

play!

z i n e

br. 194 | OKTOBAR 2025.



HARDWARE:

**LOGITECH
MX MASTER 4**

REVIEW:

**GHOST
OF YŌTEI**

ESPORTS:

**UTISCI O
2XKO BETI**

DOMAĆA SCENA:

**INTERVJU SA
MAKSIMOM
JOVOVIĆEM**

IGRA MESECA

HOLLOW KNIGHT

SILKSONG

BROJ 194 - OKTOBAR 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

U današnje vreme, ako se gejming studio ne obrati publici bar jednom mesečno i ako ne uloži ni dinar u marketing, to obično znači da nema mnogo vere u svoj projekat. To znači da je igra pala u deveti krug razvojnog pakla, iz kojeg se niko neće izvući u jednom komadu, uključujući developere. Ovo je opšte mišljenje velikog procenta globalne gejming zajednice, koju počinje da hvata panika na najmanju naznaku ovakve situacije, posebno kada su poznate franšize u pitanju.

Ovo je sasvim razumljivo ako uzmemo u obzir koliko puta smo se opekli u iščekivanju neke nove igre koja obećava. Posle godina i godina čekanja, često bismo dobili nedovršen proizvod, daleko ispod najosnovnijih standarda. Svi smo se barem jednom razočarali, ali lako je biti pesimističan. Uzmimo za primer Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2, koji konačno izlazi ovog meseca. Lako je imati nula očekivanja, ali mi smo bolji od toga! (pls be good pls be good pls be good).

Tu su naravno i gličevi u matriksu kao što su Gejb i kompanija, koji na prepad uspevaju da izdaju uspešnu i pritom odličnu igru, a da istovremeno odaju utisak kao da ih boli uvo za sve (evo sad će Half-Life 3, samo što nije). E pa, bili smo svedoci još jednog takvog gliča početkom septembra, ili bolje rečeno dve nedelje ranije na Gamescomu... Tako je, ceo ovaj uvod je bio uvertira za Silksong, koji je uspeo da očita lekciju svim "uspešnim" AAA kompanijama...

Nastavak recenzije vas čeka na narednim stranicama!



