

play!

z i n e

REVIEW:

**MAFIA: THE
OLD COUNTRY**

HARDWARE:

**LENOVO
LEGION 5i**

REPORTAŽA:

**GAMESCOM
2025**

DOMAĆA SCENA:

**INTERVJU SA
VIDOM RAJINOM**

IGRA MESECA

**DONKEY KONG
BANANZA**

BROJ 193 - SEPTEMBAR 2025.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stevan 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:

Marko Dabović

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

Stigao je period kada se tradicionalno javlja Štrokavi Dača i kaže: „Leto umire brzo!“ Ali bez brige, nismo došli samo da vam zimogrožljivo kukamo kako smo omatorili - stigla je specijalna isporuka septembarskog broja našeg voljenog časopisa!

Spremili smo vam možda i jedan od najraznovrsnijih paketa recenzija. Od domaćih igara, tabačina, pucačina i novih ekskluziva, do nastavaka starih klasika, remastera, metroidvanija i avantura - ima ponešto za svakoga. WUCHANG: Fallen Feathers i Mafia: The Old Country su se istakli kao jedni od najboljih naslova iz letnjeg perioda, a mi bismo izdvojili Donkey Kong Bananzu kao vanserijski zabavnu igru sa izrazito bogatim otvorenim svetom.

Na narednim stranicama ćete pronaći intervju sa Jelenom Janković, koja nam je dala bolji uvid u crnogorsku game dev scenu, proces osnivanja gejming studija, kao i njene metode vođenja jednog tima. Ispričala nam je nešto i o njenoj predstojećoj igri, Echo: Defy Death, čiji koncept nas je dobrano zaintrigirao.

Na temu novih igara, Saber Interactive je najavio prvu pravu Hellraiser igru - Clive Barker's Hellraiser: Revival. Eksplicitni trejler se brzo proširio tako da postoji solidna šansa da ste čili za igru, ali da li ste znali da je razvija naš studio Mad Head Games? O razvojnem procesu i saradnji sa Klajvom Barkerom lično, saznali smo od Vida Rajina, u jednom od najzanimljivijih razgovora koje smo imali do sada.

Još mnogo toga vas čeka na stranicama 193. broja Play! magazina, tako da nećemo više da vas zadržavamo!





40

IGRA MESECA: DONKEY KONG BANANZA



96

REVIEW: WUCHANG: FALLEN FEATHERS



22

DOMAĆA SCENA: INTERVIJ SA JELENOM JANKOVIĆ

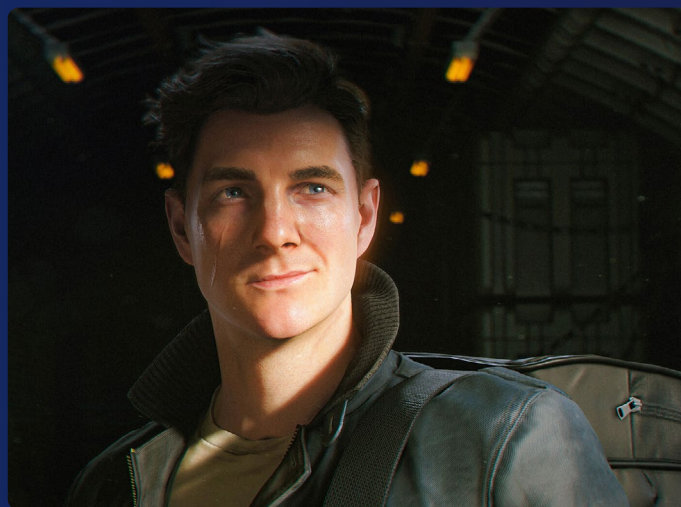
FLASH VESTI	6
PLAY!VREMEPLOV	10
DOMAĆA SCENA:	
Intervju sa Vidom Rajinom	12
Play!Bira: Najveća iznenađenja u svetu video igara	18
Intervju sa Jelenom Janković	22
REPORTAŽA: Utisci sa Gamescom 2025 sajma	26
ESPORTS: Srbija ide na Games of the Future 2025!	30
EDITORIJAL:	
Remaster i rimejk izdanja: Prava poslastica ili samo recikliranje nostalgije?	32
Jesen stiže, bildu moj: Pregled novih ARPG sezona	36
REVIEW:	
Donkey Kong Bananza	40
The Drifter	48
Everdeep Aurora	52
Wheel World	56
Tony Hawk's Pro Skater 3 + 4	58
Clutchtime: Basketball Deckbuilder	62
Spy Drops	64
Killing Floor 3	68
Mafia: The Old Country	72
Gears of War: Reloaded	76
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Hinokami Chronicles 2	80
Wildgate	84
Dungeons & Dragons Neverwinter Nights 2: Enhanced Edition	88
Shadow Labyrinth	92
WUCHANG: Fallen Feathers	96
BESPLATNI KUTAK: The New Flesh	100
U POKRETU: Leaving Home	101
HARDWARE:	
Logitech G522 Lightspeed Wireless	102
Lenovo Legion 5i	104

POTVRĐEN DATUM IZLASKA ZA 007 FIRST LIGHT

007 First Light, igra iza koje stoji studio zaslužan za Hitman serijal, konačno je dobila datum izlaska. U prikazu gejmplaja koji je trajao nešto više od 25 minuta, videli smo mladog Džejsa Bonda u akciji.

Nakon poslednjeg i veoma uspešnog Hitman izdanja, mnoge raduje što će uskoro moći da isprobaju najnoviji naslov studija IO Interactive. Nećemo morati dugo da čekamo, pošto 007 First Light izlazi 27. marta 2026. godine.

Što se gejmplaja tiče, dobili smo prvi uvid u mehanike borbe i šunjanja. Mogli smo da vidimo kako Bond koristi okruženje u svoju korist, poput obaranja lusteru i sličnih trikova. Njegova potraga za odbeglim agentom 009 deluje spektakularno, baš kao na filmskom platnu.



STELLAR BLADE 2 JE U AKTIVNOM RAZVOJU



U novom finansijskom izveštaju, studio Shift Up je potvrdio da je nastavak Stellar Blade-a u razvoju. U ključnim segmentima izveštaja se navodi da će nastavak biti izgrađen na temeljima originala, sa velikim fokusom na akciju ali uz prošireni svet i unapredene gejmplaj mehanike. Na kraju, Shift Up je otkrio da očekuje da će nastavak ostvariti još veći uspeh od originala.

Stellar Blade je nastavio da beleži veliki uspeh i tokom ove godine, naročito nakon što je igra objavljena i za PC. Interesovanje je bilo toliko veliko da je igra dostigla milion prodatih primeraka na PC-u čak 19 puta brže nego na PS5. Prethodni izveštaj je sugerisao da Shift Up planira da objavi Stellar Blade 2 do 2027. godine.

DRUGA SEZONA FALLOUT SERIJE NAS VRAĆA U NEW VEGAS

Amazon Prime je prikazao prvi trejler za drugu sezonu Fallout serije, potvrdivši da je premijera zakazana za 17. decembar. Nastavak vodi gledaoce nazad u Mohave pustinju i kulturni New Vegas, koji mnogi smatraju najboljom lokacijom u čitavom serijalu.

Trejler prikazuje povratak glavne trojke, Maximusa, Ghoulu i Lucy, dok atmosfera New Vegasa verno dočara duh igara. Ipak, gledaoci su primetili jednu „kontroverznu“ promenu. U trejleru se vidi Novac i njegov zaštitni znak, statua Dinky dinosaurusu, ali za razliku od igre gde gleda ka pustinji, u seriji je okrenut ka motelu. Ova izmena menja poznatu scenu iz igre, u kojoj Boone koristi Dinky-ja kao oslonac za snajper prilikom osвете trgovcima robljem.



NOVI RESIDENT EVIL RIMEJKOVI NAVODNO IZLAZE 2027/2028. GODINE

Insajder Dusk Golem se ponovo javlja sa novim (nepotvrđenim) informacijama o Resident Evil serijalu. Posle fenomenalne dvojke i četvorke, pretpostavili smo da Capcom neće tek tako odustati od modernih izdanja klasika ovog čuvenog serijala. Na tu temu, insajder tvrdi da su RE: Code Veronica i RE Zero rimejkovi sledeći na redu, i da bi trebalo da stignu 2027/2028. godine. Dodao je da nije siguran koji će prvi izaći.

Odgovarajući na pitanje o Revelations 3, otkrio je da je ovaj rimejk bio u razvoju par meseci, ali je „otkazan 2022. godine jer je razvojni proces bio problematičan“. Pored toga, razvojni tim je želeo da se fokusira na RE4 rimejk, RE9 (Requiem), kao i na Code Veronica i Zero rimejkove.



BIVŠI ČELNIK PLAYSTATIONA OŠTRO ISKRITIKOVAO XBOX GAME PASS



Bivši predsednik PlayStation Worldwide Studiosa, Šon Lejden, izneo je kritike na račun pretplatničkih servisa poput Xbox Game Pass-a. Njegov stav je da ove usluge štete industriji.

Lejden je istakao da sistem u kojem igrači ne kupuju igre i nisu vlasnici istih, ne bi trebalo da postoji. Izjavio je da je ideja „Netflix za igre“ veoma opasna, a kao primer je naveo Spotify, koji je, po njemu, jedan od razloga što ljudi više ne kupuju muziku. Dodao je da igre nikako ne bi smele da budu dostupne za pretplatnike od prvog dana izlaska.

Razgovarajući o profitabilnosti, rekao je da, iako Game Pass deluje isplativo za kompaniju, deblji kraj izvlače developeri koji postaju „najobičniji robovi“.

SVI JAHAČI NA OKUPU: NAJAVLJEN DARKSIDERS 4!

THQ Nordic je zvanično najavio Darksiders 4 kratkim tizer trejlerom na samom kraju svoje Showcase prezentacije. Na scenu prvo stupa War, iza koga se potom pojavljuju i ostali jahači.

Iz opisa nam se čini kao da će nastaviti tradiciju serijala – biće akciona avantura iz trećeg lica sa velikim fokusom na mitologiju, borbu i rešavanje zagonetki u masivnom postapokaliptičnom svetu. U ranijim igrama smo se fokusirali isključivo na jednog jahača, od kojih svaki poseduje jedinstveno oružje i stil borbe, a sada je na nama da izaberemo sa kim želimo da krenemo u novu avanturu. Darksiders 4 je trenutno u razvoju i biće dostupan za PS5, Xbox Series X/S i PC putem Steamu. Datum izlaska nam još nije poznat.



OKO 20% NOVIH IGARA NA STEAMU KORISTI GENERATIVNI AI

Direktor portala Totally Human Media, Ičiro Lamb, objavio je izveštaj u kojem navodi da oko 20% Steam igara u 2025. godini koristi AI.

Koristeći Steam API, Lamb je otkrio da svaka peta igra otvoreno priznaje upotrebu generativne veštačke inteligencije. Prema dostupnim podacima, ova upotreba se u 60% slučajeva odnosi na generisanje vizuelnih elemenata, poput pozadina i 3D modela. Ostale oblasti u kojima se AI koristi uključuju generisanje zvuka, izradu marketinških i promotivnih materijala, pisanje teksta i narativa, kao i programiranje i logiku igre.

Ako pogledamo čitavu platformu, saznajemo da oko 7% (odnosno 7818) svih igara koristi generativnu veštačku inteligenciju u nekom obliku.



KREATORI GUITAR HERO SERIJALA SE VRAĆAJU POSLE 15 GODINA PAUZE



RedOctane Games, studio poznat kao kreator Guitar Hero serijala, najavio je svoj povratak na scenu posle 15 godina, ovoga puta pod rukovodstvom Sajmona Ebejera, koji je radio na serijalu kao Neversoft developer. Osnivači Kai i Čarls Huang takođe su deo novog tima, ali kako je studio potvrdio, sledeća igra neće biti Guitar Hero, već nešto potpuno novo, što ima smisla budući da više ne poseduje licencu.

Za sada se malo toga zna o novom projektu, osim da će biti rhythm game nalik na Guitar Hero. Još uvek nije poznato da li će koristiti posebne periferije poput gitar-skih kontrolera, ali s obzirom na bogato iskustvo RedOctane-a u tom domenu, očekivanja su na nivou. Datum izlaska još nije najavljen.

BIVŠI PREDSEDNIK BLIZZARDA SMATRA DA ĆE BF 6 „UGAZITI“ COD

Battlefield 6 je već nadmašio sve prethodne Call of Duty igre po broju aktivnih igrača na Steamu, ali i po gledanosti na striming platformama, ako izuzmemo Warzone. Uprkos tome, Activision je ubeđen da šestica ne predstavlja konkurenciju za Call of Duty: Black Ops 7, koji izlazi ovog novembra. Međutim, bivši predsednik Blizzarda Majk Ibara se ne bi složio sa ovom izjavom.

Ibara je poručio da će Battlefield 6 „ugaziti“ novi CoD. Dodao je da to ne bi bila pobeda samo za BF serijal, već i za čitav FPS žanr, pošto bi jaka konkurencija naterala CoD da se malo „pokrene“. Ibara je u nastavku rekao da je CoD u totalnom haosu — od čitera i pretrpanog interfejsa do suludih skinova i drugih problema.



MIJAMOTO OTKRIO KO ĆE IGRATI ZELDU I LINKA U PREDSTOJEĆEM FILMU

Nintendo je najavio glumce koji će tumačiti uloge Linka i Zelde u predstojećoj filmskoj adaptaciji The Legend of Zelda serijala. Šigeru Miyamoto je potvrdio da će Zeldu igrati Bo Bragason, dok će ulogu Linka preuzeti Bendžamin Evan Ajnsvort. Dodao je da jedva čeka da ih vidi na velikom platnu, rekavši da je casting, po njegovom mišljenju, sjajan. Za kraj nas je podsetio da je premijera filma zakazana za 7. maj 2027. godine.

Bo Bragason se do sada pojavila u manjim produkcijama, uključujući serije Renegade Nell i The Jetty. Bendžamin Evan Ajnsvort se pojavio uz Brajana Kransona u filmu Everything's Going to Be Great, a neki ga takođe pamte po serijama The Haunting of Bly Manor i Son of a Critch.



STIGLA JE PRVA NAJAVA ZA FOOTBALL MANAGER 26!



Sports Interactive i Sega su u februaru potvrdili da FM25 nikada neće ugledati svetlost dana, što su mnogi i očekivali s obzirom na brojna odlaganja. SI se sada vraća sa prvom najavom za sledeći nastavak u serijalu – Football Manager 26.

U kratkom klipu, studio je igračima pružio uvid u poboljšano vizuelno iskustvo igre, nakon prelaska serijala na Unity endžin. Očekivano za prvu najavu, klip nije otkrio ništa konkretno, osim da prvi prikaz gejملهja stiže „uskoro“. Studio garantuje da će FM26 ponuditi najimpresivnije iskustvo do sada i da će verno predstaviti pravu suštinu najpopularnijeg sporta na svetu.

Datum izlaska nije poznat, ali ako se vodimo ranijim igrama, verujemo da će izaći u novembru.

EA NAVODNO STAVIO NEED FOR SPEED SERIJAL „NA LED“

Iako za sada nije bilo zvanične potvrde, veliki broj glasila i nedavni poslovni potezi EA sugerišu da je kompanija stavila NFS serijal po strani. Najubedljiviji dokaz za ovu tvrdnju je činjenica da je studio Criterion Games, koji je poslednjih godina radio na serijalu, u potpunosti prebačen na razvoj Battlefieldda 6.

Dugogodišnji saradnik sajta Speedhunters koji je tesno povezan sa NFS-om i finansiran od strane EA, otkrio je u nedavnoj objavi da je sajt „stavljen na led“ jer EA trenutno nije zainteresovan za NFS.

EA se još uvek nije oglasio povodom ove objave, a poslednja zvanična vest vezana za NFS je planirano gašenje servera za Need for Speed Rivals, zakazano za 7. oktobar 2025. godine.





PLAY! 140
SEPTEMBAR 2020

„DUH CUŠIME JE TEŠKO NE PREPORUČITI, JER PREDSTAVLJA JEDNO OD NAJBOLJIH OPEN-WORLD ISKUSTAVA U MODERNOJ INDUSTRIJI KOJA JE PREPLAVLJENA ISTOVETNIM RECIKLIRANIM IGRAMA“.

– NIKOLA AKSENTIJEVIĆ O IGRI GHOST OF TSUSHIMA



PLAY! 87
SEPTEMBAR 2015

„IGRA JE DOBRA NA TOLIKO NIVOA DA TRAŽENJE BILO KAKVIH MANA PREDSTAVLJA ČIST GREH“.

– BOJAN JOVANOVIĆ O IGRI ROCKET LEAGUE



INTERVJU SA VIDOM RAJINOM

RAME UZ RAME SA LEGENDOM HORORA

Kao veliki ljubitelji Hellraiser serijala i Barkerovog stvaralaštva uopšte, bili smo uzbuđeni kada je osvanuo trejler za Clive Barker's Hellraiser: Revival. Ipak, ovo oduševljenje ne može da se meri sa ponosom koji smo osetili kada smo saznali da iza ovog ambicioznog projekta stoji domaći studio Mad Head Games!

Clive Barker's Hellraiser: Revival je prvi pravi Hellraiser naslov u istoriji video igara koji nastaje u bliskoj saradnji sa samim Klajvom Barkerom i kultnim horor glumcem Dagom Bredlijem. Ovo može zvučati kao veliki izazov za bilo koji studio, ali prema svemu što smo do sada videli, jasno je da je ekipa iz Mad Head Games-a ostala verna originalnoj Barkerovoj viziji.

Dok nestrpljivo čekamo najavu datuma izlaska, imali smo tu čast da popričamo sa jednim od na-

jranijih članova Mad Head Games studija, Vidom Rajinom, koji je podelio detalje o radu na jednom od najvećih gejming projekata sa našeg podneblja.

Dobrodošao Vide! Kako se rodila ideja za Clive Barker's Hellraiser: Revival i kako je Mad Head ušao u celu priču? Opiši nam tvoje putovanje u studiju.

Vid: Priča o Mad Head Games studiju počinje sada već davne 2011. godine i našim prvim HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure) naslovima. Priključio sam se timu 2013. pa se može reći da sam jedan od starosedelaca. Iako ove casual avanture zauzimaju posebno mesto u našim srcima, kolektivna glad za core igrama javila se od samog početka. Glad koja je konačno utoljena 2020. godine u dva velika zalogaja: pripajanje Saber Interactive studiju i izlaskom naše prve akcione sci-fi avanture

Scars Above 2023. U tom periodu studio se već proširio na tri grada: Beograd, Novi Sad i Sarajevo, a kao članu Saber grupe otvorila su nam se vrata da radimo na velikim, svetski poznatim IP-jevima i voljenim serijalima.

Dolazimo do današnjeg dana, kada radimo na igrama koje su plodovi tog razvoja, među njima i naslov o kom svi pričaju: Clive Barker's Hellraiser: Revival. Nakon što smo istražili tamu svemira igrom Scars Above, osetili smo zov za otkrivanjem tame ljudske duše u horor žanru. Tome je pomogla ljubav prema delima Klajva Barkera, među kojima Hellraiser zauzima posebno mesto u srcima članova našeg tima i fanova širom planete.

Za naš studio, Hellraiser predstavlja ključni trenutak i veliki iskorak u svet core igara. Za mene lično, nalik je koračanju u magli, suočavanju sa ambisom, plovidbi iza horizonta iskustva. Bila je to prva prilika da radimo na poznatom serijalu, što je ogromno priznanje i znak poverenja, kako od Saber-a, tako i od vlasnika franšize. Bilo je nekoliko pokušaja u prošlosti da se knjigama, filmovima i stripovima iz mračnog Hellraiser sveta pridruži i video igra, ali smatramo da je ovo prvi put da će publika moći da proživi autentično igračko iskustvo dostojno tog imena. Ovo je naš najambiciozniji projekat do sada, i po obimu, i po pripovedanju. Ali za nas, Hellraiser nije samo veliki naslov, već i lična priča. Priča o ljudima koji su dugogodišnjim radom i naporom ost-

varili (i možemo bez stida reći: zaslužili) mogućnost da rade rame uz rame s tvorcem legendarnog horor serijala, što je ostvarenje sna za mnoge u timu, uključujući i mene. Radimo sa ljudima koji su oblikovali horor žanr, ali i nas same, kao stvaraocice i kao igrače.

Clive Barker's Hellraiser: Revival je prva prava Hellraiser igra. Da li osećate određeni pritisak i odgovornost da prenesete ovu poznatu franšizu u svet video igara?

Vid: Naravno! Dok smo se bavili istraživanjem publike, iznenadili smo se koliko je Hellraiser baza obožavaoca velika, tvrdokorna i posvećena. Ljubitelji ovog legendarnog horor serijala duboko poznaju ovaj svet, njegovu estetiku i mitologiju. Upravo zbog toga nismo sebi dozvolili da budemo površni, već smo svakom detalju pristupili promišljeno, dosledno i verno originalu. Razvoj nove priče u ovom univerzumu predstavlja nezanemarljiv kreativni rizik, i taj izazov smo prihvatili s velikim entuzijazmom. Znali smo da moramo da budemo verni Hellraiser nasleđu, i da sve što stvaramo mora da ima smisla kako za nove igrače, tako i za one koji serijal poznaju do najsitnijih detalja.

Ovaj projekat nije važan samo za nas, ovo je i jedan od najvećih gejming projekata sa našeg podneblja. Koliko god da je sve to pomalo zastrašujuće, toliko je i uzbudljivo.



Meni lično, Hellraiser je otvorio oči prema jednoj posebnoj vrsti horora, neuporedivoj i maštovitoj. Nadam se da će igrači, a posebno oni koji Hellraiser prate godinama, prepoznati koliko smo se trudili da budemo verni njegovom duhu. Cilj nam je da to osetite u svakom kadru, detalju i trenutku igre.

Da li je studio bio u direktnom kontaktu sa Klajvom Barkerom i Dagom Bredlijem tokom razvoja? Kakvi su utisci u radu sa njima i kakav je bio njihov doprinos?

Vid: Klajv Barker je bio uključen u razvoj igre od samog početka. Velika nam je čast da sarađujemo sa ovim legendarnim piscem i smernice koje je delio sa nama u vezi sa vizuelnim stilom, narativnim motivima, širom mitologijom, osobinama likova su bile dragocene. Njegov kreativni doprinos učinio je mnogo da igra ostane istinski verna Hellraiser-u. Na određeni način, ova igra jeste pravi produžetak njegove mračne mašte.

Što se tiče Daga Bredlija, bilo je ogromno zadovoljstvo raditi sa originalnim Senobitom (u narodu poznatijim pod nadimkom Pinhed). Njegov entuzijazam za projekat dao nam je dodatnu sigurnost da idemo u pravom smeru. Bio je oduševljen svime što smo radili sa njegovim karakterom. Osim što je uneo autentičnost kroz glas i prisustvo, podelio je i važne uvide koji su nam pomogli da Pinheda

predstavimo onako kako ga obožavaoci i pamte: sa snažnim strahopoštovanjem.

Kako biste opisali gejملهj? Da li je najviše fokusiran na survival horor, akciju, rešavanje zagonetki ili nešto četvrto?

Vid: Hellraiser kombinuje elemente survival horora sa narativno vođenom akcionom avanturom za jednog igrača. Barkerov svet je beskompromisan, i igra je dizajnirana tako da igrač oseća napetost kako u priči, tako i u mehanikama igranja. Bez otkrivanja mnogo detalja o samom gejملهju, možemo da kažemo da će igrači biti u prilici da iskuse veoma krvavu borbu koristeći hladno i vatreno oružje, kao i posebne sposobnosti Genesis konfiguracije. Naš cilj je bio da borba bude intenzivna, ali i taktična - u skladu sa atmosferom i tonom sveta u kojem se igra odvija. Pored toga, rešavanje zagonetki, šunjanje ili bežanje od nadmoćnih protivnika zauzima važan deo igračevog iskustva.

Da li je Clive Barker's Hellraiser: Revival u startu bio planiran kao singleplejer naslov? Ili je početni koncept potencijalno mogao da se transformiše u multiplejer igru?

Vid: Prirodno je da smo u ranim fazama razvoja eksperimentisali sa žanrovima i pristupima dok nismo došli do zaključka da upravo ovakav format,



first-person, omogućava najautentičnije iskustvo za igrače. Hellraiser nije tipičan slešer horor. On je oduvek bio mnogo više od toga, njegova mitologija je prožeta dubokim, psihološkim, čak i duhovnim slojevima. Upravo zbog toga, atmosfera koju smo želeli da postignemo - jeziva, napeta, ponekad i uznemirujuće intimna - je najupečatljivija kada je proživljavate iz prvog lica. Za nas je najvažnije da istinski horor fanovi osećaju pravi Hellraiser svet i da kroz medijum igre uspešno prenesemo njegovu suštinu, osećaj neizvesnosti, napetost, patnju, bol i jezivu lepotu.

Kakvu ulogu igra Lament Configuration u kontekstu gejملهja?

Vid: U našoj igri konfiguracija koja dospeva u šake igrača je Genesis Configuration, mistična kutija inspirisana čuvenom Lament Configuration iz filмова. Ona zauzima centralno mesto u igri i kao katalizator priče i kao ključni element gejملهja. Ona nije samo portal u drugu dimenziju; ona je i alat koji će igračima pomagati tokom igre. Njene jedinstvene sposobnosti biće ključne u borbi, gde će, u kombinaciji sa oružjem, nanositi ogroman bol (ili možda zadovoljstvo?) neprijateljima. Osim toga, igrači će je koristiti i za rešavanje zagonetki. Otkrili bismo još, ali ostavljamo igračima da sami iskuse trenutke otkrivanja šta se desi kada neko reši zagonetku konfiguracije.

Kako ste uvezali Barkerovu originalnu viziju sa osnovama gejملهja?

Vid: Dva ključna elementa koji čine suštinu Hellraiser serijala jesu Genesis konfiguracija i Senobiti (Cenobites), enigmatična, natprirodna bića uznemirujućeg izgleda i složenih motiva. "Demoni za neke, anđeli za druge", kako glasi citat iz filma. Pored ova dva elementa, podjednako važna nam je bila i tematska ravnoteža između bola i zadovoljstva koja definiše Hellraiser univerzum. Format igre omogućio nam je da igraču damo izvesnu samostalnost u istraživanju dubina ljudskih želja, iskušenja i unutrašnjih praznina. Ovo su motivi koji psihološki produbljuju delo i čine Hellraiser hororom koji prevazilazi samo fizičku sferu. Povezujući navedene elemente, omogućavamo igraču da zaista proživi mračan i fascinantant svet Hellraiser-a.

U trejleru smo videli četvoro Senobita iz originalnog filma, dok su glavni likovi potpuno novi i originalni. Koja je njihova priča?

Vid: Clive Barker's Hellraiser: Revival igra crpi inspiraciju iz prva dva filma čuvenog serijala kao i knjiga Klajva Barkera. Pored toga, ovo je potpuno nova priča koja donosi sveže i zastrašujuće iskustvo, kako dugogodišnjim obožavaocima, tako i novim igračima.



U našoj horor priči, igrate u ulozi Ejdana (Aidan), protagoniste koji uz pomoć Genesis konfiguracije pokušava da pomogne svojoj devojci da se izbavi iz pakla. U suštini, kao i većina priča u Hellraiser univerzumu, ovo je priča o prazninama koje osećamo i načinima kako ih ispunjavamo, uvijena u Barkerovski svet gde bol i zadovoljstvo nemaju jasnu granicu.

Hellraiser je prilično brutalan, a u trejleru se već vidi da ste odlično ispratili taj aspekt filmova. Da li je postojao trenutak tokom razvoja kada ste dobili zahtev da malo "stišate" nasilje i druge eksplicitne scene? Ili ste imali potpunu slobodu?

Vid: Nasilje u Hellraiser-u je u službi priče i naglašavanja psihološkog efekta na publiku, ono preispituje granicu između bola i zadovoljstva. Naš gejmplej takođe ima za cilj testiranje te granice, tako da su krvave, uznemirujuće scene njegov sastavni deo. Očekujte neke prizore i situacije koje se inače retko viđaju u video igrama, a možda se čak i prvi put prikazuju u tom formatu.

