pošto su podrazumevano namešteni da pozivaju internet

pretraživač, kalkulator, media tastere i slično. Treba naglasiti i da uređaji imaju vrlo veliku autonomiju trajanja baterija – tastatura do 36 meseci dok je miš deklarisan na 18 meseci, što je i više nego dovoljno da o tome ne morate razmišljati, a softver će vas podsetiti kada za to dođe vreme. Naravno tome je doprinela i činjenica da ne postoji nikakvo pozadinsko osvetljenje ni na tastaturi ni na mišu.

Kao što i naziv kaže, u pitanju je Slim combo pa su i tastatura i miš jako tanki. Utisak kucanja je vrlo sličan onome na laptop računaru, što velikom broju korisnika može biti sasvim odgovarajuće. Tastatura je pune veličine, sa numeričkim delom s tim da je onaj deo „u sredini“ malo skraćen, opet slično kao što možemo videti na laptop računarima. U gornjem delu se nalaze baterije kao i mesto gde možete ubaciti risiver za bežično povezivanje, i to je jedini način kako je tastatura izdignuta od podloge tako da treba imati u vidu da nije moguće podešavati nagib. Osim toga, tasteri imaju sasvim uobičajen hod i osećaj, rekao bih taman onako kako treba. Dodatna prednost je što su oba uređaja praktično sa



**OBA UREĐAJA IMAJU OGROMNU
AUTONOMIJU TRAJANJA BATERIJA**

UREĐAJI SU POTPUNO NEČUJNI U RADU

nečujnim klikom što će pozdraviti svi oni koji rade u zajedničkim prostorima ili negde gde nije zgodno da tastatura pravi buku.

Miš je malo specifičniji – u pitanju je takozvani Logitech Pebble miš koji će nekim ljudima odgovarati nekim ne, pre svega zbog svoje izuzetno male visine. Ja recimo nisam imao problem u radu s njim na svakodnevnim zadacima, ali za gejming mi nije odgovarao jer mi je šaka prevelika i ne mogu ga lepo uhvatiti. I osetljivost senzora od „samo“ 1.000 DPI naravno nije baš idealna za gejming, mada moram priznati da se ja najčešće igram ili na 800 ili 1.200 DPI pa u tom smislu i nisam primetio baš neku razliku, ali to dosta zavisi od ličnih preferencija. Tu su samo dva tastera i točkić, nikakvog eksperimentisanja ovde nije bilo. I kao što rekoh, za neka uobičajene dnevne zadatke je sasvim adekvatan čak i oblik.

Logitech MK 470 Slim Combo definitivno nije komplet za nekog entuzijastu gejmera, ali sa druge strane predstavlja vrlo dopadljivo rešenje koje će se uklopiti onima kojima je bitno kako im izgleda radno okruženje a ne žele da daju previše para za neki od MX kompleta periferija. I uopšte ovaj paket košta tek par hiljada dinara od najosnovnijih Logitech bežičnih kompleta miša i tastature, a ipak donosi estetski značajna unapređenja.



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

play
z i n e