50 IGRA MESECA: HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

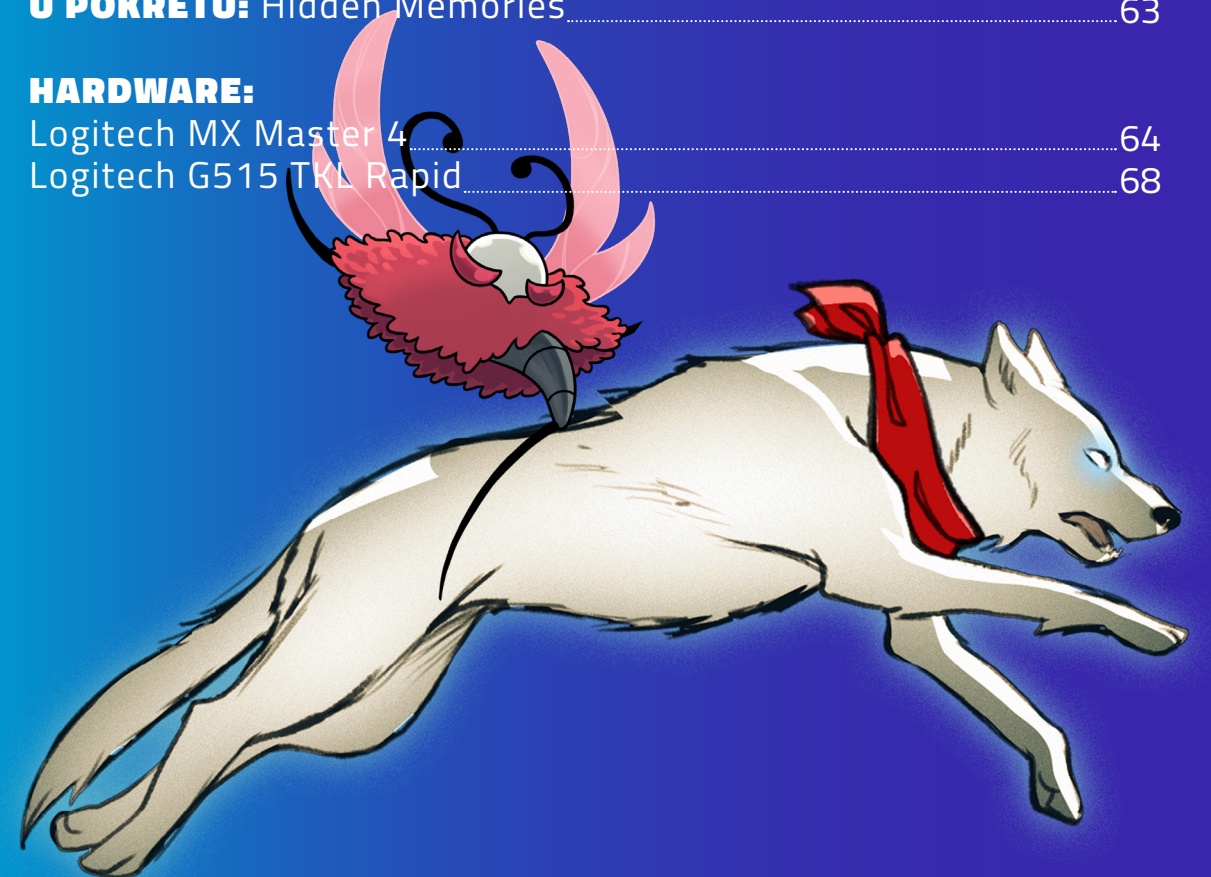


38 REVIEW: BORDERLANDS 4



18 ESPORTS: ULIJANA SCHWAB - 2XKO BETA UTISCI

FLASH VESTI	6
PLAY!VREMEPLOV	10
DOMAĆA SCENA: Intervju sa Maksimom Jovovićem	14
ESPORTS: Ulijana Schwab o utiscima iz 2XKO bete	18
EDITORIJAL: Zašto su simulatori i dalje toliko popularni?	22
REVIEW:	
SHINOBI: Art of Vengeance	26
Ghost of Yōtei	30
The Rogue Prince of Persia	34
Borderlands 4	38
Space Adventure Cobra – The Awakening	42
Hollow Knight: Silksong	46
NBA 2K26	50
Lost Soul Aside	54
Hell Is Us	58
BESPLATNI KUTAK: [Nightmare Files] Clap Clap	62
U POKRETU: Hidden Memories	63
HARDWARE:	
Logitech MX Master 4	64
Logitech G515 TKL Rapid	68



MARVEL'S WOLVERINE DOBIO OKVIRNI DATUM IZLASKA

Insomniac je zvanično predstavio novi trejler za Marvel's Wolverine tokom septembarskog PlayStation State of Play događaja. Trejler je pun brutalne i uzbudljive akcije, a na kraju smo saznali i okvirni datum izlaska igre.

Za ulogu Logana, Insomniac je angažovao Lijama McKintajera. Najpoznatiji je po Spartacus TV seriji, a davao je i glas JD Feniksu u Gears of War serijalu. Tumačio je i ulogu Weather Mana u DC seriji The Flash, a pored toga je igrao i Taronu Mailcosa u Star Wars Jedi: Fallen Order.

U trejleru je takođe potvrđeno da igra stiže na jesen 2026. godine. Precizan datum izlaska još uvek nije poznat, a Insomniac je napomenuo da će otkriti dodatne informacije na proleće.



VENOM IGRA OD INSOMNIACA ĆE NAVODNO BITI LAUNCH TITLE ZA PS6



Insomniac je 2023. godine pretrpeo veliki sajber napad tokom kojeg je došlo do krađe ogromne količine podataka, kada smo saznali i da studio planira igru u kojoj bi Venom bio glavni junak.

Insajder That REDACTED Guy je nedavno otkrio da razvoj ove igre odlično napreduje, kao i redosled svih predstojećih projekata od Insomniaca. Studio navodno prvo planira da objavi Marvel's Wolverine 2026. godine, Marvel's Venom 2027. godine, a nakon toga i Marvel's Spider-Man 3. Ako je Venom zaista planiran za 2027. godinu, to otvara mogućnost da će izaći uporedo sa PlayStation 6 konzolom.

Pored toga, saznali smo i da će se Miguél O'Hara, poznatiji kao Spider-Man 2099, pojaviti u jednoj od ovih igara.

LEON SE NEĆE POJAVITI U NOVOM RESIDENT EVIL FILMU

Režiser predstojećeg Resident Evil filma, Zak Krager, potvrdio je da će adaptacija imati originalnu priču, a usput je dodao da se Leon uopšte neće pojaviti.