Ali, ovo je Hellraiser, surov, beskompromisan i iskren. Ne bismo mogli da mu odamo počast bez takvog rizika.

Hellraiser se izdvaja kao jedan od najznačajnijih horor IP-jeva. Ako biste mogli da birate, na kojem drugom svetski poznatom IP-ju biste voleli da radite?

Vid: Svako ko uživa u radu na igri mašta o njenoj budućnosti, mogućim nastavcima ili varijantama, pa tako i ja. Što se tiče drugih intelektualnih svojina, mi kao studio već radimo na jednom svetski poznatom naslovu, ali nažalost moraćete da sačekate neko vreme da bismo smeli bilo šta da kažemo o tome. :)

Na koji način je Clive Barker's Hellraiser: Revival uticao na razvoj vaših autorskih projekata?

Vid: Kao što sam nagovestio, naš studio trenutno pored Clive Barker's Hellraiser: Revival radi na još jednom svetski poznatom i voljenom AAA projektu. U ovom trenutku ne radimo na sopstvenim, autorskim projektima.

Koji Cenobite je tebi omiljen?

Vid: Meni lično, Četerer (Chatterer) je oduvek bio favorit. Da više ljudi ima tako blistave zube kao on, mnogi zubari bi ostali bez posla.

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

PLAY!BIRA: NAJVEĆA IZNENAĐENJA U SVETU VIDEO IGARA

Nikola Aksentijević

Za mene, najveće iznenađenje u svetu video igara je Outer Wilds. Kada sam prvi put video ovu igru, delovala mi je kao simpatična indie avantura u svemiru, ali ništa više od toga. Međutim, posle samo nekoliko minuta shvatio sam da se radi o nečemu potpuno drugačijem. Cela igra predstavlja jednu veliku istraživačku ekspediciju i putovanje u nepoznato – nema markera, nema strelica, nema “idi ovde” tutorijala. Samo ti, tvoja radoznalost i planete pune misterija. I svaki put kad pomisliš da si nešto shvatio, igra te iznenadi i otvori ti potpuno novu perspektivu.

Najviše me je oduševio time loop sistem. Na početku mi je delovalo da će biti naporno stalno se vraćati na početak, ali zapravo je genijalno rešenje. Svaki novi ciklus donosi sitne tragove i nova otkrića, i umesto da “levelujem” lika, osećam kako ja kao igrač postajem sve pametniji. To je baš poseban osećaj – kao da nagrada nije item ili XP, nego znanje. Ušao sam očekujući simpatičnu svemirsku misteriju, a dobio sam jednu od

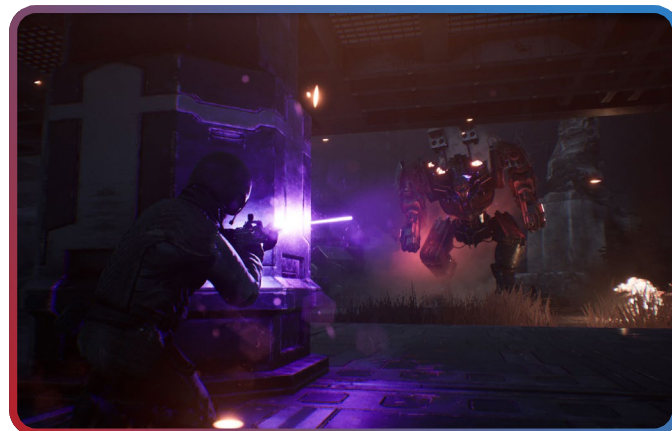


najemotivnijih priča o prolaznosti i zajedništvu koju sam ikada doživeo u igrama. Malo je naslova koji su me ostavili bez teksta, ali Outer Wilds je uspeo u tome – i zato ga pamtim kao najveće i najlepše iznenađenje u svom gejming iskustvu.

Miloš Hetlerović

Pre nekoliko godina sam sticajem okolnosti dobio na poklon ključ za igru Terminator Resistance sa idejom da pogledam o čemu se tu radi. Jesam zaljubljenik u naučnu fantastiku, ali nisam baš neki tvrdokorni obožavalac Terminator serijala, prosto su mi prvih par filmova bili jako dobra zabava. Krenuh da igram igru bez nekih specijalnih očekivanja, kad me je nekako uvukla njena atmosfera.

To je bilo taman to što sam očekivao, FPS smešten u Terminator univerzumu gde ste u ulozi vojnika pokreta otpora koji se bori protiv zlih mašina. Nema tu nekih specijalnih inovacija u igri, nekih neverovatnih grafičkih rešenja, nekih fenomenalnih priča i slično, ali se meni i svidela ta jednostavnost – igra te prosto vozi kroz taj svet, nekako tiho i nepretenciozno. Elementi pucanja i borbe su taman dovoljni da se osećate uvučeni u svet ali ne i previše komplikovani. Ne bih rekao da je dragulj među video igrama ali je meni pružila desetak



sati solidne zabave. Pogotovu sam se iznenadio kada sam kasnije shvatio da igra ima ispod prosečnu ocenu na Metacriticu. Međutim kada se pogleda na Steamu, broj zadovoljnih igrača je preko 90%! Očigledno ne treba verovati baš svemu što pročitate u medijima, već neke stvari treba probati, možda vas iznenade!

Milan Živković

Opet još jedna u nizu teških tema... Moje omiljeno. Kakav nezavistan zadatak prstom uperiti na istorijat igara u mom životu i reći – e to, to je najbolje, najveće, najluđe od svega. Jer ma koji god kriterijum da je u pitanju, lepota igara i jeste u tome da me svaka koja mi se dopadne, iznenadi bez obzira na očekivanja. Ali zasigurno jedan od zanimljivijih primera, jeste situacija od pre 25 godina. U gomili diskova za PS1, vadim onaj za koji mi je drugar rekao da sadrži njegovu omiljenu igru. Pokrećem je, preskačem uvodnu animaciju, besomučno pritiskam dugme na kontroleru jer sve što želim je akcija! Da pucam, pucam i još pucam.

Prenosim razočaravajuće utiske drugaru u vidu – a onako je, preskočio sam one dosadne animirane sekvence, akcija je slaba, kamera je čudna... I sve ovo doprinosi da moja očekivanja od igre budu mnogo manja u tom momentu nego što su bila pre pokretanja. Sve bi to bilo okej, da igra u pitanju nije Metal Gear Solid. Naslov koji je ubrzo potom postao praktično moja omiljena video igra i na tom tronu se zadržao sve ove godine. Igra od koje sam očekivao malo, kas-



nije još manje, pružila mi je u tom kontrastu više od skoro bilo koje druge.

Čoveče... Izgleda da je istinita ona da mudrost dolazi sa godinama. Očito sam kao tinejdžer, istom žestoko oskudevao. :/

Nikola Savić

Igra koja me je najviše prijatno iznenadila je definitivno Heroes of the Storm. Kao veliki ljubitelj strategija u realnom vremenu (RTS), razvio sam posebnu odbojnost prema MOBA igrama još dok je DotA bila samo mod u Warcraft 3.

Smatrao sam MOBA igre uprošćenom verzijom RTS-a, za ljude koji nemaju umeće da igraju “prave” strategije, i krivio sam ih kao glavne krivce za smrt RTS žanra. A onda sam, kao pravi besramni Blizzard fanboj, negde 2016. ili 2017. godine probao HotS i evo, igram ga do danas. Igra je neverovatno zabavna i izazovna, verovatno najbolje dizajnirana MOBA igra ikada, a prava je šteta što Blizzard nije znao da iskoristi njenu tadašnju popularnost.

Jednostavna je za naučiti, ali kompleksna za usavršavanje. Ima veliki broj različitih mapa sa raznovrsnim vizuelnim dizajnom, veličinom, brojem i rasporedom lejnova, jedinstvenim objektovima itd. Tu je i ogroman broj omiljenih Blizzard heroja, kao i kreativan dizajn skillsetova za svačiji stil igranja. I dan-danas je ponekad upalim i uživam kao prvog



dana kada sam je počeo igrati. Najbolje od svega je što mečevi traju kratko, u proseku 15–20 minuta, što je idealno za ubiti vreme uz jednu ili dve partije. Ako neko iz Majkrosofta čita ovo, uložite pare u HotS!

Igor Totić

Inicijalni trejleri za Ghost of Tsushima me nimalo nisu impresionirali. Izgledala mi je kao generička akciona igra sa japanskim skinom i sa imitacijama Assassin's Creed ideja. Čak i kada je igra izašla, nije me pokupio hajp jer mi nije izgledala nimalo zabavno. Posle nekog vremena, bila je na popustu i iz nekog razloga sam hteo da popunim svoju biblioteku, bilo da je zbog toga što je Sony ekskluziva ili zbog toga što nisam normalan. Od prvih momenata igre sam psovao svog prošlog sebe što nije pružio ovoj igri priliku (a pogotovo što nije uzeo Collector's Edition).

Kao ogromni fan AC serijala (zaključno sa Black Flag), nisam mogao da verujem da je Ghost of Tsushima potpuno razumeo domaći zadatak i pružio fanovima ono što smo tražili godinama (a nismo dobili ni sa Shadows). Mešavina stealth mehanike sa brutalnom akcijom u vrlo autentičnoj japanskoj atmosferi i eri, Ghost of Tsushima je ubo svaku endorfinsku tačku koju sam imao. A da ne spominjem to što je igra bila prelepa čak i na PS4.



Posle prelaska igre, Ghost of Tsushima je rapidno skočio na visoko mesto mojih omiljenih igara i jedino mi je krivo što joj odmah nisam dao priliku. Ali možda je tako i bolje, jer će mi ovako baš zauvek ostati u pamćenju kao igra koja mi je, zamalo, pobjegla.

Miloš Živković

Kada pomislim na igru koja me je potpuno nesprenog zatekla i uvukla u svoj svet, prvo mi na pamet padne The Witness. Ova takoreći indie igra, sa jednostavnim ali dopadljivom grafikom i otvorenim svetom za istraživanje, jedna je od retkih koja me je iznova i iznova iznenađivala tokom igranja. Delo je malog studija iz Denvera – Thekla, Inc. – a funkcioniše tako što vas preplavljuje zagonetkama koje testiraju svaki promil vaše inteligencije, strpljenja i pronicljivosti.

Posebno me je fasciniralo to što neke od najupečatljivijih zagonetki i predela otkrijete tek u kasnijim fazama, iako su vam sve vreme bili “pred nosom”. Neke zagonetke zahtevaju punu koncentraciju, a neretko ćete nad njima provesti sate i sate, a nekada možda čak i dane dok vam se ne „upali prava lampica“. Težina nije vezana za linearan progres – zavisi od vašeg puta, zapažanja i intuicije na koju se stalno morate oslanjati.

I kada pomislite da ste videli sve, ova igra vas iznova iznenadi skrivenim detaljima i intrigantnim putevi-



ma i zagonetkama. Za potpuni prelazak biće vam potrebni meseci igranja, a možda i godine. Ali ako ste kežual igrač i želite samo da je predete, onda će čak i to biti dovoljno da vam da naznaku šta sve ova igra krije.

PLAY!

CAST

BI WEEKLY PODCAST ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY_ZINE

play!
zineINTERVJU SA:
JELENOM JANKOVIĆOD IT STRUČNJAKA DO
VOĐE GAME DEV STUDIJA

Upoznajte Jelenu Janković, CEO & Co-Foundera crnogorskog game dev studija 3Hills. Jelena u ovom razgovoru deli svoje iskustvo osnivanja studija, izazove i uspehe na tom putu. Kroz iskren i inspirativan razgovor, dotakli smo se i teme liderstva, kreativnosti, građenja tima, kao i važnosti povezivanja i podrške u tech i gejming svetu.

Čao Jelena! Kao portal fokusiran na gejming industriju iz Srbije i regiona, ispostavlja se da Play! nije imao mnogo kontakta sa developerima iz Crne Gore. Da li možeš da nam ispričaš nešto više o nastanku 3Hills studija?

Jelena: 3Hills studio je game dev kompanija iz Crne Gore. Tim trenutno čini devet članova, a pored toga imamo i dva saradnika. Trenutno radimo na PC igri Echo: Defy Death, a sa strane radimo na nekim manjim projektima, jer moramo od nečega da

živimo. Dolazim iz potpuno druge branše, završila sam pravni fakultet, ali sam brzo shvatila da ne želim time da se bavim. Još tokom fakulteta sam se zaposlila u jednoj maloj crnogorskoj IT firmi, poznatoj kao Amplitudo. Firma je u jednom trenutku odlučila da uloži u game dev, osnuje studio i mene postavi na lidersku poziciju zbog dotadašnjeg iskustva. Sada je prerasla u mnogo veću kompaniju, ali je i dalje mala u odnosu na firme iz Srbije.

U okviru te kompanije, organizovala sam Amplitudo akademiju, gde me je posebno motivisao rad na edukaciji mladih ljudi. Pružali smo potpuno besplatne obuke u software developmentu, testingu i dizajnu, a zatim i game dev obuke i upravo odatle su nam došli prvi ljudi. Svi zaposleni u 3 Hillsu su prošli našu edukaciju i može se reći da nismo krenuli od 0 nego od -10, jer prethodno nismo znali ništa o game developmentu.

Reci nam nešto o edukaciji iz oblasti gejminga u Crnoj Gori.

Jelena: Taj proces je mnogo teži kod nas jer nemamo fakultete sa obrazovnim programima o game devu. Kroz ceo taj proces smo krvavo prolazili, ali smo ga naučili dobro, i srećna sam što su i drugi ljudi iz game developmenta počeli da nas prepoznaju, iako postojimo samo tri godine.

Ono što 3Hills čini posebnim jeste što smo svi potpuno različiti u svakom smislu, a moj zadatak je da na neki način te različitosti spojim jer ćemo tek tada uspeti nešto da napravimo. Svako donosi nešto svoje i unikatno, a kada sve to uspemo da spojimo na adekvatan način, dobijamo savršenu slagalicu.



Jako je bitno da napomenem da game devom može da se bavi samo neko ko to iskreno voli, a ne neko ko juri profit. Ova oblast nije isplativa u finansijskom smislu, tako da uvek mora da se radi nešto sa strane. Baš zbog toga ovakve studije najčešće osnuju slični ljudi koje okupi ista ideja, što sa nama nije bio slučaj jer smo svi potpuno različiti. Jako je teško uklopiti se sa svima jer ego prosto mora da se ostavi po strani, a svi u ovom poslu su bukvalno umetnici.

Kao neko ko dolazi iz IT-a i treba da osnuje game dev studio u Crnoj Gori, kako si se ti snašla u celoj toj situaciji?

Jelena: Fokusiram se samo na moj deo posla. Ono što gejming studiji često zanemaruju jeste taj poslovni deo, proces prodaje, marketinga i slično. Kada ova oblast postane zaista neophodna, taj posao počinju da rade developeri, a to ni u jednom slučaju nije isplativo. Tada se dešava da se develo-



peri iscrpe i da se uopšte ne bave developmentom već zapošljavaju druge developere, iako bi oni uradili taj deo posla bolje. Zbog svega toga, trudimo se da jasno iskomuniciramo ko je tačno zadužen za šta.

Game dev scena u Crnoj Gori praktično ne postoji. Država i dalje nema sluha i ne ulaže u industriju. Trenutno smo u situaciji da smo dobili sredstva od Microsofta da bismo izbacili našu igru na Xbox, dok su državne institucije odbile da je finansiraju. To vam govori sve. Još uvek imaju priliku to da isprave, još nam je potrebna podrška, ali nažalost za sada moramo da dobijemo validaciju vani da bi nas ikko shvatio ozbiljno.





Kako tokom celog tog procesa održati motivaciju?

Jelena: Nažalost, jako je teško i to je nešto na čemu i ja pre svega moram da radim. U celom ovom procesu često izgubim samopouzdanje i osetim strah, a u stvari sam ja ta koja treba da hajpuje tim i konstantno održava tu pozitivnu emociju i snagu, što je jako teško. Iako sam ambiciozna, dosta često imam nekih nesigurnosti i trenutaka gde osetim da mi treba motivacije, uhvati me strah da će sve ovo da propadne, ali to nije nešto što mogu da kažem timu. Zato je bitno da razgovarate i da samo idete dalje. Motivacija dolazi iznutra kada isprobate sledeću verziju projekta i oduševite se tim nečim novim što ste dodali, a spolja iz wishlista, komentara i društvenih mreža.

Na koji način pravite balans između kreativnosti i onoga što će vašu igru učiniti popularnom i profitabilnom?

Jelena: Pokušavamo da budemo inovativni ali smo istovremeno umereni i realni. Konkretno, naša igra, Echo: Defy Death, pripada roguelike žanru koji volimo i koji je jako popularan. To znači da igračima moramo da damo ono na šta su navikli, ali istovremeno želimo da dodamo nešto što nikada nisu videli. U Echo: Defy Death, ti si slepi nindža koji koristi eho lokaciju, zvuk da vidi oko sebe, što znači da je crno-bela i jako artsy, ali svi ostali elementi su već dobro poznati igračima. Verujemo da

će se jako dopasti ljubiteljima žanra jer ne postoji nijedna slična igra, ali opet smo svesni da nismo napravili nešto što će promeniti celu gejming industriju, i u tome leži balans.



Kakvu primenu ima veštačka inteligencija u 3Hillsu?

Jelena: AI koristimo samo za koncepte i placeholder. Ne vidim kako robot može ikada postati kreativniji od čoveka, jer robot nije proživio ono što je čovek preživio. Svaka kreacija dolazi iznutra, bilo od lepih emocija, sećanja ili trauma.

Koja igra je ostavila snažan utisak na tebe u proteklom periodu?

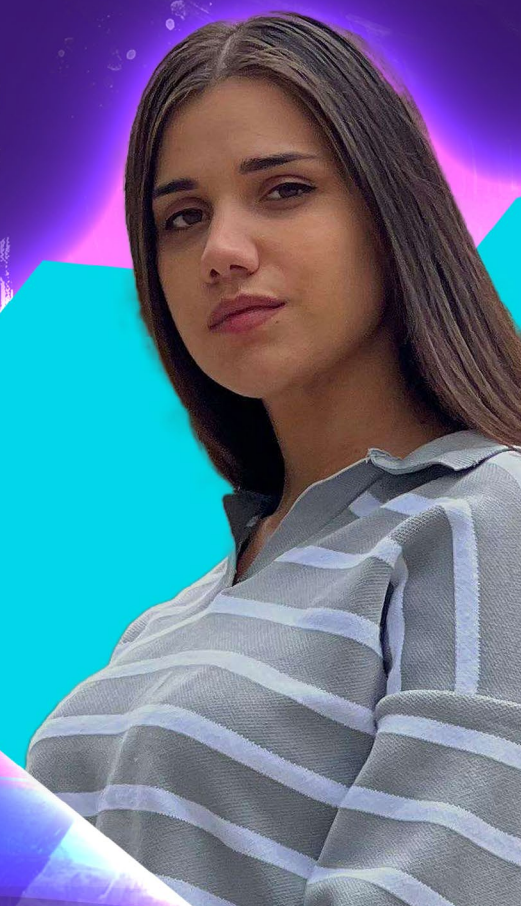
Jelena: U poslednje vreme dosta igram Cult of the Lamb, mnogo mi se dopada ceo koncept, ali i čitava zajednica koja je neverovatno kreativna. Ali ako bih morala da izaberem jednu omiljenu igru, onda bi to bio PES!



GIRL GAMING SHOW

SVAKOG DRUGOG PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:
[@GIRLGAMINGASSOCIATION](https://www.youtube.com/@GIRLGAMINGASSOCIATION)



gamescom
Opening Night Live

gamescom
Opening Night

gamescom 2025

Autor: Stefan Mitov Radojičić

POVRATAK TITANA I NEOČEKIVANA IZNENAĐENJA

Gamescom bismo lako mogli da klasifikujemo kao najveći sajam video igara na svetu, pogotovu otkako se E3 povukao sa scene. Događaj se svake godine održava u Kelnu krajem avgusta, pa ni ovo izdanje nije izuzetak.

No oni koji su redovno posećivali Gamescom iz godine u godinu, znaju da je čak i ovaj titan poklekao. To se naime desilo nakon pandemije koja je zamrzla čitav svet, zbog čega je i ovaj festival zatvorio svoja vrata. Oporavak je trajao nekoliko godina, a par izdanja nakon ponovnog otvaranja bila su mnogo slabija nego ranije. Sa ovogodišnjim sajmom možemo lako reći da se Gamescom vratio u punu snagu i čak nastavio da raste.



Veliki izdavači koji su bili standardni učesnici sajma su se konačno vratili, hale koje su prethodnih godina bile neiskorišćene sada su popunjene, a posetioci širom sveta su ponovo tu u masivnim brojkama. Pored četiri hale za izlagače i tri hale za biznis i novinare, na sajmu imamo halu 10 koja je podeljena na dva nivoa i u kojoj

se pretežno nalaze indie izdavači, tech segment, retro kutak i odeljak posvećen obrazovanju u gejming sferi, ali i pozamašan broj zabavnih štandova kao što su laser tag, stoni tenis i ostalo. Uz ove hale dodata je jedna u kojoj su se ove godine odvijali svi performansi i raznorazni događaji od koji je prvi bio Opening Night Live, dok je druga bila rezervisana za potpisivanje i upoznavanje sa poznatim ličnostima iz industrije.



Naravno neizbežna je i hala 5 u kojoj se od ove godine našlo mnogo više izlagača, kao i prodavnica sa tematskom robom. Ali pre svega najbolja novina u ovoj hali je velika posvećenost nezavisnim i nezavisnim prodavcima koji su popunili ogromnu Artist Alley zonu. Pored prodajnog dela, u ovoj hali je bila smeštena i cosplay zona u kojoj ste mogli da popravite svoji kostim ili da se slikate ispred velikog broja postavljenih scena, ili bar da upoznate mnoge druge cosplayere. Prijatna stvar koju mogu da primetim jeste da su redovi za čak i

popularne igre bili relativno dobro organizovani i niste morali da čekate šest sati da biste stigli na red. Većinski. Za Silksong je i dalje bio masivan red.



U ime redakcije Play! magazina, ja sam naravno ove godine išao sa ciljem da izvidim i testiram što više igara kako u biznis zoni, tako i u Indie Areni. Od igara koje su mi ostale u sećanju i koje su mi ostavile najupečatljiviji utisak, izdvojio bih sledeće.

Godbreaker – Roguelike naslov za do 4 igrača u kooperativnom modu koji vam pruža solidan sistem borbe, izbor oružja i stila igranja, progresiju vašeg lika i odličan nivo izazova. Specifično za ovaj naslov je da možete da kradete sposobnosti od protivnika i da ih koristite protiv njih.



Rogue Point – Naslov koji je napravljen od strane Black Mesa razvojnog tima koji se fokusira na kooperativno rešavanje misija sa do 4 igrača uz roguelike elemente. Igra će vam pružati pravi izazov na 4 mape na kojima ćete imati 24 različite misije za rešavanje. Ali iako je delom extraction igra, ovo neće biti Tarkov i nećete imati PvP. Pre će biti kompetentnije napravljeni novi PayDay sa drugačijim zadacima i opasnostima.

Call of the Elder Gods – Nastavak na fenomenalni Call of The Sea koji nastavlja priču godinama nakon prvog dela. Ovoga puta ćete imati mnogo više interakcija, pre svega sa drugim ljudima i veći izbor tokom priče kako napredujete. Takođe ćete imati priliku da kontrolišete dva lika naizmenično, a sam setting će biti mnogo direktnije vezan za Lovecraft svet.



Kromlech – RPG baziran na keltskoj mitologiji koji dosta podseća na Skyrim ali sa roguelike elementima, gde imate 30 dana da spasite svet ili pokušate ponovo. Dani u igri se nastavljaju ako spavate da biste se zalečili ili ako poginete. Sistem borbe je brutalan i svodi se na uklanjanje protivničke zaštite pre nego što možete da ga pobedite. Napadi će vam biti u pravcu u kom ih postavite. No postoji i meta progresija i sa svakim pokušajem ćete postajati sve jači.

BPM Bitcrushed – Ovo je igra od istog razvojnog studija koji nam je doneo BPM – Bullets Per Minute. Za razliku od tog naslova, ovde će igra biti iz izometrijske perspektive i sa pixel art stilom, ali neće biti ništa manje haotična. Ali najveća novina jeste da ćete moći da ubacujete svoju muziku i menjate numere kad god poželite.

Cinder City – NC Soft se vraća u svet video igara sa pregršt novih naslova. Cinder City je pucačina iz trećeg lica sa predizajniranim herojima u futurističkom gradu prepunom čudovišta i džinovskih robota. Po svemu sudeći, igra na prvi pogled izgleda kao Once Human samo bez mnogo cimanja oko cele crafting mehanike ili kao First Descendant samo sa vozilima. Možemo je okarakterisati i kao Anime Division ili Battlefield bez PvP moda.



Time Takers – Još jedan hero shooter od NC Soft-a. Ali ovoga puta tu je i gomila nasumičnih istorijskih likova sa futurističkim oružjem koji su bačeni u veliku battle royale arenu. Međutim ovde nećete moći da kampužete celu igru nego ćete morati da lovite druge likove i kradete njihovo „vreme“ kako ne biste ostali bez vremena za igranje tog meča.

Aion 2 – Definitivno najveće iznenađenje sa NC Soft prezentacije. Jako mi je drago što je razvojni tim u nastavku uspeo da realizuje sve što nije uspeo u prvom delu zbog tehničkih ograničenja. Vratit će se originalne klase, a svet će biti daleko veći. Najbitnija stavka je što će svaki server imati po jednu od dve frakcije iz ovog sveta, a borbe između frakcija su efektivno borbe između servera.



Duet Night Abyss – Skoro je objavljeno da ćete sve likove u igri moći potpuno besplatno da otključate bez ikakve Gatcha mehanike, ali i dalje izgleda kao Wuthering Waves. Iako se čini da će imati mnogo ozbiljniju priču i čak puške kao opciju za sekundarno oružje, i dalje previše odiše tim anime gatcha stilom. No najveća razlika od drugih jeste da oružje, pa čak i klase, neće biti vezane za tog jednog lika kog otključate.

Directive 8020 – Najnoviji naslov Supermassive Games studija poznat po Dark Pictures antologiji i Until Dawn. Ovoga puta idemo duboko u svemir gde ćemo imati posla sa vanzemaljskim oblicima života koji nas baš ne vole. Sam duh igre podseća na legendarni film The Thing, dok će gejmpler biti mnogo aktivniji pored standardnog rešavanja zagonetki. No ako se baš zeznete i neko vama omiljen umre, moći ćete da premotate priču na neki prethodni momenat i promenite tok iste.



Guild Wars 2 Visions of Eternity – Ovaj naslov se konačno vraća na Gamescom, a njegovo prvo predstavljanje je razlog zašto sam otišao na prvi Gamescom ikada. Ovoga puta smo imali priliku da dobijemo više informacija o novim elitnim klasama i pre svega o novim opcijama za podešavanje vaše in game kuće, iliti celog malog ostrva. Opcije za podešavanje i dizajn su stvarno zadivljujuće.

I Hate This Place – Da to je zapravo naziv igre. Sam naslov je baziran na stripu pod istim imenom ali se radnja odvija pre samog stripa. Gejmpler je izometrijski Resident Evil like samo sa mnogo većim fokusom na šunjanje i mehaniku buke. Dodatno, na sve te horor elemente tu je i glad na koju morate da pazite, što meni iskreno nema mnogo smisla kad je ostatak igre već toliko dobar.

Of Ash and Steel – Ovaj naslov će vas vratiti u staro doba RPG-ova kao što su Risen i Gothic. Za kratko vreme koje sam imao da igram, primetio sam da je sistem borbe baš janky kako sam i očekivao. Ali i dalje ima tu dušu i tu volju da se prikaže pored drugih mnogo većih AAA RPG naslova i definitivno može biti zabavno iskustvo.

The Lonesome Guild – Interesantan projekat Tiny Bull Studiosa koji putem slatke grafike i likova pokušava da ispriča priču o teškim temama, sa velikim fokusom na usamljenost. Sama igra je izometrijski akcioni beat-em-up u kojoj ćete kontrolisati tri lika i njihove sposobnosti da pobedite sve protivnike ili rešite raznorazne zagonetke.

The Blood of the Dawnwalker – Ovo je bila jedna od najupečatljivijih prezentacija koje sam imao prilike da vidim na ovogodišnjem Gamescom-u. Smeštena u malu crkvu, prezentacija nam je dala uvid u gejmpler loop novog FromSoft naslova. Pored toga što imate 30 dana da spasite svoju porodicu, najbitnija stavka je da će svaki korak u vašim zadacima zahtevati određeno vreme. Tim istim zadacima ćete moći da pristupite na različite načine, u zavisnosti od toga da li ih rešavate u toku dana ili u toku noći.



Daimon Blades – Hack and Slash akciona igra iz prvog lica sa kooperativnim modom za do 4 igrača koja dosta podseća na Vermintide. Doduše ovo će biti još jedan roguelike naslov, gde prvih nekoliko smrti ne znači kraj puta, nego samo skupljanje više korupcije. Ceo gejmpler će se vrteti oko oružja koje odaberete da ponese u sledeću bitku, a vizuelno takođe dosta podseća na neke novije DOOM igre, samo ovoga puta sa hladnim oružjem.

Star Trek Infection – Ovaj VR naslov vam pruža šansu da kročite na palubu Defiant klase broda i borite se protiv vanzemaljske infekcije koja je zaposela celu posadu. Iako ovo zvuči kao san snova za svakog Star Trek fana, zbog limitacije Quest VR uređaja ovo će biti iskustvo koje će često lomiti vašu imerziju.

The Last Caretaker – Igra koja pokušava da doda neke nove mehanike u već ustaljeni survivor crafter žanr. Međutim nećete imati potrebu da jurite za vodom i hranom, nego ćete, pošto ste robot, morati da tragate za energijom kako biste mogli ne samo da budete operacioni nego i kako biste punili vaše oružje ili premeštali teške objekte. Svet takođe neće biti nasumično generisan pošto je igra pretežno fokusirana na singleplejer iskustvo i istraživanje sveta i priče.



ASKA – Valheim ali sa NPC likovima kojima možete dati zadatke da rade, grade, sakupljaju resurse ili čak da brane vaše selo. Već je možete nabaviti u Early Access verziji i sa ukupno 4 igrača graditi sela i male baze van glavnog sela. NPC likovi su veoma inteligentni i mogu da prate instrukcije zadivljujuće dobro. A mi smo imali priliku da vidimo najnoviji sistem koji još nije ubačen u igru a to je moreplovstvo i pravljenje brodova.

Chronos: The New Dawn – Najprostije rečeno, ovo je poljski Dead Space. Tome u prilog ide činjenica da se radnja odvija u poljskom gradu koji je pretvoren u ruševinu punu čudovišta. Iako je ovo survival horor naslov, i dalje mu nedostaju neke opcije koje je čak i prvi Dead Space imao. I sama težina ove igre će vas iznenaditi - ako ne uklonite sve protivnike, spojiće se u nešto još strašnije.



Ovo je samo mali deo igara koje sam imao prilike da testiram, vidim i iskusim na ovogodišnjem Gamescom sajmu. Sam događaj je pružao mnoga druga iskustva i prilike da se nešto novo vidi i sazna, a jedna od najzanimljivijih je bio Lords of the Fallen 2 štand gde ste mogli da uradite tetovažu!

Posetiti Gamescom je iskustvo koje bih rado preporučio svim igračima. Ako ste u mogućnosti, pokušajte da izdvojite vreme za ceo sajam pošto je apsolutno nemoguće obići i iskusiti sve u toku jednog dana.



SRBIJA IDE NA GAMES OF THE FUTURE 2025!

Od 25. do 29. jula, Nacionalni izložbeni centar Abu Dabija (ADNEC) bio je domaćin kvalifikacija za Games of the Future 2025, prestižni međunarodni turnir koji spaja tradicionalni i elektronski sport.

Tokom ove runde kvalifikacija, koja je okupila ekipe iz Srbije, Slovenije, Meksika, Katara i još 17 država širom sveta, ispratili smo turnir u disciplini po imenu Phygital Football, plemenitom spoju realnog i virtuelnog fudbala (EA FC) u kome se igrači bore na terenu ali i na konzoli, kombinujući veštine iz sveta tradicionalnih i elektronskih sportova. Samo šest klubova je ostvarilo plasman za Games of the Future 2025, koji svečano počinje 18. decembra upravo u Abu Dabiju. Phygital Football je samo jedna od ukupno osam disciplina koje će se igrati na završnom turniru – među njima su i Phygital Basketball, Phygital Racing i Phygital Shooter.

Srbiju je predstavljao klub Zero Tenacity, jedna od najvećih srpskih esports organizacija, čiji sastav čine sedmorica iskusnih fudbalera, kako na pravom, tako i na virtuelnom terenu: Igor Đorđević,



Stefan Stefanović, Mihajlo Urošević, Žarko Matić, Đorđe Rosić, Marko Roksić i Antonije Pavličević. U ovoj postavi, Marko Roksić, poznatiji kao Roksa, ističe se kao jedan od najuspešnijih srpskih eFootball igrača sa mnogobrojnim medaljama i trofejima sa najvećih međunarodnih esports turnira, uključujući titulu na Evropskom Esports Šampionatu u Podgorici 2022. godine.

Prvi Phygital Football klub koji je obezbedio plasman za Games of the Future 2025 bio je Zero Tenacity. Naši momci su pokazali neverovatnu veštinu na tradicionalnom i virtuelnom terenu, te su više nego zaslužno osvojili mesto na jednom od najznačajnijih esports događaja na svetu.



Zero Tenacity je nakon veoma uspešne grupne faze prošao u četvrtfinale takmičenja – u grupi C, savladali su Katar (12:10) i Južnu Afriku (7:6). Srbija je u oba slučaja bila za nijansu slabija u digitalnoj fazi, ali je bila izuzetno ubedljiva u fizičkoj, što nam je omogućilo dalji plasman.

Usledio je četvrtfinalni duel sa crnogorskim klubom KMF Titograd, koji je zabeležio slične rezultate u grupnoj fazi. Međutim, Zero 10 se ipak pokazao kao bolja ekipa, ostvarivši 5:4 rezultat u digitalnoj i 2:1 u fizičkoj fazi. Nakon trijumfa nad crnogorskom ekipom, Zero 10 je zvanično zagarantovao prolaz na Games of the Future 2025, ali kvalifikacije su se nastavile.



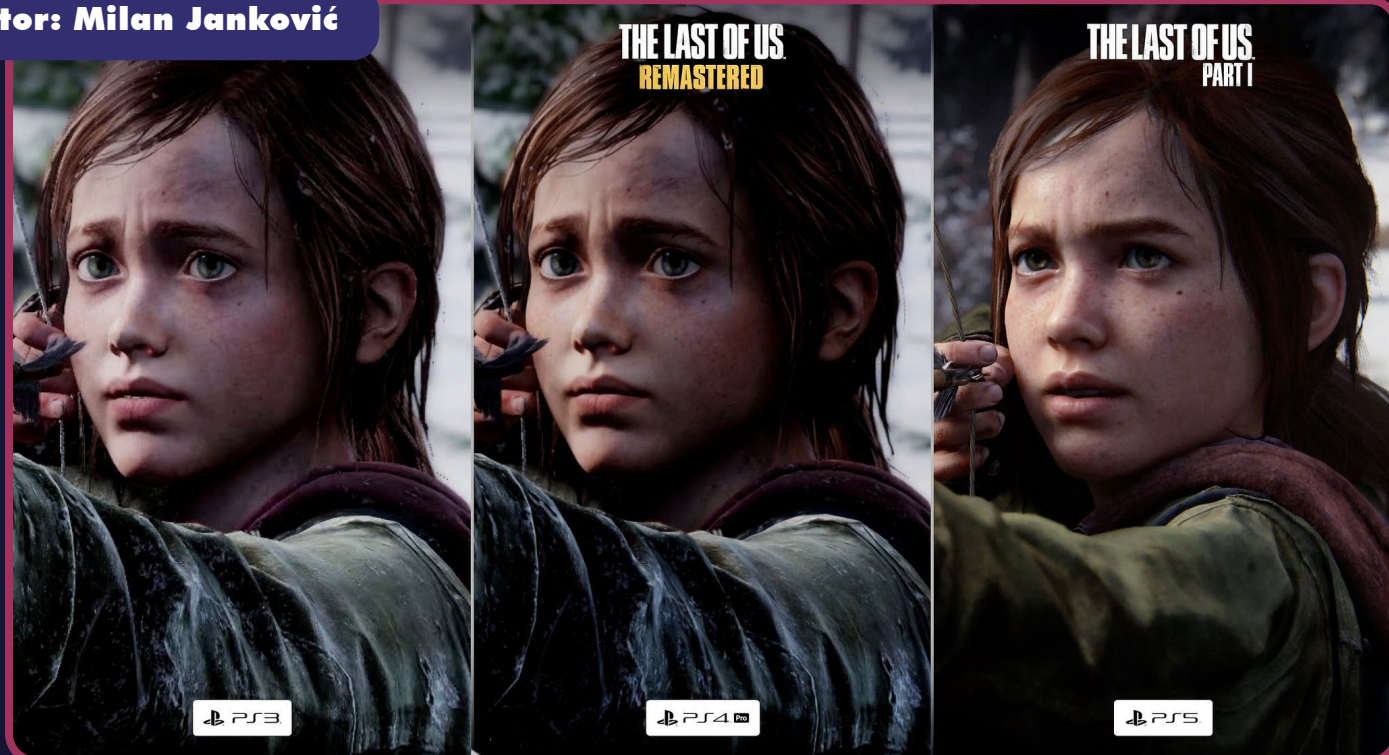
U polufinalu nas je čekao napet duel sa meksičkim klubom Quetzales - Armadillos FC, ujedno i šampionom kvalifikacija. Meč je bio izjednačen do samog kraja, ali je Meksiko na kraju ipak preovladao u odlučujućoj rundi penala. U borbi za treće mesto, ponovo smo se suočili sa veoma jakim protivnicima. Greni Smith, klub iz Bosne i Hercegovine, trijumfovao je sa ukupnim rezultatom 5:3, čime je Zero 10 završio kvalifikacije na četvrtom mestu. Sigurni smo da naši momci samo čuvaju snagu za glavni događaj u decembru!



Premijera Phygital sportova donela je inovacije i nove mogućnosti za sportiste i gledaoce, naročito u fudbalu, gde se kroz ovaj format igrači takmiče ne samo na fizičkom terenu već i u virtuelnom okruženju. Ova jedinstvena fuzija sporta i tehnologije brzo je privukla pažnju globalne publike, a zahvaljujući Srpskom Savezu Elektronskih Sportova i Esportova (SESE), Srbija se pridružila zemljama koje neguju ovu vrstu takmičenja.

REMASTER I RIMEJK IZDANJA: PRAVA POSLASTICA ILI SAMO RECIKLIRANJE NOSTALGIJE?

Autor: Milan Janković



Sigurno vam se desilo bar jednom – sedite ispred ekrana, gledate najavu za novi remaster ili rimejk kultne igre iz detinjstva, a kroz telo vam prođe ona čudna kombinacija ushićenja i straha. Upravo ste otkrili da ćete uskoro zaigrati kao vaš omiljeni junak iz doba PlayStation dvojke u savršenom 4K ruhu. „E ovo moram da imam!“, pomislite, već spremni da kliknete na dugme za preorder. Ali negde iza uha čujete i glas zdravog razuma koji uporno pita: „Čekaj malo, zar nisam već jednom platio za ovu igru pre 20 godina?“

U svetu gejming industrije, remasteri i rimejkovi igara postali su norma. Gotovo da nema meseca bez bar jednog naslova koji iz prošlosti vaskrsava sa upeglanom grafikom ili potpuno novim gejmplej mehanikama. Dok je za neke igrače ovakav trend poput dobitka na lutriji, drugi smatraju da je reč o čistoj manipulaciji nostalgijom i lenjom pristupu izdavača da zarade dodatni novac bez mnogo truda. Da li je stara igra u novom ruhu nešto što zaista zaslužuje naše vreme i novac? Ili smo kao gejmeri postali laka meta za eksploataciju sentimentalnosti? Kada izdavači najave remaster

igre, u osnovi govore da će uzeti originalni naslov i dati mu blagi facelift, kozmetički tretman za lepšu grafiku. Ovo često znači povećanje rezolucije, bolje osvetljenje, oštrije teksture, senke i optimizaciju performansi za nove platforme. Suština igre i gejmplej mehanike uglavnom ostaju netaknuti.

Pogledajmo jedan od najpoznatijih remastera poslednjih godina: The Last of Us Remastered. Naughty Dog nije menjao priču niti sistem gejmpleja – Džoiel i Eli i dalje prolaze kroz isti emotivni pakao postapokaliptične Amerike, samo u oštrijem rezoluciji i sa poboljšanim frejmrejtom. Ali budimo iskreni, igra je praktično identična. Ako vas je nešto izluđivalo u originalu, verovatno će vas izluđivati i u remasteru. Tu je i Part II remaster, koji je stigao samo pet godina nakon izlaska originala, ali to je već druga priča...

Za razliku od remastera, rimejk igre je nešto ambiciozniji poduhvat. Ovde developeri zapravo kreiraju igru gotovo iz temelja, koristeći savremenu tehnologiju, nove mehanike i često potpuno redizajnirajući nivoe

i elemente gejmpleja. Možda najbolji primer u ovoj kategoriji je Resident Evil 2 Remake. Capcom je potpuno rekonstruisao klasični survival horror hit iz 1998. godine sa spektakularnom grafikom, novom perspektivom kamere i izmenama u priči. Rezultat je bio apsolutni trijumf, a igra je privukla ne samo stare veterane serijala, već i potpuno nove fanove. Kasnije je stigao i rimejk

legendarne četvorke koji se pokazao kao jednako uspešan, ako ne i bolji.

Slično tome, Final Fantasy VII Remake ne samo da je doneo kulturni RPG klasik na PlayStation 4 i 5, već je obogatio priču i likove novim detaljima koji su podigli iskustvo na potpuno novi nivo.

NOSTALGIJA: GLAVNI POKRETAČ USPEHA ILI MARKETINŠKA MANIPULACIJA?

Koliko puta ste videli neki trejler ili objavu za novu verziju igre koju ste voleli kao klinci i osetili da vam srce ubrzano lupa, dok se prisećate svih onih neprospavanih noći? Upravo taj osećaj, tople i slatke nostalgije, izdavači često koriste kao svoje najmoćnije marketinško oružje. Nostalgija igra ključnu ulogu ne samo u gejming industriji, već i u popularnoj kulturi uopšte. Pogledajte Netflix serije poput Stranger Things ili reciklirane filmske franšize kao što su novi nastavci Ratova zvezda.

U svetu video igara ovaj princip je još očigledniji. Setite se samo oduševljenja publike kada je Activision objavio remasterovane verzije legendarnih platformera poput Spyro Reignited Trilogy i Crash Bandi-

coot N. Sane Trilogy. Igre su oživljene sa pažnjom i ljubavlju, a igrači su bili spremni da bez razmišljanja otvore svoje novčanike i ponovo prožive ove avanture. Međutim, nisu svi remasteri i rimejkovi urađeni s ljubavlju.

Postoji i mračna strana ove industrije – korišćenje nostalgije kao lenj način da se brzo zaradi, bez dovoljno truda ili kvaliteta. Primer koji je odmah izazvao burne reakcije zajednice jeste GTA Trilogy Definitive Edition. Rockstar, kompanija poznata po konzistentno fenomenalnim igrama, nekako je uspela da napravi potpuni haos sa izdanjem koje je trebalo da bude ultimativni omaž jednoj od najpopularni-



jih franšiza u istoriji gejminga. Igra je na izlasku bila prepuna bagova, uz čudno stilizovane likove koji su postali samo predmet podsmeha širom interneta. Fanovi su bili ogorčeni, osećajući se kao da je neko bukvalno zgužvao njihova dragocena sećanja i bacio ih u kontejner. Još jedan primer bio je Warcraft III: Reforged, gde je Blizzard uspeo da razočara praktično sve - od najvernijih fanova do novih igrača. Umesto obećanog spektakla, igrači su dobili sirovu verziju igre sa gomilom bagova, lošom optimizacijom i minimalnim unapređenjima.

Ovakvi naslovi pokazali su jasnu granicu između iskrene revitalizacije i grube eksploatacije nostalgije.

Postoji tanka linija između iskrene nostalgije i hladnokrvne manipulacije. Kada developeri naprave igru sa očiglednim poštovanjem prema originalu, uz dodatak koji obogaćuje staro iskustvo, igrači osećaju iskreno zadovoljstvo. Međutim, kada nostalgija postane sredstvo za brzo punjenje džepova, fanovi to veoma brzo primete.

Na kraju krajeva, nostalgija jeste snažan alat. Ali kao što je to lepo rekao uncle Ben: „Sa velikom moći dolazi velika odgovornost.“ Ako već posežete za nostalgijom, dragi developeri, potrudite se da opravdate naše poverenje, jer kad nam jednom slomite srce, veoma teško ga ponovo sastavljamo.

DA LI JE KVALITET NOVIH VERZIJA U SKLADU SA NJIHOVOM CENOM?



Jedna od najvećih frustracija igrača jeste kada cena novog izdanja daleko prevaziđe realnu vrednost. Primer koji nervira fanove čak i dan danas jeste The Elder Scrolls V: Skyrim Anniversary Edition - iako nije pravi remaster, igrači se s pravom pitaju koliko puta Bethesda može da nam naplati istu igru.

Ponekad, remasteri i rimejkovi izgube originalnu atmosferu zbog preteranog „peglanja“. Primer za ovo je Silent Hill HD Collection, gde je potpuno pogrešan izbor grafičkog stila i glasovne glume zapravo narušio jezivu i misterioznu atmosferu originala.

Nije tajna da postoje remasteri koji izgledaju kao da ih je neko sklepaao za vikend. Najbolji primer je već pomenuti GTA Trilogy Definitive Edition, čiji bagovi i tehnički problemi jasno pokazuju koliko malo truda i pažnje je zapravo uloženo.

Međutim, ako rimejk donosi dramatično poboljšanje koje menja način na koji se igra doživljava, onda to može biti vredno svakog dinara. Pored ranijih primera odličnih remastera i rimejkova, tu su i igre poput Demon's Souls Remake ili Shadow of the Colossus Remake koje pružaju tako visok nivo vizuelnog i tehničkog unapređenja da je kupovina sasvim opravdana čak i ako posedujete originalnu verziju. Još jedan argument za kupovinu bila bi čista praktičnost, u slučaju da moderna kolekcija objedinjuje osnovnu igru sa ekspanzijama koje su izlazile u rasponu od više godina.

Na kraju, da li rimejkovi i remasteri opravdavaju svoju cenu zavisi prvenstveno od toga koliko cenite originalnu igru i šta očekujete od novog izdanja. Kada sledeći put vidite trejler za igru koju ste obožavali pre deset ili dvadeset godina, zapitajte se šta zapravo nudi.

play! con

REGIONALNI SKUP GAMING ZAJEDNICE

AKO NISTE BILI U PRILICI DA DOĐETE NA PLAY!CON, BEZ BRIGE,
SAV MATERIJAL JE SNIMLJEN I NALAZI SE NA ZVANIČNOM
PLAY!ZINE YOUTUBE KANALU!



JESEN STIŽE, BILDU MOJ

PREGLED NOVIH ARPG SEZONA

Bliži se jesen a sa njom i nove sezone popularnih ARPG igara. Ovoga puta pričaćemo o Path of Exile 2 i Last Epoch, jer Diablo 4 još nije na redu i stiže tek krajem septembra. Svakako, bilo je sadržaja da se igra pa hajde da krenemo od Last Epoch.

LAST EPOCH

BENEATH ANCIENT SKIES

Iako je Last Epoch već izašao iz Early Access faze, dosta sadržaja poput priče nije završeno. Nemojte me shvatiti pogrešno, u igri ima već mnogo toga da se radi, od kampanje do poprilično velikog endgame-a, ali sam narativ još nije dovršen. Nova sezona nam zbog toga donosi novo, deseto poglavlje, koje nas vraća u drevna vremena gde se razrešava cliff hanger sa kraja originalne kampanje – koji neću spojlovati za one koji prate. Cela tematika se vrti oko drevnog doba punog raznovrsnih

kreatura koje jako podsećaju na dinosauruse. Dobro, jesu dinosaurusi samo dizajnirani da pripadaju LE svetu. Ovo deseto poglavlje je poprilično dugačko što je super za prvi prelazak, ali setimo se da svakog lika morate da provučete kroz kampanju da biste stigli do endgame i sad je taj put duži. Ovo će biti okej za casual igrače, ali HC igrači, takozvani blasteri ovo nisu prihvatili baš najbolje.



Pored novog poglavlja, sezonska mehanika se isto vrti oko drevnog vremena. Primal Hunt i Rift Beast Sistem je zanimljiva mehanika razvijanja svog protivnika. Tokom igre, nailazićete na riftove u koje možete da uđete i da se borite protiv džinovskog guštera. Ako ga pobedite, imate opciju da mu date evoluciju (krila, vatreni dah, AOE napad, itd.). Sledeći put kad uđete u rift, gušter će imati izabranu modifikaciju i ako ga pobedite, moći ćete da ga modifikujete dalje. Što ga



više modifikujete, bolji je loot dok ne ubijete poslednju evoluciju i onda krećete ispočetka. Meni se ova mehanika jako dopala em zbog inovativnosti, em zbog ogromnog loot-a koji dobijate. Pored ovoga, imate i novog vendara koji prodaje vrlo interesantnu unikatnu opremu koja se vrti oko mehanike drevnih zveri. Većina opreme je zasnovana na minion bildovima tako da će ljubitelji ovog stila (kao što sam i ja) uživati u novim opcijama.



Pored ovoga, dodato je i brdo QoL unapređenja kao što je bolji loot filter (kao da mu je trebalo poboljšanje), makroi za kovčege kao i poboljšan interfejs za krafted.

Što se bildova tiče, minioni su u glavnom pogledu ovog puta kao i ogroman buff za Primaliste. Ako smo prošle sezone imali potpunu promenu za Sentinel klasu, Primalist nije toliko promenjen ali je poboljšan toliko da su skoro sve podklase skočile u S tier. Sviđa mi se pristup da svake sezone imaju jednu „flavor“ klasu koja će biti jača od ostalih, samo zato što ostale nisu za bacanje i od svake može da se napravi potpuni DPS monstrum.



POE2 je izašao sa ogromnom zakrpom i novom sezonom i ovoga puta nam donosi neke poželjne a neke upitne promene. Third Edict je zakrpa koja donosi četvrti čin igri (Act 4) i time sklanjaju cruel težinu koja vas je

primoravala da pređete prva tri čina dva puta da biste stigli do endgame. Cruel više nema, ali zato Act 4 ima najbolji gejملهj od svih ARPG koje sam igrao do sad.



Ceo čin se sastoji od 16 novih zona, novih neprijatelja i 12 bossova. Cela zona je arhipelag koji je podeljen na manja ostrva i možete da posetite bilo koje u bilo kom trenutku i tako progresujete priču – niste linearno vezani da biste progresovali.

Pored priče koja je super interesantna, zone su mnogo bolje, lepše i interesantnije nego prethodne, pogotovo bolje od Act 3 (koji mi je lično najgori Act). Izuzetno su se potrudili da ovo bude bogato iskustvo i jedino mi je krivo što ima dosta da se igra da bi se stiglo do njega. Uz Act 4, dobili smo i tri kraće vezne misije koje služe da doguraju vašeg lika do endgame nivoa koje su isto interesantne narativno, ali se koriste endgame mape i bossovi koji će se ponavljati i u endgame. Mada mislim da je ovo elegantno rešenje dok ne izađu svi činovi.

Skoro svi support gemovi su unapređeni ili potpuno promenjeni i ostavljam vam da sami istražite najbolje i najlošije promene. Takođe su dodati i posebni gemovi koji mogu samo da ispadnu, ne mogu da se kraftuju, zvani Lineage gemovi i izuzetno su retki i isključivo vezani za endgame. Pored toga, povećano je i pasivno drvo tako da imate više izbora, ali ima dosta skrivenih nerfova koji se lagano iskazuju kao čudna odluka – iako developeri tvrde da su sve klase bafovane.

Ovo me dovodi do raznovrsnosti bildova. Kako mi ne bi bilo dosadno svaku sezonu, ja uglavnom ostavljam neke klase neisprobane kako bih imao nešto sveže svake sezone. Ovoga puta je na redu bio Ranger i to Deadeye Ascendancy. Leteo sam kroz sadržaj kao vruć nož kroz puter jer ga je em lako



Pored ovoga, nova mehanika koja je dodata je sprint. Sada posle roll-a možete da produžite u sprint koji vam znatno povećava brzinu kretanja ali ako vas neko od neprijatelja zakači, vaš lik pada i biva neupotrebljiv tri sekunde. Više puta sam zaginuo od ove mehanike i mislim da mora još da se poradi na njoj da ne bude toliko kašnjenja ali je svakako vrlo korisna.



sastaviti, em ima velik pristup kako ofanzivnim tako i defanzivnim mehanikama. Ono što bih saznao kasnije je da sam sticajem okolnosti izabrao OP klasu i da su sve ostale znatno slabije. Toliko slabije da je procenat igrača ove klase u endgame preko 70% - ovo nije dobro. Da bih se uverio da je tako, napravio sam Huntress i video da je brzina prolaza u odnosu na Deadeye nebo i zemlja. Igra je poprilično teža, čak i sa twink opremom u odnosu na inicijalni izlazak igre, pogotovo za melee klase. Uhvatio sam sebe da skoro svaku grupu mobova moram da kajtujem i da igram znatno opreznije nego ranije jer svi udaraju kao kamioni sada. Jeste, ovo je taktičniji i sporiji pristup, ali pošto kampanja traje jako dugo, a progres je usko vezan za opremu koja je RNG isto kao i krafting, ovo mi nije bilo mnogo zabavno.



Novi feature koji je trebalo da reši ovaj problem je asinhroni trade sistem, koji omogućava da kupujete i prodajete opremu bez da je saigrač online ili ne. Ali, trejd sistem je zaključen do posle Act 4 što znači da ste na milost i nemilost RNG-a do skoro kraja kampanje. Valute sada ispadaju češće, ali ne dovoljno često da možete da eksperimentišete ili makar da ne rizikujete da potpuno upropastite deo opreme. Last Epoch je i dalje neprevaziđen u krafting sistemu i ne razumem zašto nijedna druga igra barem malo ne pokrade njihovu ideju.

Nova sezona (liga), Rise of the Abyssals, je zanimljiv dodatak i može vas dosta nagraditi ako imate sreće. Tokom igre, nailazićete na pukotine u zemlji iz kojih izlaze demoni i ako ih pobedite sve, nagradiće vas sa loot chest-om. Ako imate baš sreće, otvoriće vam se portal u Ambis, koji je odvojena zona, gde vas, ako uspete da se probijete kroz ogromnu količinu nepri-

jatelja čeka nagrada. Uz ovo, postoji i lokacija u Act 2 koja se zove Well of Souls gde možete da koristite Desecrated opremu i da im dodate još jedan od ponuđenih tri modifikatora, što čini dobru opremu još boljom.

Generalno, Third Edict nam je doneo mnogo promena (ali nije još uvek Druida) i neke stvari su mnogo bolje dok su druge znatno lošije. Raznolikost bildova je i dalje mala i možete sebe da potpuno ukočite u progresu ako se usudite da idete nekom eksperimentalnom bild rutom. Nažalost, GGG i dalje ima neku čudnu filozofiju gde želi da igra bude znatno sporija i teža, iako to većina igrača ne želi. Ja sam u taboru da mi je okej sporiji gejmplej, ali ne nauštrb preživljavanja i štete koju nanosim a na sve to i generalne frustracije oko jako sporog progressa. POE2 je i dalje u EA i nadam se da će sve ovo lepo da čučne na mesto kad napokon izađe u 1.0 verziju, a do nje ima još dosta.