Reditelj je istakao da ne želi da „prisvaja“ Leona za sopstvenu priču. Ipak, dodao je da dovoljno poštuje igre da bi ispričao priču u skladu sa RE kanonom, što znači da sve ono što fanovi vole ostaje netaknuto. On veruje da će igrači ceniti dodatni trud i poštovanje prema serijalu koji je građen godinama.

U medijima se tvrdi da rad na filmu dobro napreduje. Nedavno smo saznali da se glumačkoj postavi pridružio Pol Volter Hauzer, poznat po Fantastic Four: First Steps i The Naked Gun. Takođe, otkriveno je da će ton filma biti sličan RE četvorci.



NAJAVLJEN ANIMIRANI FILM DEATH STRANDING: MOSQUITO

Death Stranding univerzum se širi van sveta igara sa novim animiranim filmom koji nosi radni naziv Death Stranding: Mosquito. Kodžima je najavio ovaj film tokom Beyond the Strand događaja, na kom smo mogli da vidimo i trejler za ovo ostvarenje.

Kodžima će producirati ovaj film, dok režiju potpisuje Hiroši Mijamoto, poznat po radu na anime projektima poput Pretty Cure Dream Stars. Scenario piše Aron Guzikovski, autor serije Raised by Wolves i filma Prisoners.

Death Stranding: Mosquito je deo plana da se DS univerzum proširi na više medija, s obzirom da je u pripremi i live-action adaptacija u saradnji sa produkcijskom kućom A24. Zvanični datum premijere ovih projekata nam još nije poznat.



ROCKSTAR ZVANIČNO POTVRDIO: RP SE VRAĆA U GTA 6!



RP je jedan od ključnih faktora uspeha za GTA 5, omogućivši igračima da kreiraju jedinstvene svetove na temeljima ove haotične igre. Projekat je u početku bio veoma skroman, ali se na kraju razvio u masivni roleplay server NoPixel.

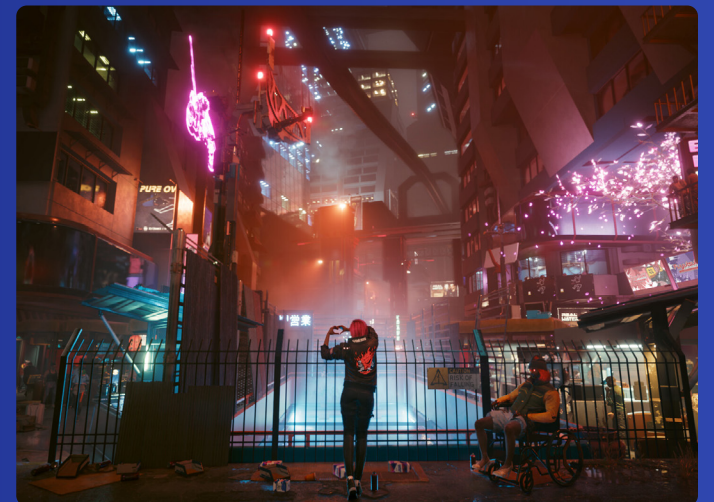
Imajući u vidu njegovu popularnost, mnogi su se pitali da li će GTA 6 preuzeti štafetu kao jedna od najiščekivanijih igara svih vremena. Sada je potvrđeno da će Rockstar Games nastaviti da podržava NoPixel tim i da će Grand Theft Auto 6 imati sopstveni RP.

Važno je napomenuti da je prošlo nekoliko godina od izlaska GTA 5 pre nego što je GTA RP zaživeo. Ako šestica zaista izađe 26. maja 2026. godine, verujemo da će RP već tada dostići rekordni broj igrača.

CDPR POTENCIJALNO SPREMA MULTIPLEJER ZA CYBERPUNK 2

Multiplejer u Cyberpunku dugo je bio neostvareni san. Ranije se spekulisalo da će biti naknadno dodat u igru, ali je kasnije otkazan. Ipak, prošlogodišnji izveštaji su pokazali da CD Projekt RED razmatra multiplejer za Cyberpunk 2, a novi oglas za posao sugerise da je trenutno u aktivnom razvoju.

Kompanija trenutno traži Lead Network Engineer-a, koji će biti ključna osoba u postavljanju temelja za onlajn multiplejer, uključujući dizajn, implementaciju i održavanje mrežnih arhitektura za onlajn funkcije. Pored toga, vodiće tim u razvoju i optimizaciji multiplejer sistema, uključujući matchmaking. Sa svim tim u vidu, mogli bismo reći da je multiplejer za Cyberpunk 2 praktično potvrđen.