DONKEY KONG BANANZA™

Autor: Milan Živković

U, BANANA!

Ne znam da li se sećate svog prvog susreta sa računarom, video igrama i dugim satima provedenim uz iste. Ali ja znam da je bilo potrebno dosta iskustva i treninga kako bih uspeo da prevaziđem umor, glavobolju i peckanje u očima. Znaite ona upozorenja na početku nekih igara, koja sugerišu da se odmorite na svakih sat vremena igranja i da se odmah obratite lekaru ako primetite nelagođu? Besramno priznajem da sam se istim, grohotom smejaao svaki put.



Glavobolje su prestale, umor se uspešno naučio ignorisati a što se peckanja očiju tiče – ni treptanje više nije neophodno. I tako mislite da ste doživeli “gejmerski zen”, kad ono međutim. Pojavi se igra koja svojim haotičnim izvođenjem ne samo da evocira stare igračke nelagode bar u vidu fantomskog bola, no otvara četvrtu dimenziju ka preopterećenju receptora zabave i poremećaju pažnje. Znaite već, ugasite igru i svet oko vas odjednom deluje naročito dosadno. Užasno iskustvo, nikako ne preporučujem!

Donkey Kong Bananza me je naterala da ponovo procenim svoj pogled na video igre i dođem do zaključka da previše zabave zapravo može da bude loše. Budite umereni ljudi! Naročito sa haotično prezabavnim naslovima kao što je ovaj. No, da krenem ispočetka...



Nintendo me je najnovijim naslovom ponovo uverio da ne mora da vredi moju igračku inteligenciju. Da igra može biti pametno dizajnirana, zabavnih mehanika i utegnutog izvođenja. Uverili su me još jednom da lako ne znači loše a teško ne znači dobro, već da je istina zabave uvek u nekoj sredini. Naročito u komešanju raznih elemenata od kojih se neki od igrača odbiju kao loptica za stoni tenis, a neki ostanu zauvek, da se nikada ne zaborave.

Donkey Kong Bananza je jedna baš ovako uskomešana igra, čija količina elemenata vas svojom silinom uvlači u univerzum iz kog pozitivne strane izvlačite sami a negativne sa lakoćom možete da zanemarite.

Dugo je čekao Donki da ponovo doživi pravu 3D platformsku avanturu. A kako je ovo verovatno moj omiljeni žanr video igara, jedva sam čekao da doživim sve pozitivno što su trejleri nagoveštavali. Drugim rečima, nisam mogao da odolim da ne nabavim ovaj biser još uvek skromne Switch 2 biblioteke.



Igra nas naravno stavlja u... krzno legendarnog majmuna, na njegovom putu do središta zemlje. Naime, čitava planeta je podeljena na slojeve do jezgra, a kako je sticajem nesrećnih okolnosti Donki potonuo do prvog, jedini način da se vrati na površinu je – ka dole. Logično možda nije, ali je postavka za pustolovinu!

Igra se dobro trudi da svoju priču ispriča i na sinematski i emotivan način, pa je ispunjena finom količinom animacija. A Donki na putu kroz tlo nailazi na saputnika u vidu devojčice Polin, koja je zapravo pevačica iz Super Mario Odyssey, dok je još bila dete. I kako to obično biva, dvoje saputnika ka istom cilju, kroz pustolovinu jačaju svoju vezu, istovremeno emocionalno uplićući samog igrača.

Dok je odnos između Polin i Donkija simpatičan, lično smatram da je izgradnja njihovog prijateljstva više usiljena nego organska. Ima tu dobre hemije ali uglavnom se sve gradi na dijalozima

gde Polin besedi monologe i priča o sebi a Donki odgovara (ili ne odgovara) onomatopejama. Ne sumnam da će se mnogi igrači zaljubiti u njihov odnos, ali ne zaboravimo ni da je Super Mario Odyssey igra obožavana od strane miliona igrača, tako da je sve moguće, ma koliko nelogično bilo. Ha!

Već u prvim minutima igre, shvatićete da ovo nije običan platformer u kom se krećete predefinisanim putevima. Čim Donki prvi put zamahne pesnicama, poruši steine i napravi sebi put, jasno je da je "rudarenje" sastavni deo gejملهja. Ovo znači da ćete u većini slučajeva kada znate gde je cilj, umesto da šetate okolo i pronalazite prolaze, moći lično da probušite sopstveni put do tamo.

Da li ovo znači da se većina zagonetki svodi na besomučno rušenje terena? Ne obavezno. Cilj nije uvek jasno poznat a i rušenje je najvećim delom opciono. Drugim rečima, očekuje vas onoliko uništenja koliko smatrate da je zabavno.



Ovo naravno podrazumeva i potpuno redefinisane terena. Nešto što je možda brdovit reljef, posle par desetina minuta vitlanja pesnicama, možete pretvoriti u ravničarsku pustoš. A ukoliko to znači da ste sebi upropastili pristup nagradi koja je sada recimo na vrhu nepristupačnog brda, možete resetovati nivo odnosno njegov pejzaž, bez da izgubite ostatak progressa. Bušenje tla takođe ne znači da ćete u beskraj moći da rovarite do podzemlja Morije i tražite Balroga, jer su nivoi uokvireni nevidljivim (i vidljivim) zidovima koje ne možete da porušite. Na trenutak razočaravajuće ali istovremeno logično.

Osim što se koristi pesnicama, Donki može da zgrabi i parče terena i njime da udara protivnike ili prepreke, a osim toga, tu su i Bananza moći, koje su jelte razlog podnaslova igre.



Bananza je zapravo moć transformacije. Donki može da postane veliki gori-la ali i neka druga životinja, svaka sa svojim setom unikatnih sposobnosti. Kong ruši oko sebe kao lud, zebra brzo trči, noj na trenutak poleti pa onda lagano jedri itd. Da ne pokvarim sada baš sve Bananza moći koje su u igri prisutne, a čije je otkrivanje jedan od zanimljivijih aspekata igre.

Kao i osnovne sposobnosti, Bananza moći je moguće unapređivati. Na svakih pet pronađenih banana, dobijate jedan "skill" poen. Korišćenjem poena možete recimo ojačati udarac, da sa lakoćom uništava tvrdi teren ili kupiti neki sasvim novi potez. A specijalne Bananza sposobnosti takođe mogu postati više upotrebljive. I sve ovo je odličan način za dodatnu motivaciju u skupljanju, umesto da pronalazite nešto što nema nikakvu upotrebnu svrhu.

Nivoi su ogromni i ima ih sijaset. Možete ih sa lakoćom preći, ali ako mislite da otkrijete sve njihove tajne, biće vam potrebno bar pet puta više vremena. Isto važi i za kompletnu igru, uz koju bez problema možete provesti preko četrdeset sati igranja, ako se odlučite da se zaučete u svaku moguću rupu i zgrabite nagradu.



Uz to igra izgleda jako lepo. Osim zaista prelepog dizajna nivoa, kvalitet animacija, efekata i samih modela je odličan. Možda deluje kao igra koja je mogla da se vrti i na prvoj Switch konzoli uz malo manje šminke i niži frejmrejt i rezoluciju, ali to ne znači da je po pitanju grafike ovo nekakav neimpresivan naslov.

Tu mi se inače javlja i prva zamerka u vezi sa Donkijevom najnovijom avanturom. Ovo je možda prva i jedina igra iz Nintendove kuhinje za koju znam, a da pati od nestabilnog izvođenja. Frejmrejt je dobar deo igre stabilan a onda uletite u deonicu gde broj sličica u sekundi drastično opada. Na momente to mogu biti i jednocifrene brojke, ako oko vas pršti haos a vi uprkos padu u izvođenju ne želite da prestanete da rušite ni okoliš ni frejmrejt.

Dakle, ovo nije situacija generalno slabog FPS-a. Nintendo je naravno imao i takve igre, naročito u dalekoj prošlosti. Ali ovakva fluktuacija u izvođenju nije nešto što sam od njih očekivao – ikad. I dok sam mislio da će do sada to ispraviti brojnim zakrpama koje su u međuvremenu objavljivane, to još uvek nije slučaj. Mada nada umire poslednja, naročito kako ovo nije igra koju ću prestati da igram u skorije vreme.



Jedina druga veća zamerka koju imam, jeste po pitanju dizajna Bananza moći. Svaka od njih ima svoju prednost ali one opet deluju nekako nedovoljno iskorišćeno. Skoro kao da ne postoji potreba transformacije u svaku od tih životinja, koliko je bilo moguće da postoji samo jedan oblik koji dobija nove sposobnosti. Suštinski, kada vam nešto dopusti da imate visoka očekivanja a onda ih ne ispuni baš kako valja, ne možete ne osetiti razočaranje.

Ostatak zamerki tiče se jedino još već pomenutog odnosa između Polin i Donkija koji deluje veštački i pojedinih odluka po pitanju dizajna. Svet igre je ispunjen nagradama za pronaci, gde su one glavne u obliku džinovskih banana. I dok nijedna od njih ne vredi inteligenciju kao jedan gore pomenut brkati naslov (khm), pojedine momente je trebalo učiniti zabavnijim.

Ovo je više zamerka po pitanju momenata koji su mogli biti bolje osmišljeni a čije bi se definisanje moralo posebno razložiti u zasebnom tekstu. A kako za to ovde nemamo vremena, jer sam već utrošio mnogo reči na dragoceno brbljanje, samo mi verujte na reč.

Ah da, tu je i muzika. Eto šta rade godine, da i na meni toliko bitan detalj na trenutak zaboravim. A i za to postoji razlog, jer muzika igre je jedna od njenih slabijih strana. Opet ponavljam, sigurno će se naći publika koja će padati u sevdah na svako Polinino pevanje ili u srcu svom urezati neke od Bananza tema, ali ja nisam jedan od članova te posade. Povremena melodija mi zaista jeste na brzaka postala draga, ali što se celokupne muzičke podloge tiče, mogla je biti basnoslovno bolja.

Ono što igra radi najbolje, jeste osećaj otkrića. Svaki naredni nivo, sloj planetine površine i lokacija, odmah bude uzbuđenje u igraču. Jurnjava kroz tlo do samog centra sveta, jednostavnom ali emotivnom pričom i odličnim animacijama, diktira sjajan tempo. Uvertira, razrada a naročito finale, apsolutno su sjajni. Nebrojeno puta sam se razočarao završnicom neke odlične igre, ali to ovde nije slučaj. Ono kad fali još samo pet minuta da igra bude savršena, ovde nam ona daje čak deset! Zaista zadovoljavajuće.



Da ne pominjem da prelazak igre otvara nove zadatke i dalje istraživanje otvorenih svetova. Baš ono što bi svaka igra trebalo da ima! A ne tu da nam ostavlja gorak ukus u ustima jer odjavna špica istovremeno svira i kraj zabavi. Pih.

I još samo da se osvrnem na onaj haos koji sam tako teatralno naglasio na početku ovog teksta. Istina, Donki je pravi rušilac bez premca i umē da izazove pravu stihiju na ekranu. Ali prava kataklizma nastaje tek ako pokrenete multiplejer opciju. Ovo je rekao bih zamišljeno kao instruktorske pedale u automobilu. Dok neko mlađi upravlja Donkijem, stariji igrač koristi drugi kontroler da upravlja sa Polin odnosno njenim pevanjem. Drugim rečima, Polin može bukvalno da puca glasom. Svaki ton leti pravo kao metak i ruši okruženje ali i povređuje protivnike.



U zavisnosti ko “sedi” za tim drugim kontrolerom, niyo haosa u igri će to evidentno reflektovati. Iskusani igrač će igru učiniti lakšom ili zabavnijom nekom manje iskusnom gejmeru, ali ako drugi kontrolor drže recimo nežne ruke vaše lepše polovine ili možda dete koje je kontroler držalo samo onomad kada vas je istim gađalo – o bogo, spremite se za ludu vožnju!

Kliktanje dugmeta drugog kontrolera u mom desnom uvetu i preda mnom brda koja su postajala pustoš, istovremeno su indukovala i one glavobolje i očiju peckanje i umor koji se taložio kao “level 99” tetris blokovi. A posle igranja, pažnju nije mogla da mi privuče ni najava nastavka omiljene igre, dok bih 15 minuta prazno zurio u zid. Da ponovim ljudi moji dragi, samo pažljivo! Od ovog’ može da se zajauče.

Donkey Kong Bananza je jedna sjajna, prezabavna, eksplozivna i nadasve haotična avantura koju ću dugo pamtiti. A kako stvari stoje i dugo joj se vraćati. Instant klasik koji bez obzira na pozitivnu pažnju koju uživa, smatram da zaslužuje još malo više iste.

Ukoliko posedujete Switch 2, bukvalno nemate mnogo izgovora da izbegnete ovaj dragulj. Čak ni sa ovim platama!

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EPD

PLATFORME:
Nintendo Switch 2

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
69,99€

OCENA

9,3

- ✓ Bogat i prelep svet
- ✓ Mehanike istraživanja (rušenja!)
- ✓ Presentacija i sadržaj čak i nakon prelaska igre
- ✗ Primetni padovi frejmrejtta u nekim situacijama
- ✗ Bananza moći nedovoljno iskorišćene
- ✗ Odnos između likova nije potpuno organski

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP

The DRIFTER

SMRTONOSNO PUTOVANJE KROZ VREME

Autor: Stefan Mitov Radojičić

U današnje vreme, point-and-click avanture često moraju imati nešto zanimljivo, inovativnu mehaniku ili u najmanju ruku solidnu priču kako bi se istakle u moru sličnih igara. The Drifter od studija Powerhoof je upravo to - ima odličnu triler priču ali i unikatan sistem zagonetki koji zahteva brze reakcije, koje su neophodne da biste spasili život glavnog lika, Mika.

Osnovni gejmplej je klasični avanturistički point-and-click stil. Interagovaćete sa objektima na ekranu, dobijati informacije od njih ili ih pokupiti. Ti isti predmeti će vam pomagati u rešavanju zagonetki tako što ćete ih koristiti sa drugim objektima u inventaru ili u svetu. Neki će biti vezani za lokaciju, ali ćete većinu moći da ponesete i iskoristite. Zanimljiv dodatak dijaloga sistemu koji se pojavljuje u ovim igrama jeste da



Mik je putujuća skitnica, ali se zbog smrti svoje majke vraća nazad u rodni grad kako bi sa sestrom prisustvovao sahrani. No pre nego što dobije priliku da se nađe sa sestrom, život mu se okreće naopačke. Kako je otvorio vrata teretnog voza kojim se vozio kući, on i njegov saputnik bivaju napadnuti od strane misterioznih vojnika. Obojica umiru, ali se Mik odmah vraća u život u toj istoj smrtonosnoj situaciji.

ćete uvek imati pristup svim temama o kojima biste mogli da pričate sa drugim likovima, što će vam takođe služiti kao neka vrsta hint sistema gde ćete moći da dobiti ideju šta dalje da radite.



SMRT GLAVNOG LIKA JE JOŠ JEDNA ZAGONETKA KOJU MORATE REŠITI

No ono što ovaj naslov čini apsolutno jedinstvenim jeste mehanika smrti glavnog lika. Na primer u starim Sierra igrama, u slučaju da uradite nešto pogrešno i vaš lik pogine, morate da se vratite na prethodnu snimljenu poziciju. U The Drifter smrtonosne scene su upravo to, ali ovde su obavezne i morate da ih „pređete“. Pod ovim igra od vas zahteva da, sa veoma darežljivim vremenskim limitom, skapirate koji predmeti će vam pomoći da preživite datu situaciju, pri čemu morate da provalite i pravilan redosled njihovog korišćenja. Ove zagonetke će od vas zahtevati ne samo brzinu, već i oko za detalje u datoj lokaciji. Ovo naravno može podići vaš nivo anksioznosti, ali nema razloga da se brinete - ako se desi da pogrešite

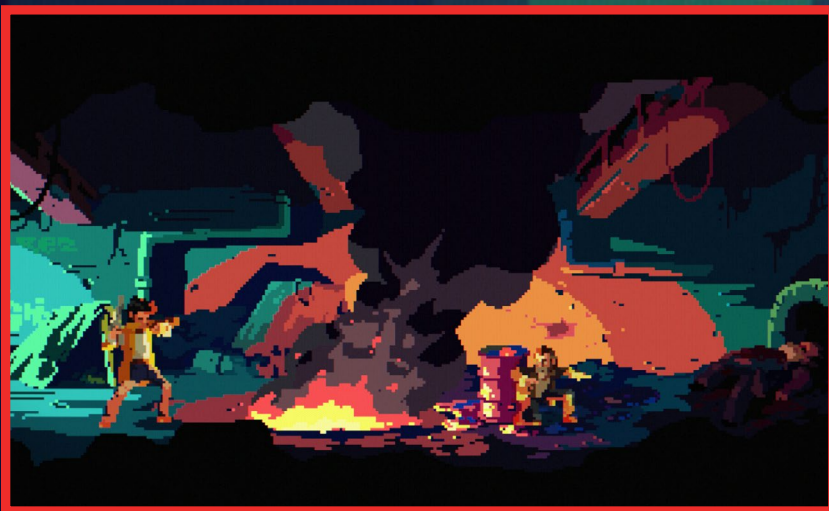
i da poginete, samo ćete se vratiti na početak te iste scene. Najbolja stvar u igri je to da su sve zagonetke i kombinacije objekata veoma logične i razumne. Nećete naleteti na moon logic zagonetke niti na one preterano nerazumne. Posle par pokušaja neke od ovih smrtonosnih scena, lako ćete skapirati šta treba da radite, a svi predmeti koji će vam biti potrebni za to, uvek će se nalaziti na istoj lokaciji.



Grafika igre je prikazana kroz pixel art stil sa veoma malim brojem detalja. Ali čak i sa toliko malo detalja i velikim pikselima, pogotovu kod likova, igra neverovatno dobro uspeva da prikaže razne emocije i reakcije. Animacija je solidna i ne preterano detaljna, izuzev pojedinih akcionih scena.

GLASOVNA GLUMA JE NA APSOLUTNOM VRHU KVALITETA





Muzika je brilijantna. Od minimalističkih numera koje idu u pozadini dok obilazite lokacije, preko onih atmosferskih koje se pojavljuju tačno kada treba da postavite scenu ili zahuktaju horor i strah, pa sve do onih fenomenalnih momenata kada kreće akcija tako da vam srce brzo kuca isto onoliko koliko i glavnom liku koji je to upravo preživeo. Druga strana je naravno glasovna gluma koja je takođe na apsolutnom vrhu kvaliteta, od veoma upečatljivog glasa koji glavni lik ima, do svih mogućih emocija koje svi ostali likovi prenose. Slušati sve ove likove je apsolutna uživancija.

Bagova i mogućnosti da se negde zaglavite je bilo pri početku, ali je razvojni tim to vrlo brzo sredio i popravio. Jedina mogućnost da se nešto „polomi“ jeste ako pokušavate da klikćete previše brzo kroz neke konverzacije ili prelaze sa scene na scenu. Najveća greška igre je to što ne postoji pravi hint sistem ako se negde zaglavite, što će uglavnom doći kroz komentare likova u igri. Zasmatalo mi je i što je funkcija da se prikažu svi objekti sa kojima možete vršiti interakciju pomešana kao accessibility opcija, umesto da bude uključena od samog starta.

Ako ste ljubitelj point-and-click avantura, The Drifter nikako ne smete propustiti. Ako volite misterije i trilere, ova igra će vam zaintrigirati um i naterati vas na razmišljanje. Ono što nismo pomenuli u samom opisu priče jeste da se dosta dublji element iste vrti oko razloga zašto je Mik pobegao i postao skitnica. Priča, likovi, pisanje, zagonetke, misterija, triler, avantura, glasovna gluma, muzika, sve je fantastično. Jedva čekamo da vidimo šta će ekipa iz Powerhoof-a sledeće napraviti.



RAZVOJNI TIM:
Powerhoof,
Dave Lloyd

IZDAVAČ:
Powerhoof

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch

CENA:
19,50€

OCENA

9

- ✓ Priča
- ✓ Glasovna gluma
- ✓ Time loop mehanika
- ✗ Nedostatak hint sistema
- ✗ Prikazivanje interaktivnih objekata je isključena opcija

Igru ustupio:
Strange Signals

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64bit
CPU: X64 arch SSE2
GPU: DX10, DX11, DX12 GPU
RAM: 4 GB
SSD: 4 GB

pet project
GAMES

RIP OUT

OUT NOW



PURCHASE
ON STEAM

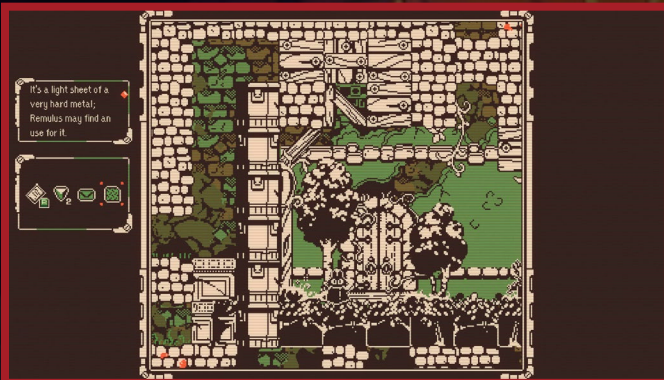


Autor: Milan Živković

EVERDEEP AURORA

PIKSELI, BURGJE I DAŠAK MELANHOLIJE

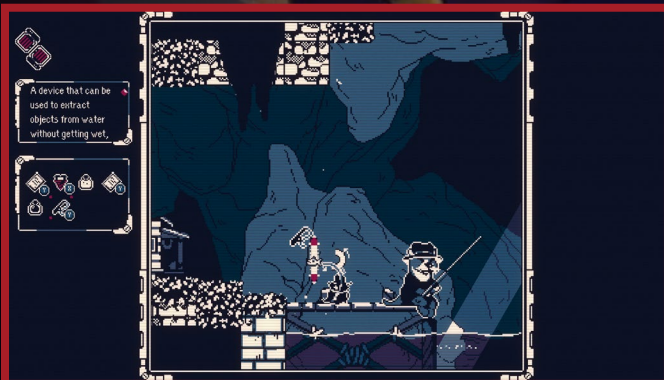
Evo jedne platforme sa jakim narativom i motivima istraživanja. A takve su uvek dobrodošle, zar ne? Everdeep Aurora je igra koja pleni retro šarmom, inspiraciju povlači iz srca nekolicine žanrova, a opet uspeva da bude potpuno originalna i sasvim svoja.



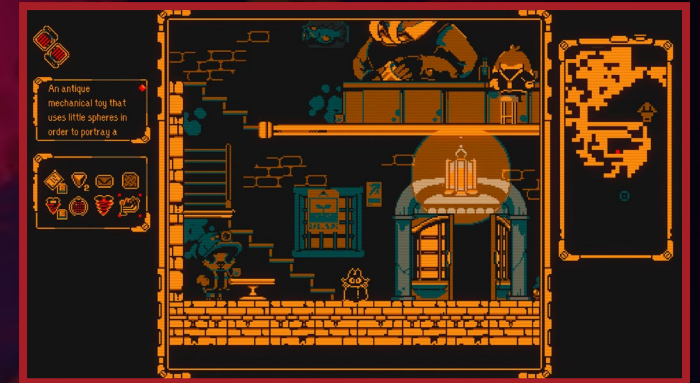
Radnja je smeštena u svetu na ivici apokalipse. Brojni meteoriti teraju celokupno čovečanstvo da se povuče duboko pod zemlju a vi preuzimate ulogu čovekolike mačke Šel koja traži svoju majku. U samom star-

Evo jedne platforme sa jakim narativom i motivima istraživanja. A takve su uvek dobrodošle, zar ne? Everdeep Aurora je igra koja pleni retro šarmom, inspiraciju povlači iz srca nekolicine žanrova, a opet uspeva da bude potpuno originalna i sasvim svoja.

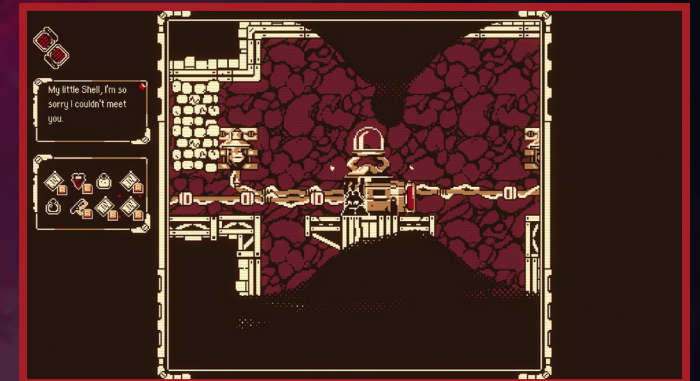
S obzirom da je u pitanju istraživanje podzemnog sveta, spremite se za mnogo bušenja zemlje. A kako bi zalazak u najmračnije kutke pod zemljinom korom bio moguć, Šel će se postepeno opremiti alatima koje olakšavaju kretanje – prvenstveno bolja burgija za tvrde kamenje. Ukoliko volite istraživanja i postepeni napredak, sigurno ćete se duboko (ha!) uživeti.



Vizuelno, igra nesumnjivo emulira vizuelni stil naslova iz vremena legendarnog GameBoy-a. I to sa paletom boja koja jako asocira na momente kada biste igru za originalni GameBoy ubacili u GameBoy Color ili Advance. Vrlo karakterističan pa i simpatičan dijapazon kolorita, ali istovremeno i “šućmuriš” koji neće prijati baš svakom oku. Morate imati poprilično debela stakla na nostalgičarskim naočarima, kako biste propisno uživali u ovakvoj grafici.

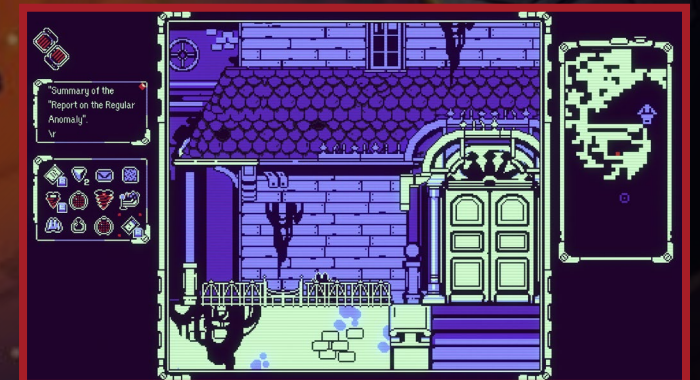


Istraživanje dakle u svakom obliku predstavlja samu srž naslova. Bilo da je u pitanju naredni delić priče ili skrivene kutak do kog možete dopreti samo narednim setom opreme, svaki od ovih momenata predstavlja dragulj koji je lako ceniti ukoliko volite igre ovakvog tipa.

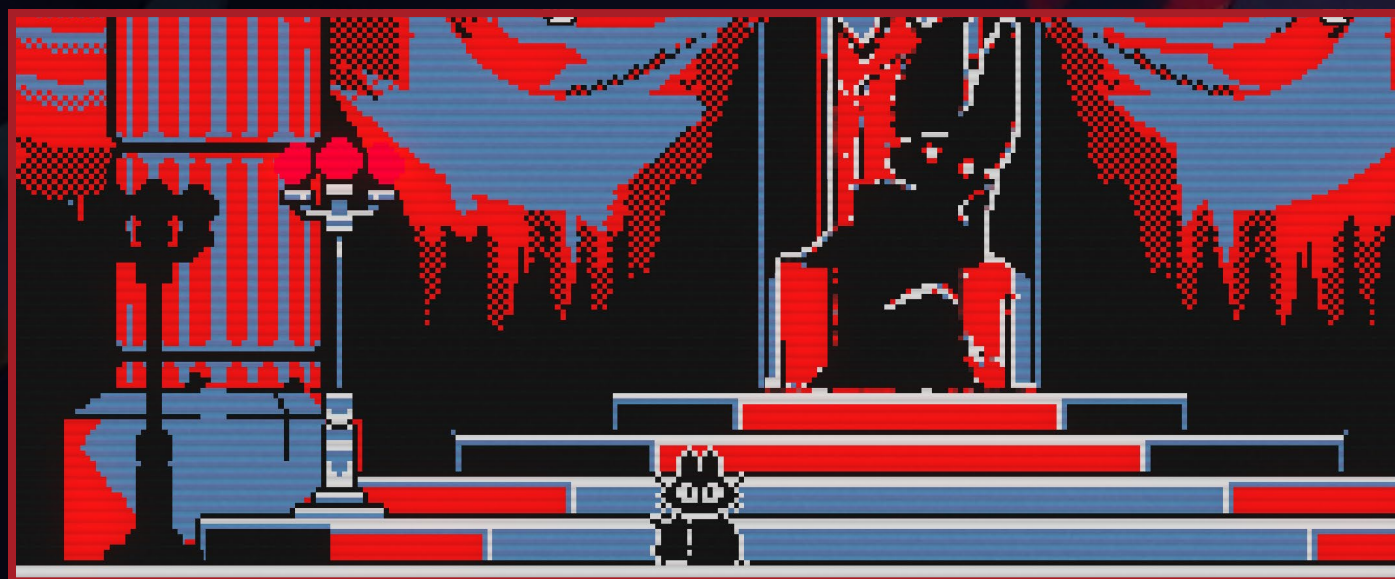


NAJSVETLIJE STRANE IGRE LEŽE U AMBIJENTU I ATMOSFERI, NARATIVU KAO I SAMOM ISTRAŽIVANJU

Po pitanju manje srećnih stvari, mapa i sama navigacija, ukoliko niste neko ko voli zamršeno kretanje u igrama, mogu pružiti finu dozu frustracija. Tu je naravno i nedostatak vodiča, a u kombinaciji sa dosta kriptičnim izvođenjem, siguran sam da će ovo nekim igračima biti pravi košmar.



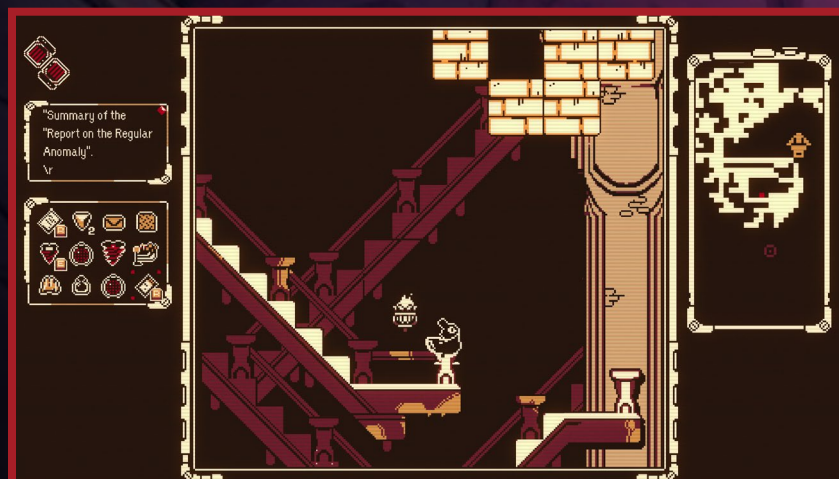
Iako nije preterano duboka (ha!), priča opet odiše dobrom dozom mistike. Ali i “lore” univerzuma ima svoje dobre momente, jer svaki naredni karakter kog srećete na putu, sa sobom nosi i komadić neobičnog šarma. Ne znam u čemu sam više uživao – otkrivanju novih lokacija i dubina ili novim likovima sa kojima mogu da porazgovaram.



Konfuzija se dalje proteže i na neke od predmeta, gde imamo čak i trenutke gde se sama korisnost izvesnih stvari koje pronalazite može dovesti u pitanje, čak iako ste već duboko zašli u anamnezu kompletnog naslova, što je zaista čudan momenat. Konačno, blagi osećaj repetitije može da vas uhvati, ukoliko niste navikli na haotičan dizajn nivoa ovog tipa. Sama struktura mape može delovati slično i dosadno, ali ovo nije nešto za šta bih okrivio sam dizajn nivoa. Krivicu bih pre svalio na mehaničku postavku žanra. Svet pod zemljom zaista ume da deluje repetitivno...

Everdeep Aurora je šarmantan i po pitanju atmosfere bogat naslov. Odličan je za sve ljubitelje narativa i "nežnog" platformisanja kao i pikselizovane nostalgije. Sa snažnim retro šarmom, emotivnim nabojem i prijatnom muzikom, mogu reći da nudi mirno, čak meditativno iskustvo. Međutim, ukoliko volite da u igrama imate jasnu navigaciju, vodiča ili nešto manje mehaničke kompleksnosti, bojim se da na momente (ili pak duže) možete biti propisno isfrustrirani.

No ovo ne znači da je u pitanju loša igra, već samo naslov za probranu publiku. Ukoliko vam pričaju tihi svetovi sa retro vibracijama i emocionalnim nabojem, Everdeep Aurora može biti dragulj koji ćete pamtiti.



RAZVOJNI TIM:
Nautilus Games

IZDAVAČ:
Ysbryd Games

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch

CENA:
17,99€

OCENA

7,5

- ✓ Odlična atmosfera
- ✓ Zanimljiv narativ
- ✓ Bogate mehanike istraživanja
- ✗ Vizuelno može biti zamorno
- ✗ Nedostatak vodiča/jasnije navigacije
- ✗ Neke mehanike su upitne

Igru ustupio:
Ysbryd Games

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7+
CPU: Intel Core i3 M380
GPU: Intel HD 4000
RAM: 2 GB
SSD/HDD: 500 MB

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA

BEKI

LUKSI

POWERED BY

TriK

WHEEL WORLD

Autor: Nikola Aksentijević

BICIKLIZAM NA VEOMA SVEŽ NAČIN

Među svojim brojnim elementima, Wheel World je podsetnik da igra može biti sagrađena od relativno poznatih mehanika i ponovo uspevati da oda osećaj nečeg svežeg i nepoznatog. U ulozi tihe protagonistkinje Kat, vaš drugar Skully, lebdeća lobanja će vas navoditi na zadatak potrage za delovima legendarne bicikle. Naravno u toj potrazi otkrivete razne biciklističke „bande“ koje će zahtevati od vas određenu reputaciju kako biste mogli da se upustite u borbu sa njima. Kada vreme dođe i skupite sve delove, možete povratiti balans univerzumu... pa biciklizmom naravno.



Wheel World je oda biciklizmu, inkorporirajući raznorazne religije, mitove i bogove koji se rotiraju oko ovog dvotočkaša. Kroz nekoliko povećih regiona koji funkcionišu kao mini otvoreni svetovi, Kat se suočava sa problemima koje biciklizam nosi, pogotovu u trkačkom smislu. Iscrtavanje optimalnih ruta i linija, pronalaženje novih prečica, skrivenih skokova i balansiranje vaše kondicije sa tipičnom boost mehanikom. Ovde delovi koje postavljate na biciklu igraju krucijalnu ulogu, utičući na vaše kočnice, prijanjanje sa podlogom, brzinu i aerodinamičnost.



**WHEEL WORLD JE ODA
BICIKLIZMU,
INKORPORIRAJUĆI
RAZNORAZNE RELIGIJE,
MITOVE I BOGOVE**

Po svetu ćete često nalaziti novac koji će vam omogućiti kupovinu novih delova kod raznoraznih trgovaca, dok paralelno svaki od regiona ima dosta izazova i van trka koji će vam donositi dodatnu reputaciju, pa neretko i skrivene delove po samoj mapi. Često će određeni izazovi i trke iziskivati planiranje, tj. promenu vaših delova koji će se prilagođavati raznoraznim podlogama, usponima, spustovima, dugačkim pravcima i ostrim krivinama. Same trke donose par dodatnih zadataka u vidu skupljanja slova K-A-T (omaž starim Tony Hawk igrama) kao i vremenske izazove, ali svi ovi izazovi su svedeni na iste fundamentalne mehanike, samo u različitim aranžmanima. Iako ovo deluje nešto komplikovanije, igra je vrlo jednostavna i samo zahteva poznavanje ovih mehanika u poprilično blagom maniru kako igra odmiče, uprkos uvođenju raznoraznih novih elemenata kao što su bicikle sa više brzina i slično.

U par momenata imao sam i nekoliko frustracija, kao što je nemogućnost restarta trke nakon završavanja iste, te ponekad morate sami otaljgati nazad to početka staze. Igra ima vrlo raznovrsne regione, kombinujući cell-shaded grafiku sa vrlo distinktnim dizajnom kao da su izašli iz slika Sezana i Moebiusa. Dok je jedan region prepun živih boja i kontrasta, drugi će biti sličan nekoj Matriks distopiji iz budućnosti, te su razlike i jednakost uživanja u različitim predelima veoma subjektivne, ali svakako raznovrsne.

Igra generalno radi odlično, uprkos povremenim bagovima, pogotovu pri određenim tipovima terena i kolizijama koji ne oduzimaju previše od celokupnog iskustva. Svakako, Annapurna voli da pronalazi ovakve indie dragulje, i ovoga puta ovaj izdavač ponovo ne maši, te toplo preporučujem Wheel World, ako ništa kao katalizator za opuštajućih par popodneva.



RAZVOJNI TIM:
Messhof

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

IZDAVAČ:
Annapurna Interactive

CENA:
18,49€

OCENA

8

- ✓ Prelep dizajn okruženja
- ✓ Interesantne, a jednostavne mehanike vožnje
- ✓ Svet je pun sadržaja i tajni
- ✗ Par bagova i gličeva sa kolizijama
- ✗ Nekonzistentnost pri vožnji u par navrata

**Igru ustupio:
Popagenda PR**

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel i3-13100 / AMD Ryzen 5 5500
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1660 SUPER /
AMD Radeon RX 5600 6GB
RAM: 12 GB
HDD: 6 GB

Autor: Stefan Mitov Radojičić



SKEJTERSKA AKCIJA U NOVOM RUHU

Slatki osećaj nostalgije se vratio, ovoga puta u obliku rimejka starih klasika iz polja ekstremnih sportova. Već smo napravili pregled modernih izdanja prva dva dela Tony Hawk's Pro Skater igara, koja su pokazala da je razvojni tim i te kako posvećen i sposoban da novoj publici predstavi ovaj kulturni serijal.

a priču možemo očekivati tek možda u Underground, ako uopšte odluče da naprave rimejk.



Generalna osnova gempleja se nije nešto mnogo promenila u odnosu na prethodne dve igre, pogotovu Tony Hawk's Pro Skater 1+2. Naravno, dodate su neke nove opcije i određeni broj poteza i trikova, ali igra većinski funkcioniše identično kao prethodni rimejkovi. Nije sve isto kao što je bilo ranije, ali ako gledamo samo novine, ovde se najviše ističu nove mape i ludi zadaci koji dolaze sa njima.



Ako ste nov igrač, nemojte očekivati nikakvu priču. Ovo je igra s početka 2000-ih bazirana na ekstremnom sportu. Poenta je da kroz kampanju prelazite sa mape na mapu i da postanete najbolji skejter u gradu,



Nivoi u kampanji se dele na dva tipa, onaj u kome ćete raditi određene zadatke pored skupljanja poena, i drugi koji je predstavljen kao takmičenje gde imate tri pokušaja da sakupite što više poena. Kod prvog moda

ćete imati ograničeno vreme za rešavanje što više izazova, od onih koji se ponavljaju kao što je skupljanje SKATE slova i određenog broja poena, do onih koji će biti specifični za taj nivo i postajati sve ludi i ludi. Da biste sve ovo odradili, moraćete da izvodite pregršt poteza, skokova, grindova, grabova i slično.



**PRO SKATER 3 + 4
JE IZBEGAO NAJVEĆI
PROBLEM - PRISUSTVO
BILO KAKVIH
MIKROTRANSAKCIJA**

**OČEKIVANO, IGRA
IZGLEDA NEUPOREDIVO
LEPŠE NEGOT ORIGINAL OD
PRE DVADESET GODINA**

Iako postoji veliki izbor starih i novih skejtera, moći ćete da napravite i četiri posebna, sa kojima naravno prelazite karijeru. Većinu stvari, praktično sve u igri, možete otključavati putem posebnih challenge zadataka ili skupljajući novac po nivoima, ali grajd za ovo će biti praktično neprimetan. Pored kampanje imaćete i još nekoliko modova na raspolaganju, od free play do speed run, pa čak multiplajer moda.





Mala zamerka je što par mapa iz originalnih igara nije prisutno u ovom izdanju, ali zato dobijamo čak tri nove mape u zamenu za njih, konkretno u četvrtom delu (imaćete i opciju da pravite svoje skejt parkove). Sledeća bitna promena je da u četvrtom delu više nećete juriti NPC likove da vam zadaju zadatke, nego ćete ih već imati postavljene. To znači da je sam karijerni mod isti kao i u prethodnim igrama, za razliku od originalne četvorke gde ste mogli slobodno da se vozite po mapama i radite zadatke nakon susreta sa NPC likovima. Određeni broj zadataka će biti pomalo, a ponekad i poprilično promenjen u odnosu na originalna izdanja. Tu je i solidna količina quality of life unapređenja koja možete naći u opcijama, kako biste ili olakšali, ili poboljšali vaše iskustvo tokom igre. Jedna od tih je mogućnost da se produži tajmer na nivoima sa standardnih dva minuta.

Očekivano, igra izgleda neuporedivo lepše nego original od pre dvadeset godina. Tu su i promene u arhitekturi kako bi dizajn nivoa bio bolji ili kako bi ga približili modernijoj publici. Na sreću, ništa od toga nije loše urađeno niti su developeri pokušali da uguraju neku poruku na taj način.

Muzika je oduvek bila ključna za ovaj serijal. Svi matorci koji su igrali originale dobro se sećaju starih dobrih numera ali nažalost, vrlo verovatno zbog nekih licenca, neke pesme su izbačene. Ako ništa drugo, barem imamo priliku da otkrijemo neke nove numere koje ćemo pridodati našim plejlistama.

Najveće mane smo već spomenuli. Nedostatak nekih mapa, opcija i muzike. Što se tiče gejmplaja, tu će naravno biti momenata kada lik ne uradi ono što hoćete, loše sleti na rampi ili jednostavno odleti u more. U prevodu, standardne boljke za ovaj tip igre su i dalje tu, ali možemo reći da je Tony Hawk's Pro Skater 3 + 4 izbegao najveći problem, a to je prisustvo bilo kakvih mikrotransakcija.

Ako ste očekivali jedan na jedan kopiju originala to nećete dobiti, ali ako hoćete da vidite veoma požrtvovan tim koji je u rekordno vreme uspeo da se izbori sa veoma teškim zadatkom, dajte šansu ovoj igri. Pa da dobijemo i Underground za koju godinu.

RAZVOJNI TIM:
Iron Galaxy Studios

IZDAVAČ:
Activision

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

CENA:
49,99€

OCENA

7,5

- ✓ Još skejterske zabave
- ✓ Ogromna količina stvari za otključavanje
- ✓ Nove mape, muzika i likovi
- ✗ Odsustvo nekih originalnih numera
- ✗ Uklonjene mape
- ✗ Promena kampanje za četvrti

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS4

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 1600X / Intel Core i5-2500K
GPU: AMD Radeon R9 390 / NVIDIA GTX 970
RAM: 12 GB
SSD: 55 GB



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: Nikola Aksentijević



SRPSKA KOŠARKA U ROGUELIKE FAZONU

Već sam pisao o ovoj igri u magazinu i njenom ogromnom potencijalu od domaćeg developera Bigosaura, te sam bio veoma raspoložen da se vratim ovom naslovu u njegovoj punoj snazi.



Clutchtime je roguelike deckbuilder, inspirisan raznoraznim pulenima žanra sa svojim spinom na celu mehaniku, kombinujući strateške elemente košarke sa veoma zaraznim roguelike mehanikama. U košarkaškom meču od četiri četvrtine, moraćete da navodite svoje tim do pobeđe. Svaka od odigranih karti će skidati vreme sa sata, dok odvojeni sat za napad će jednostavno prikazivati broj karata koji vam je dozvoljeno da odigrate. Ulogu mane ovde igra kondicija, te će svaka karta koštati određenu količinu iste.

Poenta je da postignete što je više poena moguće, ali naravno u celu ovu priču su uključeni skoro svi elemen-

ti moderne košarke te će određene karte podrazumevati igranje odbrane, situacije na terenu, specifične paseve, slobodna bacanja i slično. Određeni potezi će vam donositi više kondicije ili sposobnost da izvučete dodatne karte, dok će timske karte davati specijalne sposobnosti koje mogu trajati ostatak meča. Balansiranje vašeg špila i strategija odigravanja karata su ovde presudni, jer preveliki fokus na određene tipove karata i igranja ume dovesti do podbacivanja u drugim poljima i izgubljenim utakmicama, te je ovaj diverzitet i nedostatak „savršene“ strategije veoma intrigantan i pruža predobro iskustvo koje se retko viđa u brojnim deckbuilderima današnjice.



U Clutchtime-u postoje četiri moda, sa donekle drugačijim formatima po principu igranja mečeva. Turniri su eliminacione prirode, dok postoji i doigravanje u stilu NBA Plejofa gde najbolji od sedam utakmica prolazi dal-



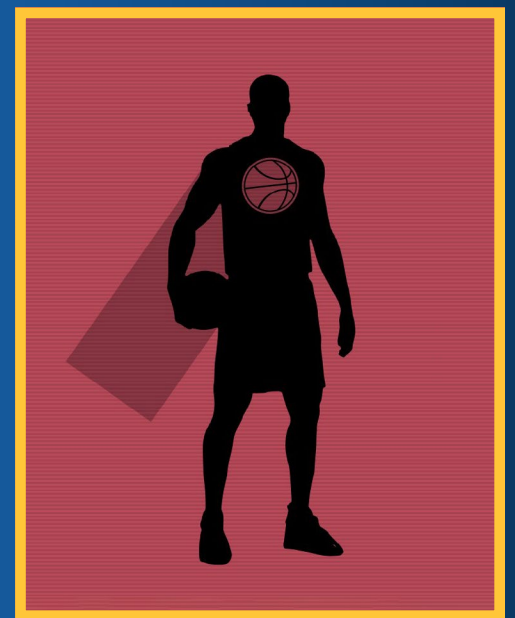
je. Sezona donosi klasičnu ligu sa deset timova, gde na kraju sezone prva četiri tima prolaze u eliminaciona polufinala i finale. Puna sezona vas stavlja u ligu sa čak 28 timova gde protiv svakog tima igrate dva puta, a plejof vas čeka na kraju sezone ukoliko se dovoljno visoko pozicionirate.

AI protivnika je odličan, dok igra nudi čak šest nivoa težine u slučaju da imate problema sa pobeđivanjem, i svaki od ovih nivoa utiče i na broj karata i kondicije koju ima protivnik, dok viši nivoi težine uključuju limite na broj karata koji igrač može odigrati u potezu. Tu je i vrlo interesantna publika koja utiče na igru, bilo da ste domaćin ili gostujući, te neke karte mogu uticati na ovaj faktor spuštajući ili povećavajući buku navijača, shodno tome gde igrate.

Vizuelna prezentacija je minimalističke prirode, ali je interfejs vrlo pregledan i intuitivan. Zvuk je odličan, pogotovu jer imate sve zvučne efekte događaja sa terena, bilo da je u pitanju škripa patika, sirena ili zvuk mrežice.

Igra doduše nije bez problema, jer pojedine karte, pogotovu timske mogu biti eksploatisane do te mere da ćete imati beskonačno kondicije ili neprobojnu odbranu. U vidu balansa, ove stvari se lako daju ispraviti i neizbežne su za ovakav tip igre gde je donekle i poenta naći sulude kombinacije i taktičke pristupe igri.

Uz kombinaciju odličnog gejmplaja sa poprilično čistim dizajnom i vrlo dobrom zvučnom podlogom, Clutchtime bih preporučio i onima koji nisu fanovi košarke. Vrlo lako se može desiti da ne primetite kada je svanulo napolju pokušavajući da raščivijate protivnika u majstorici.



RAZVOJNI TIM: Bigosaur
PLATFORME: PC
IZDAVAČ: Bigosaur
CENA: 17,99€

OCENA 9

- ✓ Gejmplaj
- ✓ Zvuk
- ✓ Dizajn
- ✗ Fali još modova za igru
- ✗ Loš balans pojedinih karata

Igru ustupio:
Bigosaur

TEST PLATFORMA: PC
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Core2Duo 1.0 GHz
GPU: 256MB VRAM
RAM: 512 MB
SSD/HDD: 300 MB

Autor: Stefan Mitov Radojičić

SPY スパイ ドロップス DROPS

SNAKE, SNAKE... UPS NE, RIPLEY! RIPLEY!

Kao što smo već pomenuli u našoj osveženoj skejterskoj avanturi, nostalgija može biti vrlo opojna. Na krilima iste, Rainy Night Creations nam donosi Spy Drops, naslov inspirisan igrom koja je definisala čitav žanr - Metal Gear Solid.

Ripley je specijalni tajni agent poslat da spasi planetu od eko-terorista koji planiraju da unište sve digitalne podatke i bace svet u kameno doba. Na vama je da iz misije u misiju otkrijete što više informacija o lokacijama glavnih oficira organizacije kao i samog vođu, kako biste zaustavili njihove zle ciljeve.



Ako ste ikada igrali originalne Metal Gear Solid naslove, osećaćete se kao kod kuće što se tiče glavnog kretanja i gejmplaja. Međutim, razvojni tim nije napravio blatantnu kopiju, već je uzeo osnovu ovog legendarnog gejmplaja koji se svodi na kameru iz ptičije perspektive i šunjanje, i onda dodao svoj sopstveni šmek i nove mehanike.

Najbitnija promena jeste dodatak roguelike elemenata. Pre početka svake misije imaćete bogat izbor istih, bilo da su to sabotaze, uklanjanje protivnika, spašavanje i mnoge, mnoge druge. Kada započnete samu misiju bićete ubačeni u totalno nasumično generisanu mapu koja će, u zavisnosti od težine misije, biti više ili manje popunjena čuvarima, zamkama i sigurnosnim sistemima. Ovo znači da nijedna misija neće biti ista. Ponekad ćete brzo dobiti pristup vašem cilju, a ponekad ćete morati da se šunjate pored sigurnosnih kamera, brda čuvara, svetala, laserskih detektora, gasa i ko zna čega još.

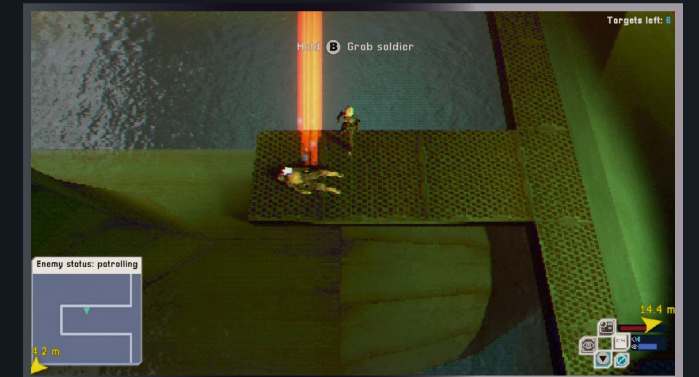
**AKO STE IKADA
IGRALI ORIGINALNE
METAL GEAR SOLID
NASLOVE, OSEĆAĆETE SE
KAO KOD KUĆE**



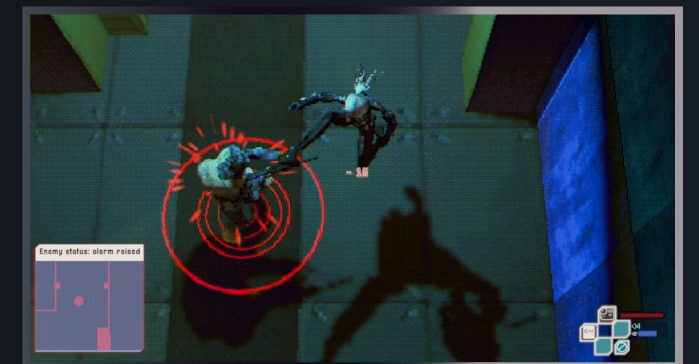
Na raspolaganju ćete imati pregršt raznoraznih sprava koje možete kupiti, od gas maski, preko narukvica koje odbijaju lasere, pa sve do sićušnih dronova. Pored toga, postoji i oprema specifična za datu misiju, kao recimo C4 za sabotazu. Deo novca za neiskorišćene sprave ili one koje nađete u toku misije ćete dobiti nazad po uspešnom završetku iste, kao i pare za samo obavljanje zadatka.

**ODREĐENI PROBLEMI I
NEDOSTACI BRZO
UBIJAJU ŽELJU ZA
DUŽIM IGRANJEM**

Ovde se ističe najveći nedostatak nasumičnog roguelike elementa. Da su misije prethodno definisane i fiksne, znali biste tačno šta vam je potrebno, a ovako delom morate da nagađate, a delom ćete imati nešto informacija o tome šta možete očekivati od misije. Takođe šunjanje nije jedina opcija - ako vas otkriju, vrlo lako možete ili pobeći u zaklon ili jednostavno zgrabiti oružje i krenuti u akciju.



Igra vam dozvoljava da osmislite sopstveni stil u prelasku misija. Tome dodatno pomaže RPG element gde možete, u zavisnosti od ostvarenih XP poena, da kupite razna unapređenja za Ripley. Od veće izdržljivosti, preko boljeg kretanja pa sve do sreće u pronalaženju ekstra spravica tokom misija. Opremu i informacije za sledećeg velikog bossa dobijate tako što onesvestite nekog od protivnika i onda iskoristite Dreamcatcher spravicu da iz njegovih misli izvučete podatke. Naravno, igra pretežno i najviše nagrađuje ako misiju odradite tako da vas niko ne primeti i da ne ubijete nikoga. Ali uvek možete igrati kako hoćete.



Grafički, igra izgleda apsolutno kao da je došla sa PlayStation 1 konzole. I sinematički i sam svet i likovi, sve je odrađeno u low poly stilu sa veoma izlizanim i bleđim bojama i sa što manje detalja. Svi likovi su veoma pravougaoni ili trouglasti, kao i sve lokacije i predmeti. Ako vam je nedostajala PS1 grafika ili biste nekome želeli da je pokažete, onda je ovo najbolji primer koji imamo u 2025. godini.



Zvuk je na solidnom nivou ali najveći problem ovde je mikš. Prečesto će se desiti da su neki efekti preglasni, drugi pretihi, da nećete čuti čuvara od neke buke, da ćete onda neke čuti kroz zidove i slično. Glasovna gluma je poprilično na sve strane - nekad može biti stvarno okej i kompetentna a neki put će vam biti previše smešna ili preterana.

Najveći problem kod strateških šunjalica je to da ne funkcionišu najbolje sa nasumičnim mapama. U Spy Drops, to će biti nešto što će vam ili biti zabavno ili veliki promašaj. Ipak, najveći problemi se tiču repetitivnosti svih tih lokacija i mapa, kao i misija. Drugi proпуст se tiče kamere koja često ne radi kako treba (radi gore nego kamera iz originalnog MGS-a) i zaglaviće vas u gadne probleme, pogotovu kada želite da se prislonite uz nešto i onda krećete levo ili desno. Na kraju moram da pomenem i kontrole koje imaju previše funkcija za gamepad sa kojim morate obavezno igrati.

Ako vam nedostaje stari Metal Gear Solid ili ako vam fali više šunjačkih igara po sličnom šablonu, Spy Drops je pravi izbor. Ideja da se taj stari stil, koji iskreno jako dugo nismo videli, vrati i prikaže čak u retro PS1 grafici je stvarno zabavna, pogotovu u moderno vreme, ali razvojni tim i dalje mora da poradi na igri da bi ona bila zapravo zabavna za prelaženje.



RAZVOJNI TIM:
Rainy Night
Creations

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Rainy Frog Co. Ltd.