NINTENDO JE PATENTIRAO... MEHANIKU PRIZIVANJA STVORENJA U IGRAMA?!

Skoro godinu dana nakon što je pokrenuo svoju prvu tužbu protiv Palworlda, Nintendo je sada patentirao summon mehaniku, odnosno sistem prizivanja čudovišta koja se potom međusobno bore. Ovaj patent bi mogao da ima značajan uticaj ne samo na aktuelnu tužbu, nego i na širu industriju igara.

Patent se odnosi na mehaniku u kojoj igrač kontroliše glavnog lika, ulazi u borbe i zatim priziva novog lika ili stvorenje, kako bi njime upravljao u borbi. Patent se sa drži od nekoliko tačaka koje deluju vrlo detaljno, ali je zapravo reč o vrlo opštoj mehanici koja se odavno primenjuje u nizu različitih igara.

Da ste nam rekli da je ovo zapravo plot jedne Black Mirror epizode, poverovali bismo vam...



EA ZVANIČNO PRODAT ZA NEVEROVATNIH 55 MILIJARDI DOLARA



Konzorcijum koji čine PIF, Silver Lake i Affinity Partners, zvanično je kupio Electronic Arts u akviziciji vrednoj 55 milijardi dolara. Od prvog kvartala fiskalne 2027. godine, akcije EA više neće biti uvrštene na javno tržište.

Konzorcijum, u kojem je i Saudijski fond za javna ulaganja (PIF), kupiće 100% deonica EA. Akcionari će dobiti 210 dolara po akciji u gotovini, što predstavlja premiju od 25% u odnosu na cenu deonice od 168,32 dolara na zatvaranju berze 25. septembra 2025. godine, kao i premiju u odnosu na istorijski maksimum od 179,01 dolara na zatvaranju 14. avgusta 2025.

EA će i dalje imati sedište u Redvud Sitiju u Kaliforniji, a Endru Vilson će ostati na poziciji izvršnog direktora.

STEAM USKORO OBUSTAVLJA PODRŠKU ZA 32-BITNI WINDOWS 10

Valve je potvrdio da Steam više neće podržavati Windows 10 32-bit, počev od 1. januara 2026. godine. Valve je pojasnio da Steam zavisi od drajvera koje više nisu podržani u 32-bitnim verzijama Windowsa, zbog čega prelazi isključivo na 64-bitni OS.

Prema izveštaja iz avgusta, ovaj potez će pogoditi samo 0,01% ispitanih Steam korisnika. S druge strane, Windows 11 64-bit se vodi kao najpopularniji OS sa 60,39%, dok je Windows 10 64-bit drugi sa 35,08% korisnika. Valve je naglasio da će podrška za Windows 10 64-bit i dalje biti aktivna, dok će 32-bitne igre i dalje moći da se pokreću na Steamu. Ipak, pojedini naslovi, poput FFXIV, prestaće sa osnovnom podrškom za Windows 10 već 14. oktobra.



INSAJDER TVRDI DA NEMA NIKAKVOG NAPRETKA OKO BLOODBORNE RIMEJKA

Rimejk Bloodborne-a je nešto što fanovi priželjkiju još od izlaska PS5. Igra je objavljena 2015. godine za PS4, gde je i dan danas zarobljena. Nažalost, ako se da verovati insajderu, izgleda da Sony i dalje nije zainteresovan za rimejk ili remaster Bloodborne-a. Naime, Džef Grab je izjavio da je „relativno skoro“ proverio situaciju, ali je dobio informaciju da se „sa Bloodborne-om ništa ne dešava“.

Ova igra se uvek spominje kad god Sony održi novi State of Play. Kada je najavljen The Duskblooms za Switch 2, mnogi su pomislili da je reč o nastavku Bloodborne-a zbog atmosfere i estetike, ali se ispostavilo da to ipak nije slučaj.

Na kraju sve zavisi od Sonija, s obzirom da je vlasnik IP-a.



NINTENDO NAJAVIO THE SUPER MARIO GALAXY MOVIE



Tokom najnovijeg Nintendo Directa, potvrđeno je da će nastavak animiranog hita The Super Mario Bros. Movie nositi naziv The Super Mario Galaxy Movie. Uz kratki tizer, ponovo je potvrđeno da će film premijerno biti prikazan u aprilu 2026. godine.