CENA:
14,99€

OCENA

6

- ✓ Metal Gear Solid nostalgija
- ✓ Zanimljive sprave i oprema
- ✓ Ženski glavni lik
- ✗ Previše nasumične i repetitivne misije
- ✗ Prekomplikovane gamepad kontrole
- ✗ Kamera

Igru ustupio:
Rainy Frog

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: AMD Ryzen 5 1400 / Intel i3-6100
GPU: GTX 1050 Ti / R9 285
RAM: 16 GB
SSD: 2,3 GB



BESPLATNI INTERNET MAGAZIN
SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE

PLAY.CO.RS

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

Autor: Igor Totić

KILLING FLOOR III

ŠTUC, ZOMBI, ŠTUC

U vreme kada je Killing Floor bio popularan, ja sam se najviše drogirao Warframe-om i nisam nešto obraćao pažnju na ovaj serijal, a i nekako sam više bio okrenut ka Left4Dead ili sličnim igrama. Sa trećim delom se prvi put susrećem sa ovim serijalom i mogu da kažem da ne kapiram hajp.



Killing Floor 3 je co-op FPS sličan Left4Dead-u samo što nemate progres kroz celu misiju već zatvorene zone gde treba da preživite talase neprijatelja. Neprijatelji su čudovišta koja se zovu Zed i, koliko sam shvatio, njih su stvorile velike kompanije iz nekog razloga, a vi ste plaćenici koji ih ubijaju. Nisam ni siguran da li je ovo nastavak na priču ili neki reboot iz prethodnika, ali mi premisa u svakom slučaju nije bila zanimljiva pa nisam ni obraćao pažnju. Prišao sam ovoj igri iz pristupa neke polu live service co-op igre i mislim da nisam pogrešio.

**GENERALNO, OSEĆAJ
U IGRI MI JE BIO
VRLO MLAK**

Co-op je jako bitan segment jer je solo igranje vrlo komplikovano, ali i jako dosadno. Svaka mapa ima neke delove koje služe da navodite neprijatelje kako biste ih lakše pobili kao što su hodnici ili automatski topovi koji mogu da vam pomognu. Probao sam da igram malo solo ali nisam daleko dogurao. Posle sam prešao na co-op ali je i to donelo brdo problema. Ljudi su izlazili iz frustracija što nismo imali koheziju, konekcije su naprasno pucale, ili nam je u ekipi bio neki bog igre koji je igrao maltene sam.



Pre početka svake partije, igra vas baca u početni HUB koji je prevelik za opcije koje nudi. Ovaj koncept u igrama mi je okej, ali bi jedan običan meni mogao da zameni ceo ovaj HUB. Pre partije možete da birate jednog od šest karaktera – Commando, Sharpshooter, Firebug, Medic, Engineer i Nindža. Svaka klasa ima svoj progres i može da se individualno unapređuje tako da svako može da pronade svoj stil ili da napravi neki svoj rudimentarni build. Ja, edgelord, sam odmah uzeo Nindžu i momentalno zažalio. Mislio sam da će kata-

na moći da secka Zedove na komade, s obzirom na novi sistem odvajanja delova tela M.E.A.T. 2.0, ali imao sam osećaj kao da mlatim vazduh bez ikakvih povratnih animacija – prosto mi je bilo dosadno. Posle sam probao svaku od ostalih klasa i nijedna me nije impresionirala. Nije do specijalnih sposobnosti svake klase, već do oružja koja su mi većinski ostavljala loš osećaj. Šotke nisu radile dovoljno štete, mitraljezi su bili malo bolji ali dosadni, a bacač plamena, iako koristan, nije proizvodio adrenalin koji sam očekivao od ovakve igre.



**BOSSOVI SU ZABAVNI I
UNOSE PREKO POTREBNU
DINAMIKU U BORBE**

Generalno, osećaj u igri mi je bio vrlo mlak. Iako je ovo UE5 igra i nije još jedan shooter prepun generičkih šuma, stepa i planina koje se danas beskonačno koriste (što zaista poštujem), mape su i dalje dosadne i generičke. Većina mapa je ruševina ulica, ruševina unutrašnjosti zgrada, ruševina kanalizacije, ruševina laboratorije i slično. Na sve to je nalepljen neonski cyberpunk dizajn koji ne izgleda kao da pripada ovoj igri. Doduše, na kraju svake mape, ako preživite sve talase, pojavljuju se bossovi koji su em izazovni, em zabavni. Bossovi zapravo koriste mapu na različite načine kao što je penjanje na visoke lokacije ili izbegavanje zamki, što unosi dinamiku u borbe. Šteta što svi momenti do bossa nisu zabavni i osećaju se kao fileri.



Većinu misija nisam uspeo da pređem jer je bila ili slaba kooperacija sa saborcima ili jednostavno nismo imali dovoljno alata za rešenje problema. Ovo se rešava grindom jer time otključavate nova oružja za klase kao i modifikacije. Iskreno, nisam imao strpljenja niti mi je igra bila dovoljno zabavna da grindam do većih težina i late game. Na kraju krajeva, Killing Floor 3 mi je bio dosadan, iako bi trebalo da bude vrlo intenzivna horor pucačina.

Performanse su najveći problem u igri, a igrao sam na PS5. Ajde što je FPS nestabilan i što imam sreću da imam VRR TV, često štucanje i gubljenje frejmova, čak i u HUB zoni je neprihvatljivo. Igra je totalno neoptimizovana za PS5 i plašim se da istražim kako se ponaša na PC-u. Od vas se tokom misija očekuju brzi refleksi, neverovatna koordinacija, brza promena pravca i reakcija, ali ništa od toga nije moguće ako vam igra konstantno štucu.

Meni se Killing Floor 3 nije dopao i prosto mi izgleda kao da igra nije gotova, ali ne samo sa tehničke strane - ceo gameplay loop nije bio za mene i ne preporučujem je. Mada, pošto je ovo već treći deo serijala, možda i zadrže svoju publiku ako poprave tehničke probleme.

RAZVOJNI TIM: Tripwire Interactive
PLATFORME: PC, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ: Tripwire Interactive
CENA: 39,99€

OCENA

5

✓ M.E.A.T 2.0 sistem

✓ Bossovi

✗ Performanse

✗ Dosadno je

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 7 7700X / Intel Core i7-12700K
GPU: AMD Radeon RX 6750 XT / GeForce RTX 3060 / Intel Arc A770
RAM: 16 GB
SSD: 30 GB



PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

● BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Miloš Živković

MAFIA

THE OLD COUNTRY

GOSPODSKA MAFIJANJA U RETRO FAZONU

Prošlo je dugih devet godina od izlaska poslednjeg nastavka iz ove legendarne franšize, a čak petnaest od „pravog naslednika“, bar po nekim našim kriterijumima. Čekanju je napokon došao kraj i pred nama je Mafia: The Old Country.

Kao i prethodnici, Mafia: The Old Country je klasična „story driven“ igra. To znači da nema obilja sporednih misija i aktivnosti kojima biste mogli da se bavite van glavne priče. Ako ste očekivali Mafiju u GTA stilu – zabravite na to! Takav pristup jeste prikladan za ovaj tip igre, ali imajući u vidu koliko smo se uželeli Mafije, a da igra traje svega 10–15 sati (kao i prvi deo), voleli bismo da postoji još dodatnog sadržaja. Nažalost, osim skupljanja kolekcionarskih predmeta i „dinara“ (valuta u igri), gotovo da nema šta drugo da se radi. Eventualno možete uživati u prelepim sicilijanskim predelima, čija atmosfera je zaista prenetna na pravi način.



**BEZ PRETERIVANJA
MOŽEMO REĆI DA JE PRIČA
U RANGU SA PRVIM I
DRUGIM DELOM**

Već iz samog imena možete naslutiti da se radi o povratku na same početke mafijaških organizacija. A za one koji ne znaju – mafija vuče svoje korene iz Italije, tačnije sa Sicilije, gde se upravo i odvija radnja igre. Ovde preuzimate ulogu Enca, mladog Italijana koga je otac, kada je imao samo pet godina, prodao u roblje – u rudnik sumpora. Vlasnik rudnika je lokalni mafijaš Don Korado, glava porodice Galante. Kakva je sudbina zadesila našeg junaka nakon života u rudniku, ostavljamo vama da otkrijete, a mi ćemo se u nastavku više baviti tehničkim detaljima kao i pozitivnim i negativnim aspektima ovog dugoočekivanog naslova.

Ako se odlučite da sakupite sve što igra nudi, naići ćete na jedan posebno upečatljiv problem a to je da u ovoj igri nema mini mape, niti opcije da obeležite ciljnu tačku na mapi koju bi kasnije pratili. Mapa postoji, ali samo u meniju kada pauzirate igru. Da li je to urađeno namerno radi retro osećaja ili je reč o nedostatku – ostaje nejasno. U svakom slučaju, često ćete morati da pauzirate igru da biste se orijentisali kada budete pretraživali mapu. U misijama postoje vizuelni putokazi na putu, ali za dodatne aktivnosti – toga nema.

situacijama moguće ih je zaobići šunjanjem – odnosno neutralizacijom protivnika i odlaganjem tela u obližnje kovčeg. Ako vas ovo asocira na igre iz Hitman serijala, reći ću samo da vas osećaj ne vara. Međutim, upotreba mehanike skrivanja tela u kovčeg deluje ograničeno i bez neke stvarne svrhe. Pretpostavljamo da je ova opcija rezervisana za veću težinu ili je ubačena samo da poveća broj mogućnosti. Ne možemo potvrditi jer smo igru prešli na srednjoj težini, gde je ovo bio zanimljiv, ali ne i zaista koristan detalj.



MISIJE SU RAZNOVRSNE I NISU REPETITIVNE

Priča je pravi klasik. Bez preterivanja možemo reći da je, ako ne u rangu sa prvim i drugim delom, onda makar vrlo blizu kvalitetom. Gejmplej je dobar, bez mnogo bagova. Pucnjave u misijama su zanimljive, a u određenim

U igri imate dva glavna prevozna sredstva: konje i automobile. Oba možete kupovati kod lokalnih dilera i skromno unapređivati – kod kola se menja boja, a kod konja sedlo. Konji imaju „boost“ u vidu mamuza. Slabiji imaju po dva, a bolji po tri ili četiri. Momenat pozajmljen iz Zelda igara? U svakom slučaju, ovaj takozvani „feature“ će vam posebno biti koristan u misijama gde je vreme od presudnog značaja.





Automobili dolaze u bržim i sporijim varijantama. Kao i ranije, vozite ručnim ili automatskim menjanjem brzina, a novina je što kola morate da upalite na kurbu pre vožnje. To je pojednostavljeno (jer to ne radite često), ali donosi dovoljnu dozu realizma za bolju imerziju. Tu je i indikator goriva, ali deluje da je više kozmetičke prirode. Nivo se smanjuje, ali do nule nikada ne dođe – verovatno je ovo samo omaž prethodnim delovima igre.

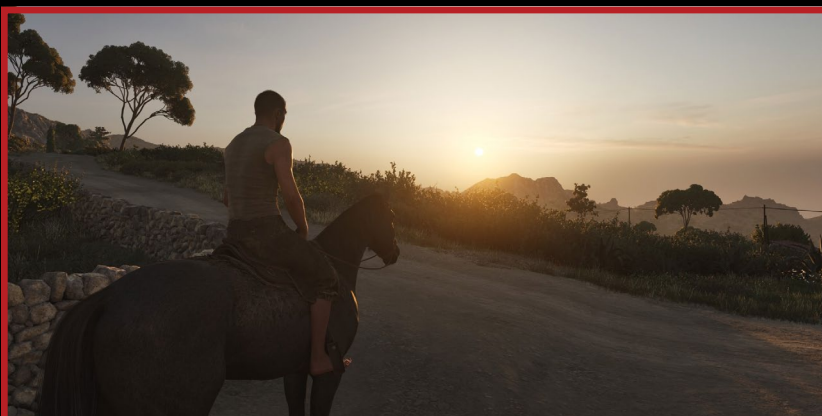
Muzika se lepo uklapa u atmosferu. Glavna tema je prepoznatljiva, iako možda ne toliko kulnog prizvuka da biste je lako zapamtili. Ali posle nekoliko sati igranja definitivno će vam ući u uvo.

Grafički, igra izgleda odlično. Nebo je gotovo fotorealistično, a celokupan utisak je snažan. Međutim, voda je neočekivano loša – vizuelno je neprihvatljiva za novu generaciju igara. Prosto deluje kao da su je potpuno zanemarili. Ostaje nada da će neka od budućih zakrpa igre to ispraviti.

Ovo je tip igre koju ne možete previše eksploatisati. Ona je najbliža dobrom filmu – odigrate je jednom, pa možda ponovo, da osvežite pamćenje i otkrijete još poneki detalj. Za razliku od GTA i sličnih igara, ovde nećete provesti sate i sate u istraživanju mape i sporednih misija.

Ako volite dobre priče i ovakvu tematiku, Mafia: The Old Country će vam pružiti jedno zaista lepo iskustvo. Podsetiće vas na detinjstvo, kada ste kao klinici sanjali da postanete mafijaši ili gangsteri – ali srećom, nikada niste!

Zato kontroler u ruke, noge na tabure, piće na sto, ženu na posao, a decu u školu i prepustite se ovoj sjajnoj mafijaškoj igri i divnim predelima Sicilije.



RAZVOJNI TIM:
Hangar 13

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
2K

CENA:
49,99€

OCENA

8,5

✓ Odlična priča u stilu najboljih mafijaških klasika

✓ Sjajna atmosfera i predeli

✓ Solidan i zanimljiv gejملهj

✗ Igra je mogla biti malo duža

✗ Nema mini mape

✗ Voda izgleda jako loše

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 7 5800X / Intel Core
i7-12700K
GPU: AMD Radeon RX 6950 XT / NVIDIA
RTX 3080 Ti
RAM: 32 GB
SSD/HDD: 55 GB

VODIČ KROZ ISTORIJU VIDEO IGARA

Redakcija Play!Zine magazina vam ponosno predstavlja *Vodič kroz istoriju video igara*, zbirku prva četiri izdanja Play!Retro specijala. Pridružite nam se na ovom uzbudljivom putovanju dok istražujemo korene gejminga, uspon industrije video igara i njen uticaj na razvoj tehnologije i kulture.

Vodič kroz istoriju video igara pokriva četiri jedinstvena razdoblja. Prvo ćemo posetiti Staro doba (1940–1976), period kada su računari tek bili u povoju, a koncept video igara i dalje neistražen. Upoznaćemo se prvom komercijalnom kućnom konzolom i mnogim arkadama, uključujući Atarijev Pong.

Naša sledeća stanica je Zlatna era (1977–1983), važna prekretnica za industriju video igara i epoha koja je iznedrila neke od najvećih velikana gejminga, kao što su Space Invaders, Pac-Man, Atari 2600, Commodore 64 i mnogi drugi. Nakon sumraka Zlatne ere i velikog kraha koji je doveo gejming do ivice propasti, industrija je doživela potpuni oporavak u periodu koji je usledio – Gejming renesansi (1984–1989). Za ovaj oporavak je dobrim delom zaslužna kompanija Nintendo, njena nova konzola i naravno Super Mario, koji su osvojili srca gejmera širom sveta.

Naša pustolovina se završava sredinom devedesetih godina u Eri inovacija (1990–1995), kada su video igre prelazile iz 2D u 3D svetove, otvarajući vrata za potpuno nove avanture. Zahvaljujući razvoju revolucionarnih tehnologija, u ovom periodu su nastali novi, do tada neviđeni žanrovi u svetu gejminga, dok su mnoge legendarne franšize ugledale svetlost dana, uključujući Doom, Sonic the Hedgehog, WarCraft i druge. Ne smemo da zaboravimo na kompanije koje su nastale u ovo vreme, zahvaljujući kojima su video igre postale jedan od najpopularnijih, ali i najprofitabilnijih medija na celom svetu.

Ovaj vodič nije obično nostalgično putovanje u prošlost, već podsetnik na to koliko su video igre uticale na svet oko nas.

Vodič kroz istoriju video igara možete poručiti putem Rekt Shop prodavnice.



Autor: Igor Totić

GEARS OF WAR RELOADED

CARMINE SADA UMIRE U 4K

Godina je 2014. Uspeo sam da se zaposlim u struci i počinjem da gradim karijeru sa mojim prvim poslom. Prvi mesec je prošao i prva, normalna, plata je legla na moj račun. Odmah po SMS notifikaciji za prispeće sredstava, sedam na autobus i idem u jednu tada poznatu prodavnicu čipovanih konzola i sa radošću kupujem Xbox 360, moja prvu ozbiljnu konzolu (imao sam samo Wii pre toga, ali to je bila više porodična konzola nego moja). HDD ove konzole je već bio prenatrpan igrama kao što su GTA V, Halo serijal, Minecraft i još par svežijih igara, ali i nekoliko tada poznatih, XBOX Live Arcade indie naslova. Ali ništa od toga me nije zanimalo - ono što



sam ja želeo da igram je Gears of War, a sva 3 (tj. 4 sa Judgment spinofom) su takođe bila spremna. Nakon nekoliko srećnih poskoka i neprijatnog razgovora sa mojom mamom u kojem sam joj otkrio da mora da me hrani narednih mesec dana bez da postavlja pitanja, bio sam spreman da osvetim čovečanstvo i ubijem svakog prljavog Lokusta.

Klif Blizinski je na mene ostavio utisak još od Jazz Jackrabbit franšize i nastavio sam da ga pratim sve preko Unreal serijala i na kraju sa Gears of War, ja bih rekao njegovim magnum opusom. Gears of War je zapravo u načelu Unreal igra koja se zvala Unreal Warfare ali je kasnije izbačena iz Unreal univerzuma i postala GoW. I prvi put kad sam igrao Gears, odmah



sam osetio Unreal DNK. Ceo setting, osećaj tokom igranja, motorna testera na mitraljezu i predivan glas Džon DiMadija me je potpuno uvukao u igru. Ono što me je dodatno fasciniralo je minimalističko ispričana priča ali tako da svet ima osećaj progressa, karakteri stvarno žive u njemu i reaguju na dešavanja, dok igrač samo može da skrpi malo od onoga što mu se servira direktno. Ostatak se skuplja kroz tagove, poruke ali i sitne detalje koja svaka misija ima.

**GEARS OF WAR JE
KLASIČNA AKCIONA
PUČAČINA IZ TREĆEG
LICA SA PUCANJEM
IZA ZAKLONA**

Al da usporimo malo, jer verovatno ima ljudi koji nikad nisu igrali ovu igru. Gears of War je klasična akciona pučaćina iz trećeg lica sa pucanjem iza zaklona. Taktika i pozicioniranje su ključ, pogotovo na većim težinama, dok je preciznost sekundarna. Vi ste u ulozi Markusa Feniksa, optuženog vojnika (u ovom univerzumu su Gears), koga iz zatvora spašava njegov najbolji prijatelj, Dom, koji je ujedno i co-op igrač ako želite da igrate sa još jednom osobom. Markus je u zatvoru iz nekog razloga, koji vam detaljno neće biti objašnjen do četvrte igre u serijalu. Elem, Markus je vrlo vešt vojnik, elita, i „dozvoljeno“ mu je da pobegne iz zatvora da bi pomogao tokom jedne vrlo bitne misije koja može da dovede do kraja rata između ljudi i Lokusta – nepoznate civilizacije koja je odjednom napala ljude izbijanjem ispod zemlje. Ljudi će reći da je priča slaba, predvidiva i jeftina... jeste, ali! Prva igra se vrti oko vojnog bratstva, kako čuvati leđa jedni drugima na zadatku i šta je sve neophodno uraditi da se misija završi. Drugi deo se vrti oko samih Lokusta, ko su, šta su i odakle, dok je treći deo sinematični i emotivni klimaks koji fenomenalno zaokružuje ove tri

igre u predivnu celinu. Onda su se desili četvrti i peti deo (ne računam ovde Judgment) i nažalost nemaju ni izbliza jake emotivne momente niti vas teraju da navijate za junake. Mada to je razgovor za neku drugu priliku, pa hajde da pričamo o ovom „rimejku“.



A rimejk ovo nije. Iako The Coalition to tvrdi, ovo je samo komplikovani remaster originala. Sve teksture su potpuno iste, iako sa znatno većom rezolucijom. Dijalozi, animacije, misije, ponašanje oružja, svaki detalj je netaknut u svojoj ideji - samo je tehnički poboljšan. Gears of War Reloaded pokušava da vas vizuelno vrati u osećaj koji ste imali igrajući ovu igru na Xbox 360, ali su PC igrači imali sreće da imaju Ultimate verziju koja je vizuelno vrlo slična Reloaded verziji i samo oni sa oštrim očima će primetiti razlike. Da, vidim te baro i vidim kako (jeftino) reflektuješ osvetljenje i plafon, ali je to, to. Možda smo zato, mi vlasnici Ultimate verzije, dobili besplatan upgrade na Reloaded?



Pored poboljšanih tekstura, najveće unapređenje sam osetio u zvuku. Mislim da su na ovom polju posvetili najviše pažnje jer mi zvuk nije napadao čula ovako odavno. Zvuk oružja je bombastičan i čist, uvek ćete prepoznati koje oružje koriste neprijatelji (kako u kampanji tako i u multiplejeru) i mnogo je čistiji nego što je bio u originalu. Ambijentalni zvukovi su savršeno miksovani da budu deo priče ili da vam skreću pažnju na detalje mapa i misija kroz koje prolazite, uz muziku koja naglašava opasnost, napetost kao i olakšanje na kraju svake borbe. Ono što mi je najviše ostavilo utisak su zvukovi hodanja i lepljenja u zaklon, koji su oduvek

bili opisni delovi ove igre, jer su sad puniji basa ali i čistiji u isto vreme. Svaki korak koji napravim stavlja do znanja podu da sam prošao tuda, osećao sam se kao veći tenk nego što sam ranije bio. Imerzija zvuka je prosto neverovatna i mnogo bolja nego što je ranije bila i ostavila mi je najveći utisak do sad.

PORED POBOLJŠANIH TEKSTURA, NAJVEĆE UNAPREĐENJE SAM OSETIO U ZVUKU

Što se gejmplaja tiče, igra ima poprilično jednostavan pristup. Markus (ili Dom ako igrate co-op) je hodajući tenk, uzimajući tešku inspiraciju od Reaper-a iz Unreal Tournament 3 i Warhammer 40k Space Marınca. Ali Markus, Dom, Cole Train i Baird nisu modifikovani ljudi nego gym bros u borbenim oklopima. Na ovoj ekipi je da se opremi sa dva glavna oružja, jednim sporednim i granatama i da pobije sve prljave Lokuste do ispunjenja misije. Srećom, svaki član ekipe je napisan fenomenalno i pun karaktera na svoj način. Sećate li se igara gde su likovi imali smisao za humor, karakter, svoje motivacije i mane? Peperidž farma se seća.

Elem, ono što je krasilo ovu igru i što je njen najveći potpis je sakrivanje iza zaklona. Cela igra je prepuna zidića visokih do grudi i stubova iza kojih možete da se sakrijete i da zasipate neprijatelje kišom metaka. Ova igra nije dizajnirana za brzo trčanje, menjanje pozicija i skakanje, već taktičku bitku sa teško opremljenim vojnicima. To se ogleda i u kretanju koje je vrlo kruto, ali se isto jako lepo uklapa u ideju igre a i u karaktere. Iako su brzi, naši momci od 200kg ne mogu da se kreću kao atletičari, ali su zato vrlo izdržljivi i besni. Pored ovoga, igra je imala aktivno menjanje municije. Kada ostanete bez municije u šaržeru ili želite da ga promenite u sred borbe, ispod ikonice oružja će vam se aktivirati mini igra gde imate momenat da ponovo pritisnete



dugme za promenu šaržera i ako ubodete određen segment, puška će vam brže pucati i raditi više štete. Ali ako promašite momenat, prerano ili prekasno, puška će vam se zaglaviti i duže će trajati promena šaržera. Na nižim težinama igre ovo nije toliko problem, ali na većim i u multiplejeru, igrači koji savladaju ovu tehniku bez gledanja u ikonicu imaju mnogo veću prednost u odnosu na ostale. Ova mini igra je poboljšana ikoničnim zvučnim efektima koji vam stave do znanja da je vaša puška spremna da uništi sve u šta je uperite i to je mnogo, mnogo dobar osećaj.

Multiplejer je i dalje kompletna ludnica. Pored standardnog Team Deathmatch i King of the Hill, igra nudi dodatne modove kao što su Blitz (modifikovan KOTH), One Shot One Kill (samo snajperi, samo headshot), Warzone (pobij sve, bez respawn-a), 2v2 Gnasher Execution (samo šotke), Assassination (ubij vođu suprotnog tima) i još par modifikovanih modova na gore pomenute. Svaki mod je potpuni kaos i osećaj se nije nimalo promenio (nisam vas zaboravio Gnasher nubovi). Ovo ne mislim u lošem smislu, nego igra i dalje ima taj Xbox osećaj iako se način igranja kao i pristup igrača promenio. Iako je multiplejer zabavan i nema ništa bolje kad sa motornom testerom isečete igrača na pola, kampanja će uvek imati posebno mesto u mom srcu, igrao je sam ili u co-op-u.

Na kraju krajeva, Gears of War Reloaded je zapravo širenje franšize na druge platforme (PS5) a i mala marketinška kampanja da se promoviše nova igra koja se nadam izlazi uskoro (E-Day, koja prati dešavanja pre prvog dela). Ultimate Edition je bio dostupan samo na Microsoft Store za PC igrače dok je Reloaded dostupan i na Steam-u, Game Pass-u i PS5. Ja svima preporučujem Gears of War serijal i nadao sam se iz petnih žila da će ovo zapravo biti kolekcija cele trilogije što bi bio pun pogodak, ali ovako je samo širenje na nove platforme bez ičega za Ultimate igrače da se uhvate sem obnovljenog multiplejera. Generalno, ako nikada niste igrali Gears of War, ovaj remaster je najbolja prilika za to. Cena je pristupačna, imate izbor platforme i multiplejer je osvežen. Čak i obećavaju dodatni sadržaj posle izlaska igre, besplatno, što je uvek za pohvalu. U međuvremenu, ja idem od drugara do drugara koji imaju Game Pass i vučem ih za rukav da pređem kampanju po ko zna koji put.

RAZVOJNI TIM:
The Coalition
PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S
IZDAVAČ:
Xbox Game Studios
CENA:
39,99€

OCENA

9

- ✓ Ja mnogo volim ovaj serijal
- ✓ Besplatan upgrade za vlasnike Ultimate edicije
- ✓ Znatno poboljšan zvuk
- ✗ Nije rimejk
- ✗ Gde su drugi i treći deo za PC?

Igru ustupio:
Microsoft

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: AMD Ryzen 5 (Six-Cores) / Intel i5
Coffee Lake
GPU: AMD Radeon RX 5600 / NVIDIA GeForce GTX 1070 / GTX 1660 Ti / RTX 2070
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 70 GB

Autor: Milan Živković



MUZANE, NEMAŠ ŠANSI!

Kada je CyberConnect2 2008. godine objavio prvu igru iz Naruto Ultimate Ninja Storm serijala, desila se jedna vrsta prekretnice. Video igre zasnovane na anime serijama, konačno su dostigle takav nivo da su mogle da izgledaju bolje od samih originalnih ostvarenja. I dok se ovaj serijal svojom glavnom celinom protezao sve do 2016. godini, kvalitet je svakim narednim naslovom samo rastao.

Ne lažem kada kažem da sam mislio da je industrija video igara već tada zauvek premašila anime industriju po pitanju kvaliteta animacija. Pomisao koja se pokazala kao budalasta nakon što sam ugledao seriju Demon Slayer koja me je raspametila. Da ne pominjem drugu sezonu ovog anime ostvarenja, koja predstavlja najlepší spoj crteža i animacija koji sam ikada video. Bilo je vreme da se CyberConnect2 ponovo probudi i nadmaši ovo video igrom.



Najava prvog The Hinokami Chronicles je u meni izazvala toliko oduševljenje, da se tog perioda igračkog života slabo sećam, verovatno zbog nedostatka kiseonika usled učestalih hiperventilacija. I igra je zaista izgledala spektakularno! Ali opet, ne dovoljno dobro poput serije... Neverica.

U ODNOSU NA PRVU IGRU, GRAFIKA JE UTEGNUTIJA, SADRŽAJ JE BOGATIJI A BORBENI SISTEM KOMPLEKSNIJI

radio još jedan podjednako legendarni studio po pitanju anime igračkih adaptacija. Arc System Works je otvorio svoju čarobnu vreću i ljudi moji, ova igra pršti!



U IGRI ĆETE PROŽIVETI NAJBITNIJE MOMENTE PRVE SEZONE SERIJE I FILMA



Bilo je potrebno još četiri godine kako bi se zvezdice poklopile, a zatim stiže nastavak koji je pred nama. Ova igra ne samo da pokriva od druge do poslednje sezone serijala nego je na njoj osim CyberConnect2

Malo duža uvertira koja se prvenstveno fokusira na vizuelni aspekt ove igre, ali kada nešto izgleda ovoliko dobro, nemoguće je a ne biti oduševljen pa sve i da većina ostalih elemenata škripi. No na svu sreću, ovo je dosta solidniji naslov od svog prethodnika. Grafika je utegnuta, sadržaj je bogatiji a borbeni sistem kompleksniji. Sve što smo mogli poželeti!

Kao i prvi deo, The Hinokami Chronicles 2 poseduje Story segment gde možete ponovo proživeti serijal od druge pa sve do poslednje sezone kroz niz interesantnih borbi i nešto malo istraživanja.



Da, fokus je svakako na okršajima koji isijavaju filmskim doživljajem i imaju poneki prepoznatljiv „quick time event“ momenat, ali igra kao i prethodna poseduje segmente gde se krećete kroz manje deonice i sakupljate delove priče. Iako je u prvom delu ovo bilo poprilično neinteresantno, ovde je ispunjeno ponekom mini igrom ali je i generalno igrivije iskustvo zahvaljujući zanimljivijem dizajnu sveta i opcijama kretanja.

Tu je i mogućnost da proživite najbitnije momente prve sezone i filma, kroz selekciju borbi koje su takođe jako lepo prezentovane. A naravno prisutne su i opcije za versus borbe i onlajn okršaje.

Izbor likova je sada daleko veći, njihovi potezi su prošireni, a dodate su čak i timske animacije između kompatibilnih likova. I svaka od njih, bilo solo ili u timu, izgleda fenomenalno.

Čak su i borbe nekako utegnute pa samim tim i više interesantne. Svaki od likova ima određen set komboa čije se pametno ali i umereno povezivanje dodatno nagrađuje. Prekratak kombo ne nudi veliku štetu a sa druge strane predug, traži previše ulaganja koje se ne isplati na duže staze.

Dobro korišćenje kombo finišera, skala za specijalne poteze i pomoć saboraca kao i odbrana u pravom trenutku, predstavljaju pravi put do pobede. Pa iako igra nema takvu mehaničku dubinu kao što su imale Ultimate Ninja Storm igre, opet nudi zarazan a jednostavan sistem koji može pružiti dosta zabave i na duže staze, ukoliko imate drugare koji su radi da sa vama ukrste mačeve.

O ovoj igri vam dalje ne mogu previše konkretno reći, sem preneti moje oduševljenje celokupnom prezent-



Mitsuri Kanroji

We did it! We won! I can't believe we pulled that off!



acijom po pitanju kvaliteta animacija. Igra možda ne nadmašuje eksplozivnu grandioznost druge sezone, ali već stoji rame uz rame sa produkcijom treće! Ukoliko volite super power anime, siguran sam da ćete tražiti sopstvenu vilicu po podu u više navrata igrajući je.



Tanjiro Kamado

Inosuke!

Tu su naravno i neke izmene u odnosu na seriju, cenzura i preskočeni momenti, ali ako je neko mogao da jednu video igru približi bogovskoj animaciji i produkciji studija Ufotable, to su onda ova dva studija, koji su udruženi postigli jedan pravi mali spektakl.

Iskoristiću ovu priliku da pitam Demon Slayer obožavaoce – jeste li uzbuđeni za deseti septembar? Premijera prvog Infinity Castle filma je tu iza ćoška! A osim gledanja serije uoči premijere, ova video igra je verovatno najbolji mogući način da se održi hajp i propisno pripremi za spektakl koji nas očekuje. Iako nije savršena, ja je od srca preporučujem. Probranoj publici će nesumnjivo uskomešati razum.

A mi se vidimo u bioskopu!



RAZVOJNI TIM:
CyberConnect
2 Co., Ltd.
Arc System Works

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

IZDAVAČ:
Sega

CENA:
59,99€

OCENA

8,3

- ✓ Verovatno najlepša anime igra
- ✓ Sav najzabavniji sadržaj serije i filma
- ✓ Solidan borbeni sistem
- ✗ Ograničena mehanička dubina
- ✗ Još uvek blago ispod kvaliteta anime adaptacije
- ✗ Cenzura i izostavljeni momenti

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5-4570 / Ryzen 5 1400
GPU: NVIDIA GeForce GTX 760 / AMD
Radeon RX 470
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 30 GB

WILDGATE

ih izdvajaju od ostalih i čine ih korisnim u određenim situacijama. Na primer, robot Venture jer, jelte, robot i ne koristi kiseonik tako da može beskonačno da bude u svemiru. Kaže na primer ima telekinetičke sposobnosti i može da manipuliše stvarima na daljinu ali i da se teleportuje 100 metara u željenom pravcu. Kada izaberete lika, igra vam dodeljuje brod i krećete u svemir u vašu avanturu.



IGRA JE ESTETSKI JAKO PRIVLAČNA I DOSTA LIČI NA OVERWATCH STIL

Tada počinje partija koja traje maksimum 30 minuta. Vaša misija je uvek ili da se rešite posade ili da pobegnute sa „artefaktom“ kojeg svi igrači u partiji jure. Ako uspete da zgrabite artefakt, koji je sakriven negde na nasumičnim mapama, morate da pobegnute kroz portal, tj. Wildgate i završavate partiju. Ali ovo nije samo svemirski ragbi jer postoji mnogo stvari koje možete da radite za ovih 30 minuta kako biste ojačali svoj brod. Ljudi koji su igrali Warframe Railjack misije će odmah ukapirati kako funkcioniše svemirska borba, samo što Wildgate dodaje neke nove fore koje zahtevaju dodanu koordinaciju i planiranje.



Kao što sam već spomenuo, Wildgate je PvPvE igra koja dosta podseća na Sea of Thieves samo u svemiru. Što se neke teme tiče, ove dve igre su jako slične u vidu da postoje PvP i PvE elementi, da imate posadu i brod i da može svašta da vas snađe. Ali Wildgate je dosta svedenija, ali kompleksnija igra koja funkcioniše u vidu partija - ne igre je konstantno.

U načelu, na početku birate svog lika gde na raspolaganju imate tri otključana od ukupnih sedam. Svaki lik ima svoje tipove oružja, specijalnu opremu i neke karakteristike koje

panije Dreamhaven koju je oformio Majk Morhajn, bivši vođa Blizzard-a. Ovo dodaje neki pedigree igrama koje izdaju u poređenju sa starom Blizzard reputacijom gde su zabava, igra i igrač bili na prvom mestu. A izgleda da je i Moonshot to shvatio sa Wildgate.

WILDGATE JE PVPVE IGRA KOJA PODSEĆA NA SEA OF THIEVES U SVEMIRU

Nikada nisam voleo da radim recenzije za bilo kakve onlajn igre, pogotovo ako ih dobijem pre samog izlaska. Ne bih rekao da sam asocijalan ali nisam ni tip koji gura mikrofon u grlo i dopušta da se čuje svaka pozadinska buka bez da koristim push-to-talk. Možda je do godina, već polako postajem boomer što bi klinci rekli i nemam ni volju ni želju da ulazim u onlajn rasprave, pogotovo u toksičnim PvP igrama gde je komunikacija ključna, a u Wildgate jeste.

Wildgate je PvPvE igra i prvenac studija Moonshot Games, ali još bitnije, ova igra je u izdavaštvu kom-

Tokom partije, kao ekipa morate da vodite računa oko mnogo stvari koje utiču kako na brod tako i na ishod misije. Svako od igrača u timu može da bude zadužen za neki deo broda kao što je pilotiranje, pucanje topovima, gašenje požara, krpljenje štete i skupljanje resursa. Preporučuje se da na početku lansirate drona koji može da skenira okolinu i pokaže vam ključne lokacije na koje možete da odete ili resurse koje možete da pokupite. Resursi su gorivo, municija za topove i led za hlađenje reaktora, što ujedno sprečava pregrevanja i eksploziju vašeg broda.



SOLO ISKUSTVO JE JAKO LOŠE

Lokacije su razne - od pećina u asteroidima do svemirskih stanica gde uvek ima nešto da se radi ili ubije. Ovo je PvE deo igre, gde vi kao ekipa čistite ove lokacije ili radite neke jednostavne zagonetke kako biste otključali skrivene nagrade. Svako od igrača može da nosi po jednu nagradu koja je u vidu novih topova, unapređenja za brod i slično. Kada uzmete nagradu, srećom možete odmah da se teleportujete nazad na brod, ali ako hoćete da rizikujete i pokupite sve, možete se vratiti na stanicu ali i protivnici će znati šta se dešava. Na pola partije, ako niko nije pronašao artefakt, on će otkriti svoju lokaciju i tada kreće trka ka njemu i opšte rasulo.



Wildgate ima podosta opcija za kreativnu igru koja nagraduje pametne, domišljate ali i vešte igrače. Na primer, postoji posebno oružje koje može da privlači stvari ka vama ili vas ka nečemu, a u vakuumu to znači mnoštvo ideja koje mogu biti izuzetno zabavne. Takođe možete da lepите posebne prenosive motore na svoj ili tuđi brod tako da brzo ili manevrišete svoj ili pomerite neprijatelja. Mislim da su developeri baš računali na ovaj tip igre kao ključni deo koji će držati igrače u igri.

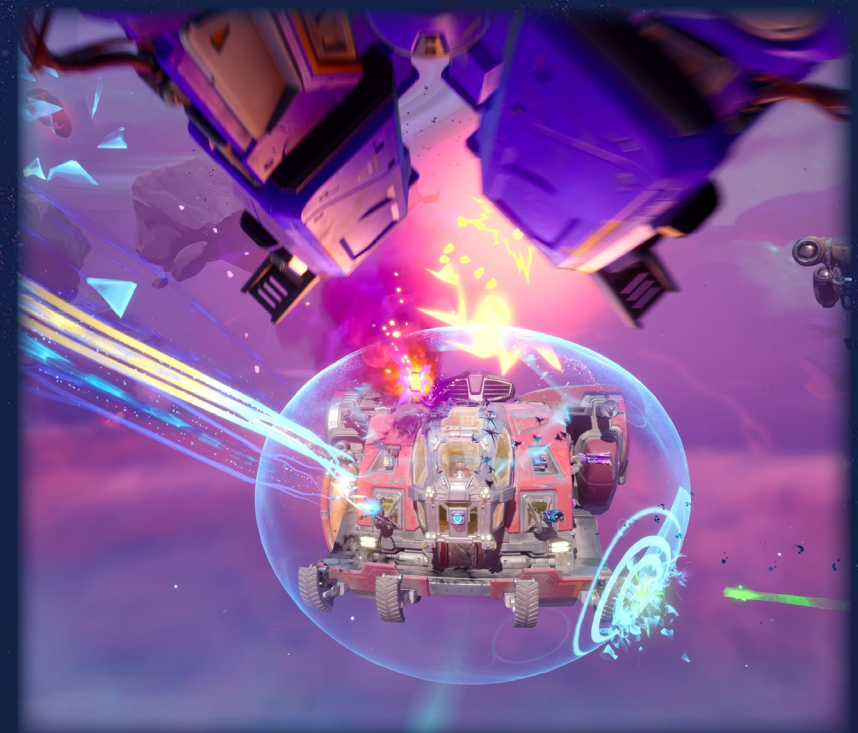


Igra je estetski jako privlačna i dosta liči na Overwatch stil. Ne samo dizajn, nego čak i oružja imaju tako slične povratne informacije kao većina Overwatch oružja da mislim da su sigurno neki developeri ili bili jako inspirisani ili su direktno radili na ovoj Blizzard-ovoj igri. Sa tehničke perspektive, igra je vrlo ispolirana i lepa. Nisam naleteo ni na jedan bug niti sam se glavio u teksturama niti su pucale partije, što je za vidno i tužno da moram da spomenem s obzirom na stanje većine novih igara.

WILDGATE IMA PODOSTA OPCIJU ZA KREATIVNU IGROU KOJA NAGRAĐUJE PAMETNE, DOMIŠLJATE ALI I VEŠTE IGRAČE



Sve ovo što sam napisao zvuči jako zabavno ali važi samo ako dobijete dobar nasumični tim ili igrate sa drugarima. Solo iskustvo je jako loše, pogotovo ako zapadnete u partije nekih ljudi koji se više nerviraju nego što igraju. Gameplay loop je zarazan ali s obzirom da morate da radite posebne izazove da otključavate nove heroje i brodove, nisam siguran da će uspeti da se progura u ovom žanru. Na sve to, sve vreme sam imao osećaj da ovoj igri treba neki polu-stalni svet ili stalni svet, server sa 20-ak timova koji se bore za pozicije ili čak neki V Rising pristup gde možete da igrate PvPvE ili samo PvE. Ovako, igra će da traje koliko bude i igrača a SteamDB pokazuje jako nizak broj.



Na kraju krajeva, zabavio sam se. Imao sam par zabavnih, više loših partija i mislim da je neću igrati više sem ako se moje društvo ne odluči da proba - za sada sam jedini. Voleo bih da se ovoj igri desi isto što i sa Wayfinder koji je uradio potpuni okret od 180 stepeni i prebacio se na Co-Op RPG. Mislim da Wildgate ima prostora za to više nego za PvP.

RAZVOJNI TIM:
Moonshot Games

PLATFORME:
PC

IZDAVAČ:
Dreamhaven

CENA:
29,99€

OCENA

7

- ✓ Prelep dizajn
- ✓ Tehnički kompletna igra
- ✓ Partije umeju da budu jako zabavne...
- ✗ ...ako imate sreće sa saigračima
- ✗ PvPvE pristup će nekima brzo dosaditi
- ✗ 30 minuta partije

Igru ustupio:
Rocky Oceans

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel Core i7-9700K / AMD Ryzen 7 3700X
GPU: Nvidia GeForce GTX 2070 / AMD Radeon RX 5700 XT / Intel Arc A580
RAM: 16 GB
SSD: 9 GB

Autor: Nikola Aksentijević

DUNGEONS & DRAGONS Neverwinter Nights ENHANCED EDITION

POVRATAK U D&D, ALI NE BAŠ U PUNOM SJAJU

Bacanje čini, šunjanje i mlataranje čudovišta je uvek dobra zabava, a jedna od najboljih igara za to još 2006. bio je Neverwinter Nights 2, nastavak Obsidian Entertainment na originalni naslov studija BioWare. Sada, 19 godina kasnije, Aspyr, ista ekipa koja je radila na HD remasterima za Knights of the Old Republic, okušava se u Zaboravljenim Kraljevstvima sa potpuno novom Enhanced edicijom. Nakon što sam proveo neko vreme sa ovom osveženom verzijom, mogu reći da ovo izdanje svakako ima svojih problema, ali ipak nudi dovoljno da ga vredi isprobati... ako već ne posedujete igru, naravno.

Neverwinter Nights 2 koristi pravila Dungeons & Dragons 3.5 edicije i biće poznat svima koji su igrali Pathfinder CRPG igre poslednjih godina, pošto je Pathfinder i nastao kao imitacija sistema 3.5. Uprkos "2" u naslovu, priča nije povezana sa događajima iz prve igre i može se

**AKO VEĆ POSEDUJETE GOG
VERZIJU NWN2 COMPLETE,
OVDE MOŽETE ČAK UČITATI
SVOJE STARE SEJVOVE**

savršeno uživati u njoj bez ikakvog prethodnog iskustva sa serijalom. Enhanced Edition uključuje osnovnu igru i tri glavne ekspanzije koje su ranije bile deo Complete Edition izdanja – Mask of the Betrayer, Storm of Zehir i Mysteries of Westgate. One donose onaj klasični herojski fantasti šmek po kojem je D&D poznat, a priče i likovi su jednako upečatljivi kao i 2006. godine.



Ovaj paket nudi pregršt sadržaja. Ako već posedujete GoG verziju NWN2 Complete, možete čak učitati svoje stare sejvove u ovoj verziji. Međutim, obratite pažnju da sejvovi napravljeni u Enhanced Edition-u ne mogu biti učitani u staroj Complete verziji. Uspeo sam čak da pokrenem neke fanovske module i kampanje bez problema u ovom izdanju. Iako ne mogu reći da će baš svaki raditi odmah, ohrabrujuće je to videti. Imao sam problema sa PRC modom (koji dodaje nove klase i sadržaj), koji je izazvao smrzavanja i izbacivanje iz igre. Ipak, fanovske kampanje koje sam probao radile su bez ikakvih smetnji.

katastrofa, ali odmah postavlja igru na klimav temelj. Takvi sitni problemi su se stalno javljali – izostali zvučni efekti udaraca u borbi, nemogućnost da se lik okrene ako se kreće unapred na tastaturi, selektabilni predmeti koji zapravo ne postoje, čudni grafički bagovi na nekim teksturama i kamera preosetljiva na mišu (čak i nakon podešavanja u meniju). Sve to sam iskusio u prvih pet minuta igre. Ništa od ovoga nije prisutno u GoG verziji Complete Edition, što sam lično proverio. Nijedan od ovih problema ne uništava igru, ali svi zajedno su frustrirajući – kao komarci koje ne možeš da oteraš.



Kao što sam pomenio na početku, Aspyrovo izdanje nije najispeglanije – tokom igranja nailazio sam na razne bagove i neprijatnosti. Prvi problem se pojavio već odmah posle starta igre, što nikad nije dobar znak. Na primer, prilikom kreiranja lika, opcija za biranje glasa nije funkcionisala kako treba – izbori su bili pomereni za jedno mesto, a jedna od ranih opcija bila je čak duplirana. Nije

**NAŽALOST, TOKOM
IGRANJA SAM NAILAZIO
NA RAZNE BAGOVE I
NEPRIJATNOSTI**



Što se tiče oznake "Enhanced", Aspyr je ispunio minimum – veća rezolucija tekstura i poboljšan UI. Rezultati su osrednji. Tehnički jesu unapređene rezolucije, ali osim detalja na oklopima, teško je primetiti razliku u odnosu na Complete Edition. Meniji su posebno razočarali – dok su ranije imali stila i estetike, sada su zamenjeni generičkim ekranom sa belim tekstom. Da, čitljiviji su na modernim monitorima, ali cena je gubitak šarma. Od samog pokretanja igre, umesto epske muzike i umetničkih ilustracija, dočekuje vas artwork skeletnog viteza, bleđa muzika i sterilni meniji.



Dve velike novine ipak vrede pomena: podrška za kontrolere i povratak multiplejera. Igra se sada može igrati na kontroleru sa redizajniranim UI-jem prilagođenim za to. Iako sam uvek igrao na mišu i tastaturi, moram priznati da je iznenađujuće glatko radilo i na kontroleru. Osećaj je bio sličan drugim RPG igrama iz 2000-ih, poput KotOR2.

Najveći razlog za kupovinu ove verzije ipak je multiplejer. Iako je postojao i ranije, GoG Complete verzija ga više ne podržava. Enhanced Edition vraća ovu opciju, sa dodatnim podešavanjima i čak crossplay funkcionalnošću, tako da možete igrati sa prijateljima bez obzira na platformu, sve dok ste u istom regionu. Ako prvi put razmišljate da probate Neverwinter Nights 2, postavite sebi dva pitanja: „Planirate li da igrate sa prijateljima?” i „Da li vam je važno da igrate na konzoli ili kontroleru?”. Ako je odgovor na bilo koje od ovih pitanja „da”, Enhanced Edition je pravi izbor. Ako nije – uštedite desetak dolara i uzmite GoG Complete Edition. Jezgro igre je i dalje snažno – punokrvni, bogat CRPG koji vredi probati. Ali osim kontrolera i multiplejera, nema mnogo razloga da se izabere ovo izdanje.

Na kraju, gde se zapravo nalazi Neverwinter Nights 2 Enhanced Edition? Iako multiplejer i kontroleri rade dobro, sve ostalo deluje kao propuštena prilika. Bagovi, sterilni meniji i nedostatak suštinskih QoL poboljšanja čine da ovo izdanje ne opravdava u potpunosti svoju “enhanced” etiketu. Ako želite da igrate sa društvom ili na konzoli – slobodno uzmite. Ako ne, onda je starija, jeftinija Complete edicija sasvim dovoljna.



RAZVOJNI TIM:
Aspyr Media

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

IZDAVAČ:
Aspyr Media

CENA:
28,99€

OCENA

6

- ✓ Kompletan paket sadržaja
- ✓ Crossplay multiplejer i podrška za kontrolere

- ✗ Bagovi
- ✗ Sterilni meniji i korisnički interfejs
- ✗ Veoma, veoma minimalna poboljšanja u odnosu na

Igru ustupio:
Sandbox Strategies

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i7 9600 / AMD Ryzen 7 1800
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1080 / AMD RX
Vega 64 8GB
RAM: 4 GB
SSD/HDD: 40 GB

PLAY

CAST

BI WEEKLY PODCAST ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY_ZINE

Autor: Igor Totić

SHADOW LABYRINTH

TZAMINA MINA EH EH WAKA-WAKA EH EH

Sad vam je do kraja dana u glavi Šakira, nema na čemu.

Pac-Man je bukvalno jedna od prvih igara koje sam ikada igrao na mom starom Commodore 64. Sećam se da sam kukao tetki da mi stalno namešta Joystick jer se „čikica“ zaglavljivao u uglovima – core memory definitivno. Iz moje perspektive, Pac-Man je brzo prevaziđen naprednijim igrama koje su me više zanimale, pogotovo platforme, kao što su Prince of Persia i Crystal Caves



koje sam igrao na DOS-u. Međutim, Pac-Man nije ostao u zaboravu i postao je ikona gejminga. Dugo nisam ni razmišljao o ovoj franšizi, dok nije najavljen Secret Level – niz kratkih animiranih filmova od kojih svaki u sebi ima neku gejming tematiku ili franšizu. Jedan od ovih filmova je bio Shadow Labyrinth koji je toliko mračan i dobar da sam bio zabezeknut totalnom promenom pristupa. Očekivao sam da će i igra biti u ovom maniru, sa mnogo de-

talja, mračnom pričom i povrh svega toga još u metroidvania stilu. Nažalost, film je mnogo bolji od igre.

Igra počinje ratom u svemiru gde dobijate kontrolu nad jednim vrlo besnim mech-om. Posle nekoliko trenutaka dešavaju se različiti problemi, mech pada na planetu i odjednom preuzimate ulogu misteriozne figure. Ovo je vaš lik i ime mu je Ratnik broj 8. Ime je bitno za dalji tok priče, ali ako ste gledali Secret Level epizodu biće vam odmah jasno. Odmah pri buđenju čeka vas vrlo poznata Bandai Namco maskota u vidu lopte sa ustima – Puck. Ali Puck se ne ponaša

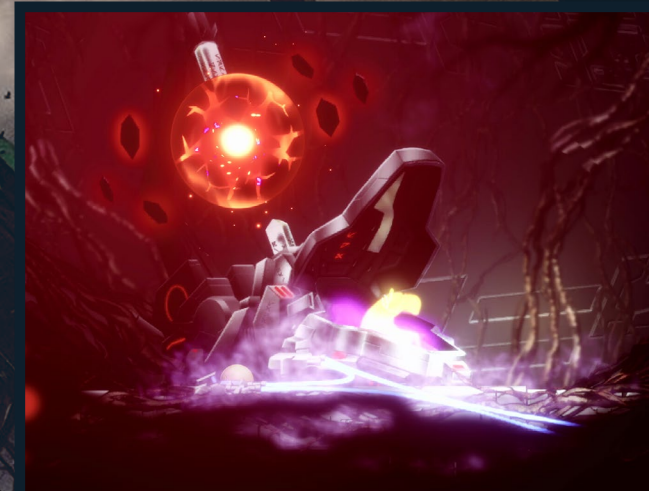


kao naš stari poznati Pac-Man, već je ovo neka mračnija, misterioznija verzija ovog heroja. Posle par minuta upoznavanja, Ratnik 8 uspeva da izvuče mač iz kame-
na, što ga čini izabranim jelte, i odmah krećete u avanturu.



U suštini, Shadow Labyrinth je najklasičnija metroidvania i to ne krije. Odmah možete da bijete mačem i odmah ćete primetiti skrivene zone do kojih ne možete da dođete bez nekog unapređenja. Ova unapređenja su klasična, kao što su dupli skok, skok u stranu, kuka i drugi. Ono što izdvaja ovu igru od ostalih su Pac-Man mehanike.

U SUŠTINI, SHADOW LABYRINTH JE NAJKLASIČNIJA METROIDVANIA I TO NE KRIJE



U određenim delovima nivoa, gde postoji posebna površina, naš heroj može da se „stopi“ sa Puck-om i da postane pravi Pac-Man koji se lepi na zidove i jede bobice, a odatle onda možete da ulećete u napade protiv neprijatelja. Druga mehanika koja izdvaja ovu igru je to da, kasnije, dobijate mogućnost da popravite svog mech-a zvanog GAIA, koji može da jede neprijatelje za resurse. Sa ovim resursima unapređujete Ratnika 8, ali vrlo bazično što se prenosi i na gejملهj.

DA NIJE BILO SECRET LEVEL EPIZODE, NE BIH OBRATIO PAŽNJU NA OVU IGRO

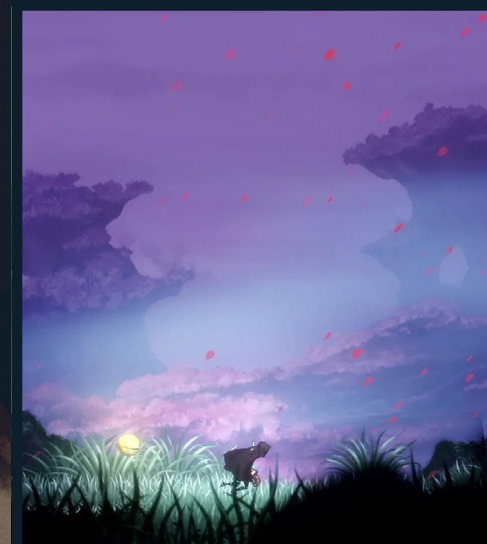
Review

Pored standardnog napada imate kratke komboe, perije i kombinacije sa kukom. Pored ovoga imate i stamina bar koji je sad izgleda standard u svim igrama, koji vam funkcioniše kako za napade tako i za magične sposobnosti. Kombat je sam po sebi sposoban, ali vrlo dosadan i nema dobre povratne informacije u zavisnosti od napada koje koristite. Baš nisam imao osećaj da udaram išta kao u drugim metroidvanijama kao što su Ori, Hollow Knight, Dead Cells i druge.

Nažalost, stil igre mi se najmanje dopao. Secret Level epizoda je postavila vrlo visoke standarde, koji nisu bili nedostižni, ali igra je potpuni kontrast. Pošto je igra 2D, svi neprijatelji kao i Puck i Ratnik 8 su dizajnirani sa puno boja i papirnom animacijom kao na primer Super Paper Mario. Čak su im i animacije takve, tvrde ali lepe. Pozadine su vrlo mračne ali mutne i ogroman je kontrast između pozadine i animiranih delova igre, što mi se uopšte nije dopalo. Kao da uzmete, ne znam, Gears of War album za sličice i u njega lepите JoJo's Bizarre Adventure likove – oba izgledaju dobro ali ne idu zajedno.

Sa tim u vidu, generalni osećaj u igri mi je bio loš. Možda ne loš, ali mi je konstantno smetala prezentacija i konstantno mi je odvlačila pažnju. Još sam ovu igru igrao na Soniju na velikom TV-u što je sve ovo dodatno stavilo u veliku perspektivu. Ne znam da li bih imao isti osećaj da sam Shadow Labyrinth testirao na Steam Deck ili Switch-u, gde uglavnom igram ovakve igre.