Naslov filma jasno vuče inspiraciju iz popularnih Super Mario Galaxy igara, koje su se prvi put pojavile na Nintendo Wii. U tim igrama Mario putuje kroz svemir kako bi zaustavio Bowsera u pokušaju da osvoji galaksiju. Igre su bile hvaljene zbog upečatljivog 3D vizuelnog stila i inovativnog gejmplaja, a osvojile su i brojne nagrade, uključujući GOTY.

S obzirom na uspeh prvog filma iz 2023. godine, očekivanja od The Super Mario Galaxy Movie su ogromna.

METROID PRIME 4: BEYOND KONAČNO DOBIO DATUM IZLASKA

Metroid Prime 4: Beyond je najavljen još 2017. godine. Iako nas je Nintendo uveravao da će igra izaći 2025. godine, fanovi su bili skeptični, ali i prilično zbunjeni što kompanija odbija da otkrije tačan datum. Međutim, Nintendo se konačno smilovao na novoj Direct prezentaciji, gde je konačno potvrdio da igra izlazi 4. decembra.

Dugoočekivani nastavak Metroid serijala vodi junakinju Samus na misterioznu planetu Viewros, gde će se suočiti sa neprijateljima pomoću novih psychic moći. Već u ranim trejlerima, mogli smo da vidimo da igra ide korak dalje u pogledu kompleksnosti borbe i okruženja. Ovo je i očekivano, s obzirom da je Metroid Prime 3: Corruption izašao davne 2007. godine!





PLAY! 141
OKTOBAR 2020



PLAY! 88
OKTOBAR 2015

„CILJ IGRE ZAVISI OD VAS - MOŽETE DA UČINITE SRBIJU NAJVEĆOM ZEMLJOM NA SVETU, DA UJEDINITE SVE SLOVENE, ILI PAK DA POKORITE ENGLEZE I OD NJIH NAPRAVITE PRAVOSLAVCE”.

- PREDRAG CIGANOVIĆ O IGRI CRUSADER KINGS III

„KO SU BRE OVI LJUDI? HOĆEMO BRBLJIVOG SNEJKA I ČKILJAVOG ZLOČU OCELOTA! GDE SU?!”.

- MILAN ŽIVKOVIĆ O IGRI METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN



PLAY! 48
OKTOBAR 2010

„BLIZZARDU SE OD IZDAVANJA WOW-A MOŽE ŠTOŠTA ZAMERITI PO PITANJU GRAMZIVOSTI, ALI AKO NEKO PRAVI ODLIČNE IGRE, ONDA SU TO ZAISTA ONI”.

– LUKA ZLATIĆ O IGRI STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY



INTERVJU SA

MAKSIMOM JOVOVIĆEM

OD SAMOUKOG DEVELOPERA
DO MAJSTORA INDIE HORORA

Konkurencija na sceni indie horor igara je brutalna. Nezavisni developeri i timovi se iz dana u dan trude da naprave što jeziviju, što inovativniju igru, ne bi li se njihova ostvarenja istakla iz gomile i doprla do šire publike. Ove teme smo se dotakli u razgovoru sa Maksimom Jovovićem, poznatijem kao Raycastly, indie developerom čiju igru je isprobalo ne samo hiljade i hiljade gejmera, već i neki od najpopularnijih strimera i YouTubera svih vremena.

Ćao Maksime! Kako si ušao u svet game deva? Da li si stekao formalno obrazovanje u ovom domenu ili si potpuno samouk?

Maksim: Samouki sam programer. Bavim se time od devete godine, kada sam prvi put počeo da pišem kod u CMD-u. Kasnije sam krenuo da snimam tutorijale na YouTube-u, što mi je puno pomoglo da napredujem. [Ovo](#) je jedan od prvih tutorijala koje sam napravio.

Sve što me je interesovalo u vezi razvoja igara nalazio sam na YouTube-u, a moram priznati i da sam dosta kurseva piratizovao jer nisam mogao da ih priuštim. Tu negde oko 2009. godine sam otkrio da postoje game endžini, a [ovde](#) možete videti jedan od tih starijih Unity tutorijala. Ovaj je čak izašao pre nego što je Brackeys počeo da snima tutorijale.

[Nightmare Files] Clap Clap je tvoj prvi projekat na Steamu. Reci nam nešto o igri.