Shadow Labyrinth nije loša igra u načelu, ali niti pomera žanr niti radi nešto drugačije što bi je stavilo među najbolje igre svog žanra. Da nije bilo Secret Level epizode, ne bih obratio pažnju na ovu igru. Mislim da je ideja da se Pac-Man ubaci u ovako drugačiji svet i da zadrži svoje osnovne elemente odlična ideja, ali je realizacija ostala u Secret Level epizodi, ali ne i u samoj igri.



RAZVOJNI TIM:
BANDAI NAMCO
Studios

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S, Nintendo Switch 1/2

IZDAVAČ:
BANDAI NAMCO
Entertainment

CENA:
29,99€

OCENA

6

- ✓ Drugačiji Pac-Man
- ✓ GAIA mech

- ✗ Ne radi išta drugačije od ostalih metroidvanija
- ✗ Loša realizacija dobre ideje
- ✗ Ogroman kontrast između animacije i pozadine

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7-4770K / AMD Ryzen 3
3100
GPU: Intel Arc A750 / AMD Radeon RX
Vega 64 / GeForce GTX 1660 Super
RAM: 4 GB
SSD: 5 GB



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

Autor: Nikola Aksentijević

WUCHANG

FALLEN FEATHERS

VIZUELNI SPEKTAKL SA TRNOVITIM IZAZOVOM

Čini se da su poslednjih godina soulslike igre konačno pronašle neku zlatnu sredinu između kažnjavanja i olakšavanja. Igre poput Lies of P i The First Berserker: Khazan mogu biti izuzetno izazovne, ali kroz fleksibilne mehanike ili opcije pristupačnosti nude nagrađujuće iskustvo širokom krugu igrača. Ove igre su uvele i neke pomoćne funkcije, poput XP-a koji ne nestaje nakon što više puta umrete od bossa. Wuchang: Fallen Feathers ide u drugom pravcu - može se dobronamerno nazvati beskompromisnom ili možda neuravnoteženom, čak povremeno i nepravednom, ali nova soulslike igra developera Leenzee je svakako prelepa ruža. Sa mnogo bolnih trnova.



U ovom trenutku čak i najzagriženiji ljubitelji soulslike žanra poput mene osećaju izvesni umor. Toliko je dobrih igara da novajlija mora biti zaista poseban da bi zamenio naše favorite. To je izuzetno težak zadatak, a čak ni FromSoftware nije uspeo da napravi neprikosnoveni hit sa Nightreign-om. Wuchang: Fallen Feathers se nada da će se izdvojiti na nekoliko načina. Prvo, na vizuelnom nivou često izgleda neverovatno. Drugo, pokušava da prodrma tradicionalni sistem progresije likova varijacijama standardnih mehanika. I konačno, pristupa borbi na vrlo specifičan način, koji je i drugačiji i možda uži od onoga na šta su igrači navikli.

Teško je poreći da Wuchang: Fallen Feathers često izgleda zapanjujuće u svom Unreal Engine 5 sjaju. Ovo naročito važi za spoljašnje lokacije poput gustih bambusovih šuma i snežnih planinskih hramova i ruševina. Zemaljske lokacije deluju istorijski utemeljene, prepune autentične budističke i taoističke ikonografije. Developeri su se očigledno dobro pri-

premili. Maštovitije sredine, one koje nisu zasnovane na realnosti, ponekad su manje uspešne. Na primer, podzemna oblast prepuna status efekata, kao da je po zakonu obavezno, deluje pomalo repetitivno i u početku beskonačno. Međutim, kada su pejzaž i dizajn nivoa u skladu, brojni razgranati putevi i skrivene niše pružaju zaista zanimljive sate istraživanja. Dizajn sveta često deluje organski - nije sasvim otvoren, ali pažljivo kreirane oblasti nude koncentrisanije iskustvo. Postoji i određeni nivo vertikalnosti i merdevina za penjanje, ali zbog toga što lik ne može da skače ili da preživi ni male padove, ovaj aspekt je prilično ograničen.



SISTEM LUDILA JE INOVATIVAN, ALI UME BITI IZUZETNO IRITANTAN



WUCHANG JE JEDNA OD NAJLEPŠIH SOULSLIKE IGARA POSLEDNJIH GODINA

Igrate kao Bai Wuchang, gusarka iz kasnog perioda dinastije Ming. Wuchang pati od amnezije, ali i od natprirodne bolesti zvane "Feathering Disease" koja pustoši provinciju Šu i pretvara ljude u čudovišta. Bai Wuchang takođe podleže bolesti, što je čini demonom koga se svi plaše, a njena potraga za lekom i izvorom zaraze pokreće radnju. Kao i lokacije, mnogi NPC-evi i čudovišta potiču iz kineske mitologije i narodnih priča. Priča ima zanimljive obrte, ali je oslabljena zbog prilično bledih i nezanimljivih NPC-eva.

Wuchang: Fallen Feathers ne koristi standardni sistem unapređenja lika, već gradi buildove kroz oružja i oklop. Svaki od pet tipova oružja ima svoje drvo nadogradnji sa specijalnim potezima i povećanjima osnovnih statova. Kao u Khazanu, igrači mogu slobodno da se re-spec-uju na oltaru. Ali umesto jednostavnog resetovanja statova, ovde morate detaljno prolaziti kroz razgranate staze nadogradnji. Dobra ideja, ali ume da deluje nepotrebno komplikovano.



Feathering Disease uvodi značajan element u borbi. Svaki put kada Wuchang ubije određenu vrstu neprijatelja ili umre, bolest se manifestuje u obliku Ludila. U nekom trenutku Ludilo potpuno obuzme Bai Wuchang, čineći je moćnijom ali i ranjivijom. Da bi se oslobodila Ludila, mora da pobedi demonsku verziju sebe. Ako ne uspe, ostaje u stanju ludila i gubi sav XP. Postoji redak item koji može ukloniti stanje na oltaru u hramu, ali i potrošni item koji omogućava ulazak u Ludilo dobrovoljno.

Ideja pojačane moći po cenu zdravlja nije nova, ali njeno stalno prisustvo u borbi može biti frustrirajuće, posebno tokom okršaja sa bossovima gde već ima problema sa balansom, što igrača stavlja u začarani krug. Demon se prečesto pojavljuje iza leđa i napada pre nego što ga primetite, što okončava pokušaj vraćanja XP-a. Da je opciona, mehanika bi bila odlična.

WUCHANG NE KORISTI STANDARDNI SISTEM UNAPREĐENJA LIKA, VEĆ GRADI BUILDOVE KROZ ORUŽJA I OKLOP



Najvažnija mehanika u borbi je Skyborn Might, energija za magije i specijalne napade, a glavni generator iste je uspešno izbegavanje ili niz uzastopnih pogodaka. Moguće je biti čist mag, ali to traži puno strpljenja i vremena pošto magije umeju biti spore i često neefikasne.

Neka oružja imaju mogućnost bloka ili pariranja, ali to nažalost ne radi protiv magija ili uobičajenih neprijateljskih trikova poput udaraca nogom. Drugim rečima, najbolje je da u potpunosti savladate dodge.

Kada se svi sistemi spoje, borba može biti vrlo zabavna, ali je teško ignorisati činjenicu da igra i dalje koristi mehanike koje sada deluju zastarelo. Neki bossovi su zabavni, dok drugi deluju kao kolekcija nefer trikova i ogromnih health barova. Progresija lika je sporija nego u većini soulslike igara.

Na PS5 verziji imao sam par zamrzavanja tokom borbi, jedno od kojih mi je upropastilo skoro dobijenu borbu sa bossom. Vizuelno, igra je fantastična, ali zvuk retko prati taj nivo. Ambijentalni zvuci i muzika su solidni, ali boss okršaji nisu ni blizu simfonijskog sjaja na koji smo navikli.

Wuchang: Fallen Feathers je jedna od najlepših igara žanra, a kada je borba balansirana, jako je zabavna. Sputavaju je previše mehanika, troma animacija, spora progresija i boss borbe koje traže doradu. Njeni temelji su nam već dobro poznati, i njen najveći adut je to što nudi starinski izazov u novom ruhu.



RAZVOJNI TIM:
Leenzee

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
505 Games

CENA:
49,99€

OCENA

8,3

- ✓ Vizuelno impresivna igra
- ✓ Zanimljivi sistemi

- ✗ Frustrirajuća mehanika ludila
- ✗ Slab tempo progresije

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel i7 9700 / AMD Ryzen 5 5500
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD Radeon RX 5700 XT
RAM: 16 GB
HDD: 60 GB



Autor: Božidar Radovanović

U decembarskom broju našeg časopisa, napravili smo kratak pregled besplatne avanture Demon Compass koja je suštinski služila kao promocija post-punk benda Provoker. Muzika u igrama je obično inspirisana samom igrom i komplementarna je njenoj tematici, ali ovde imamo obrnutu situaciju. Iako sam brzo zaključio da ovakav metod promocije ne bi odgovarao svakom žanru ili projektu, zapitao sam se zašto više bendova ne eksperimentišu sa svojom muzikom na ovaj način (Fortnite Festival se ne računa). Skoro osam meseci kasnije, nabasao sam na The New Flesh, igru posvećenu stvaralaštvu alt/indie rock benda Red Vox.

The New Flesh je kratko putovanje kroz diskografiju benda, koje nas vodi u nadrealni grad nalik na Njujork. U igri se ističe new retro horror estetika sa izrazito low-poly grafikom i sirovim, ofucanim i skoro prljavim šmekom. Okidač za početak igre je misteriozna pošiljka VHS kasete, koja nas iz skromnog stana transportuje na ulice grada nakon uvertire u vidu intenzivnog acid tripa. The New Flesh je u principu walking simula-

tor sa nekoliko fetch questova koji su neophodni za napredak, ali su opet u drugom planu u odnosu na pravi fokus igre - muziku Red Vox-a i celokupno vizuelno iskustvo.

The New Flesh je prava gozba za oči. Igra vrvi od tajni i vremenom postaje sve luđa i luđa, i to u najboljem mogućem smislu. Ne morate biti ljubitelji Red Vox-a (ja iskreno nisam) da biste uživali u igri, ali ako ste veliki fanovi benda i znate celu diskografiju od A do Š, verovatno ćete morati da promenite donji veš!



RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ: FRESHLY BAKED GAMES, RED VOX
GDE PREUZETI: https://store.steampowered.com/app/3692660/The_New_Flesh/



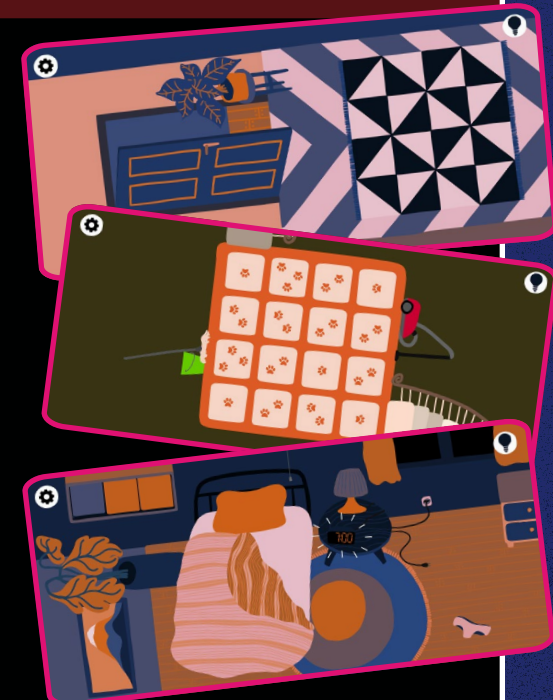
Probuditi se rano ujutru, nekada može delovati kao najteži podvig u životu. Preživeti alarm, odreći se sna i tople postelje, pronaći odgovarajuću odeću, pripremiti doručak koji često preskačemo, napustiti utočište... Na prvu loptu sve ovo zvuči prilično bezazleno, ali uvek postoje dani kada samo želimo da ostanemo kod kuće, ili jednostavno ne želimo da se suočimo sa spoljašnjim svetom, znajući šta nas čeka sa druge strane. Ovo je tema kratke mobilne igre Leaving Home.

Leaving Home je point-and-click, pa, teško je reći da je avantura s obzirom da traje samo 30-60 minuta, ali imajući u vidu tematiku i vizuelnu prezentaciju, svakako ostavlja upečatljiv utisak.

Kao što sam naveo u predugačkom i veoma dramatičnom uvodu, cilj igre je uspešno izaći iz kuće. U ulozi bezimene devojkice, potrebno je proći kroz sve jutarnje rituale rešavajući relativno jednostavne i intuitivne zagonetke, najčešće zasnovane na sastavljanju šablona od raznih geometrijskih oblika. Po završetku glavnog zadatka, otključava se mini-igra putem koje možete dizajnirati sopstvene šablone.

Leaving Home generalno poseduje nadrealnu notu i često se igra sa perspektivom. U tom smislu, većina pomenutih zagonetki inkorporirana je u okruženje - tepihe, slike, nameštaj i slično. Svaka prostorija kuće poseduje sopstveni identitet i vizuelni stil koji krase različite nijanse pastelnih boja.

Leaving Home se na vrlo kreativan način bavi svakodnevnom problematikom sa kojim svako može da se poistoveti. Igru ste možda videli na Steamu gde se prodaje po ceni od 3,99€, ali na mobilnim telefonima je potpuno besplatna.



Autor: Božidar Radovanović

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
Bart Bonte

CENA:
Besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS, Steam

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi Note 14 Pro

OCENA **DA**

Autor: Miloš Hetlerović



LOGITECH G522 LIGHTSPEED WIRELESS

VRHUNSKJE BEŽIČNE SLUŠALICE

Čini se da je konkurencija na polju gejming periferija sa svakim danom sve veća, pa i već ustaljena velika imena moraju vrlo često izbacivati nove modele koji će doneći neku prednost u odnosu na ostale. Tako je i Logitech odlučio da osveži svoju ponudu bežičnih slušalica modelom G522.

U klasično dizajniranoj kutiji za Logitech G seriju nam stiže i ovaj model uz napomenu da se sve više pažnje obraća na korišćenje recikliranih materijala pa sva pakovanja sada imaju nešto drugačiji osećaj, verovatno zbog manjeg korišćenja plastike. U kutiji se nalaze same slušalice, mikrofoni koji je u potpunosti odvojiv, USB-C kabl za povezivanje i punjenje kao i Lightspeed USB adapter. Treba naglasiti da je ovaj adapter za slušalice nešto većih dimenzija od onih za miševe što može biti stavka nekome ko ih koristi na primer uz laptop, ali za standardno desktop korišćenje nema nikakvih problema.

Prva stvar koja se primećuje je izuzetno mala težina od samo 280 grama koja definitivno doprinosi udobnosti. Logitech se i ovde opredelio za headband koji je od ras-tegljive tkanine i koji zaista lepo drži slušalice na glavi. Toliko su udobne da ćete posle par minuta zaista zaboraviti da ih nosite! Headband ima dva nivoa podešavanja zavisno od toga koliko vam je velika glava, a meni su, kao nekome ko ima relativno prosečnu glavu, oba odgovarala - jedan je bio malo krući a jedan opušteniji, tako da s time treba eksperimentisati. Kada to uparimo sa jastučićima od memorijske pene koji su presvučeni izuzetno finom tkaninom, osećaj je zaista dobar čak i u vrelim letnjim danima.

Ovoga puta se na samim slušalicama nalazi RGB osvetljenje koje naravno možete podešavati preko G HUB aplikacije i upariti sa drugim Logitech G uređajima.

ma. Očekivano, osvetljenje negativno utiče na trajanje baterije, ali će i dalje biti upaljeno nakon nekih 40 sati korišćenja, dok ukoliko isključite osvetljenje možete dobiti čak i do 90 sati što je vrlo impresivan rezultat. Sve kontrole jačine zvuka, konekcije i mutiranja mikrofona se nalaze na samoj levoj slušalici, što lično mislim da predstavlja najpraktičnije rešenje.



Zanimljivo je da se sada mikrofoni u potpunosti može skinuti sa slušalica ukoliko vam ne treba, što nije bilo rešenje koje je Logitech ranije praktikovao. Posebno bih pohvalio činjenicu da će se upaliti crvena LED dioda na njegovom vrhu ukoliko ga mutirate - uvek me je nerviralo kada nisam siguran da li mi je mikrofoni mutiran ili ne pa klikćem da proverim. Uređaj je na računar moguće povezati preko wireless Lightspeed konekcije, preko USB kabla (kada se i puni) ili preko Bluetooth konekcije. To takođe znači da putem Bluetooth konekcije ovaj uređaj možete koristiti i za druge stvari poput slušanja muzike sa telefona u autobusu, što je uvek praktičan dodatak za imati.

**BLUE VO!CE MIKROFON
JE JEDAN OD NAJBOLJIH
U KLASI**



Logitech sa modelom G522 teži da pomeri granice kvaliteta zvuka koji se očekuje od jednog gejmerskog headseta, a to čini uvođenjem takozvanih Pro-G audio drajvera kroz koje možete da kontrolirate sve aspekte zvuka ukoliko to želite. Jedan od aspekata ovog pristupa je i bolja preciznost u lociranju zvukova iz igara kroz drajver koji ih bolje pozicionira. Zatim tu su audio slojevi gde drajver odvaja muziku, efekte, dijalog u igri, glasovni chat i slično i onda ih bolje reprodukuje, a omogućava i vama da bolje definišete šta želite da vam bude prioritet. Na kraju, Logitech se hvali i boljim iskustvom i jačim basom koji zaista jeste bitan u igrama gde ima puno efekata i eksplozija.

Još jedna stvar koja se ističe na ovom modelu jeste mikrofoni koji ima Blue Vo!ce tehnologiju i po tvrdnjama proizvođača donosi „broadcast quality“ iskustvo na standardne gejming slušalice. U teoriji ovo znači da bi preko njih mogli da radite neke podcast emisije i slično, i da bi zvuk trebalo da bude toliko dobar. U praksi mikrofoni je zaista izvanredan i odlično maskira ukoliko imate neku pozadinsku buku, za igranje je fenomenalan, ali više od toga realno nismo ni pokušavali. Za one koji zaista žele da eksperimentišu, mogućnosti prilagođavanja u Blue Vo!ce delu softvera su zaista impresivne i verovatno će zadovoljiti i neke malo profesionalnije potrebe - Logitech čak navodi da je to najbolji mikrofoni u gejmingu. Ne znam baš kako bismo tu tvrdnju mogli da proverimo bez neke profesionalne audio opreme, ali svakako se ozbiljan akcenat stavio na komunikaciju u igri.



Logitech G522 su slušalice kojima je teško naći manu - vrlo su udobne, imaju različite varijante povezivanja, a kvalitet zvuka i mikrofona su na najvišem nivou. Nažalost kada se nešto toliko ističe u svim bitnim kategorijama uvek ga prati i visoka cena, pa bi to mogao biti jedini razlog zašto ovaj model neće biti baš za svakoga.

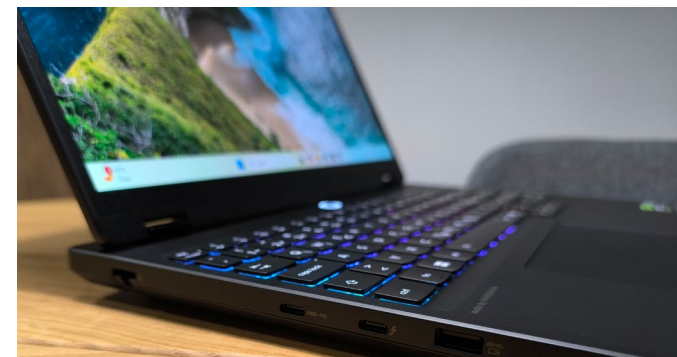


Autor: Miloš Hetlerović

Lenovo LEGION 5i

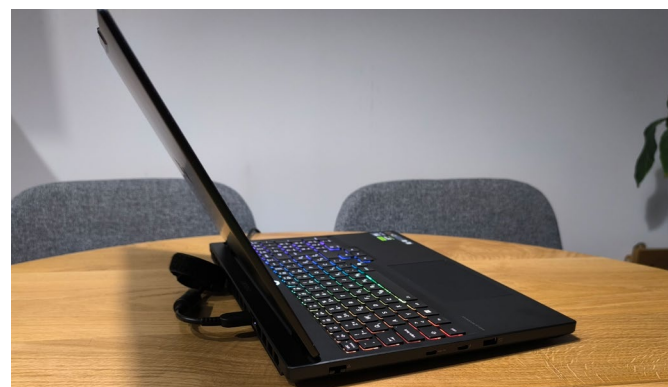
ODLIČAN KOMPROMIS DIMENZIJA I PERFORMANSI

Kada su se prvi ozbiljniji gejming laptopovi pojavili na tržištu, njihove dimenzije i težina su bile takve da, ukoliko biste se zaista odlučili da ih stalno nosite sa sobom, teretana vam verovatno ne bi ni trebala. Poslednjih godina se situacija na tom polju dramatično promenila, pa smo dobili jako kompaktne gejming laptopove sa odličnim performansama, ali nažalost i astronomskom



cenom. Ali šta ako neki uređaj želi da ponudi nešto manje dimenzije i težinu a da ipak ostane u nekim ione normalnim cenovnim okvirima?

Sa Lenovo Legion laptopovima smo se susretali već nebrojeno puta i zaključak je uvek bio relativno jasan – to su vrlo isplativi računari koji donose solidne performanse po povoljnoj ceni. Međutim ako malo bolje pogledamo, većina koje smo do sada imali na testu bili su pomalo dosadni, uglavnom 15" ili 17" modeli standardnih dimenzija koji se ni po čemu specijalno ne ističu. Zato sam se i iznenadio kada mi je pomenuto da u optičaju imaju i laptop sa 15.1" ekranom koji teži oko 1,9 kg, što me je na prvu loptu zaintrigiralo.



Prvo treba da razjasnimo problem dijagonale ekrana. Proizvođači gejming, a i standardnih laptopova danas sve više pribegavaju da naprave ekrane koji su u odnosu stranica 16:10 u poređenju sa ranijim 16:9. Zašto je to tako? Jednostavno su shvatili da kada dodate tastaturu, veliki i komforan touchpad i prostor za hlađenje komponenti, oko vam ostaje jedan dobar deo ispod ekrana neiskorišćen. Zašto onda ne bi povećali ekran vertikalno i rezoluciju sa 1920x1080 na 1920x1200 ili sada još češće 2560x1440 na 2560x1600 i prodavali to kupcima kao mnogo dobro poboljšanje? U tom smislu, ono što je ranije bio 15.6" ekran (ili popularna petnaestica) sada je zapravo 16", dok je 17.3" varijanta (ili sedamnaestica) sada skoro pa 18" i tako se i pojavljuje u marketing materijalima. To znači da bi naš Lenovo Legion 15i sa dijagonalom od 15.1" zapravo pre odgovarao nekom laptopu sa ekranom od 14.5" u 16:9 odnosu stranica, pa je samim tim značajno manji od onoga što smo ranije susretali kod Lenova sa 15.6" ekranima.



Kada izvadimo računar iz poprilično dosadne kutije od recikliranog kartona, prvo što se naravno i primeti su manje dimenzije i težina. Ono što je drugo, a verovatno i najbitnije jeste zapravo predivni OLED ekran sa osvežavanjem od 165Hz na kojem su boje toliko žive da iskreno nisam video ni desktop monitore sa boljim prikazom. Treba imati u vidu da je u visokom sjaju, kao i svi OLED ekrani, što može biti problem ako radite na jakom svetlu zbog odbijeska, ali je ovo zaista jedan od najboljih ekrana na laptopu koji sam lično ikada video, bez obzira na model ili namenu.

**OLED EKRAN JE JEDAN OD
NAJBOLJIH NA LAPTOPU
KOJI SMO IKADA VIDELI**



U nastavku se nalazi relativno standardna tastatura koja ima i numerički deo kao i prostran touchpad koji odlično radi. Zanimljivo je da je dizajn dosta minimalistički ali su neki detalji uklopljeni pa je power dugme u stilu slova O na Legion logotipu a isto se dešava i sa slovom O na samoj tastaturi, što je lepo iznenađenje. Sama izrada računara je od kvalitetne plastike, samo je poklopac ekrana od aluminijuma, a posebno mi se svideo dosta fin raspored portova, gde se USB portovi i sve što je vezano za periferije nalazi sa strane, dok su napajanje strujom i HDMI postavljeni pozadi – ukoliko ga koristite u nekom stacionarnom okruženju, ti kablovi pozadi vam neće smetati. U tom smislu je možda mogao i LAN port da bude sa zadnje strane, ali s obzirom da se to sve manje koristi, kao i da dosta tanjih računara uopšte i nema ovu opciju, možemo reći da je ovo ipak solidno rešenje.

**INTEL CORE 9 ULTRA
PROCESOR I RTX 5070
GRAFIKA NUDE
OZBILJNE PERFORMANSE**

Pri vrhu ekrana se nalazi i solidna web kamera dok se sa strane nalazi prekidač koji bi trebalo da je fizički onemogućava u slučaju da vas neko hakuje. Možda fizičko pokrivanje kamere na licu mesta ima više smisla, ali recimo da je i ovo verovatno dovoljno bezbedna opcija. Ono što takođe treba imati u vidu jeste da se kod laptopa napajanje nalazi van uređaja i da je ispravljač snage celih 245W ali i da je izrazito veliki i težak, rekao bih skoro trećinu težine samog uređaja. Međutim tu uvek treba uračunati da i današnji laptopovi mogu da se pune do 100W preko USB-C porta, pa na neko putovanje možete poneti i jači ispravljač za telefon i pokriti obe stavke. Naravno na takvom ispravljaču nećete moći da ostvarite pun potencijal procesora i grafičke kartice.

Dobra stvar kod ovako malog računara jeste što se nije štedelo po pitanju komponenti - za sada je ovo bukvalno najjači gejming laptop koji smo imali na testu a i u samom vrhu na tržištu, što govori o tome kako su kompromisi između veličine i performansi sve manji. Pokreće ga Intel Core 9 Ultra procesor koji ima 8 performance i 16 efficient jezgara, za ukupno 24 simultana threada koja rade na brzinama do čak 5.4GHz što će za bilo kakav gejming, ali i za ozbiljno programiranje, odlično završiti posao. Uparen je sa najnovijom GeForce RTX 5070 grafičkom karticom sa 8 GB memorije



koja možda nije baš sam vrh ponude, ali je vrlo blizu - iznad nje ima samo tri modela, a sve današnje igre u rezoluciji ekrana laptopa pokreće bez problema u vrlo visokim podešavanjima. Tu je još i 32 GB RAM memorije kao i SSD kapaciteta 1TB, a dobra stvar je i što postoje još čak dva prazna slotova za m.2 SSD uređaje što znači da skladišni prostor lako i relativno jeftino možete proširiti.



Da kompletiramo ostatak specifikacija, tu su još i Wi-Fi 7, 802.11be 2x2 bežični adapter kao i podrška za Bluetooth 5.4, Gigabit LAN, 3 USB-A porta od kojih jedan može da puni druge uređaje, kao i dva USB-C porta od kojih jedan podržava Thunderbolt 4 specifikaciju. Na kraju, tu su i stereo zvučnici od 2x2W koje potpisuje Harman a koji daju sasvim solidan zvuk, mada smo mi realno većinu igara probali na slušalicama za bolji utisak.



**ODLIČAN RASPORED
PORTOVA OMogućAVA
NESMETANO IGRANJE**

Lenovo Legion 5i u konfiguraciji koju smo dobili na test svakako nije jeftin računar, ali kada se uporedi sa nekim standardnim gejming laptopom u sličnoj konfiguraciji, dođe tek oko 10% skuplji, što je velika razlika u odnosu na neke male Razer ili ROG modele koji značajno odskoču sa cenom. Naravno, ovaj model postoji i u konfiguracijama sa slabijim procesorom i grafičkom karticom što značajno smanjuje cenu, ali moram pohvaliti činjenicu da ne postoji u opciji bez OLED ekrana koji je zaista divan i ovaj računar ne bi bio to što jeste bez njega. Sve u svemu, pohvale za Lenovo koji je sastavio računar koji ima vrhunski ekran, vrhunske performanse, nije prevelik i uz to fenomenalan ekran po iole prihvatljivoj ceni.



play!

z i n e