Maksim: Clap Clap je kratka horror igra u kojoj ste se prijavili na oglas za posao da čuvate nečiju kuću. Međutim u toj kući je instaliran "clap clap" sistem. Kada zatapšete rukama, svetlo u sobi se pali/gasi. To je osnovna mehanika igre i pokušao sam da izgradim neke spooky momente oko toga. Igra je takođe inspirisana "The Clapper" reklamom iz 80/90-ih, kao i kratkim horor filmom "Clap Clap" sa YouTube-a.

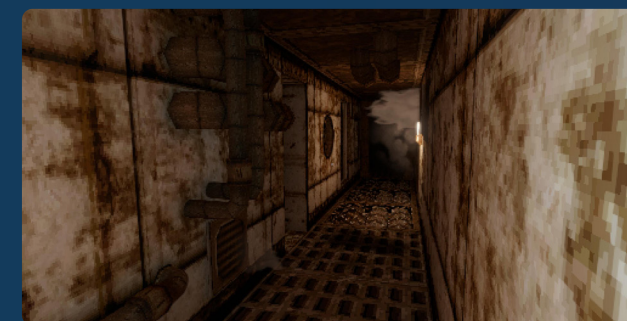
Zašto si se opredelio za horor igru?

Maksim: Puno faktora je uticalo na tu odluku... Glavni je popularnost žanra, što je ujedno i mač sa dve oštrice. Ima puno igrača i mnogo konkurencije, ali Lethal Company i developer Zeekerss su me izuzetno inspirisali. Uporedio sam svoje i njegove sposobnosti i shvatio sam da mogu da proizvedem kvalitetne stvari, ali sada je samo pitanje razvijanja veštine da ubodem uspešni koncept. Takođe imam dosta "iskustva" u ovom žanru jer od malih nogu gledam YouTube kreatore poput Markipliera i Pewdiepie koji su igrali mnogo horora.



Atmosfera je jedan od najvažnijih sastojaka za odličnu horor igru, ali realizacija audio-vizuelnog dizajna može biti veoma izazovna, posebno za solo developera. U tom kontekstu, koji segment developmenta je za tebe bio najteži?

Maksim: Mislim da se ovo menja vremenom, u različitim fazama developmenta. Pošto sam se profesionalno bavio programiranjem, taj mi deo lakše pada. Možda bih izdvojio 3D art deo kao izazovniji, ali i to mi postaje znatno lakše u poslednje vreme zato što sam proteklih par meseci puno investirao u učenje tog dela pipe-line-a. Muziku uglavnom outsorsujem, tačnije kupujem. Takođe planiram da angažujem drugara koji je veoma talentovan u tom domenu, a i nadam se da će to njemu biti prilika da uđe u te vode.



Steam recenzije za [Nightmare Files] Clap Clap su Overwhelmingly Positive. Ovo je veoma impresivno s obzirom da je tržište indie horor igara prilično krcato. Zbog čega se tvoja igra istakla u odnosu na konkurenciju?

Maksim: Tu bih mogao samo da nagađam, ali primetio sam da je mišljenje većine slično. Igrači najviše hvale kreativne i nove mehanike, detalje kao na primer knjige i stvari koje se suptilno pomeraju, zvučne efekte i ambijent, kao i easter egg kada padnete sa mape. A da i svima se svidelo to što mogu da ubiju FIB agenta Ristolinja!:) Igrači takođe jako cene brze ispravke bagova.



U retrospektivi možda deluje jasno zašto je igra uspela, ali u početku mi nije bilo ni na kraj pameti da će je toliko ljudi igrati. Preporučuje se da igra na dan lansiranja ima oko 7,000 + wishlista na Steamu, a Clap Clap je imao jedva 100, što sam skupljao mesecima. Od tih 100, nekih 20 su bili od mojih prijatelja i rodbine.

Da stvar bude gora, kad god bih okačio neki video na reddit i pokušao da promovišem igru, dobio bih dislajkove. Bila je puna bagova i nije imala skoro nikakvu podršku. Jedan od faktora uspeha je možda upravo to što sam odlučio da guram dalje i izbacim igru uprkos svemu.

Kako si se osećao kada si saznao da su tvoju igru igrali poznati strimeri i YouTuberi kao što su CaseOh, Markiplier i xQc?

Maksim: Dve nedelje nisam spavao. Po ceo dan sam samo popravljao bagove i gledao strimove sa drugarom i komentarisao. Prosto je bilo neverovatno, ali kasnije sam se "navikao".

Osećao sam se, a i sada se osećam, kao da sam na pragu nečeg velikog i da napokon imam priliku da ostvarim snove o kojima sam sanjao kao klinac. Dugo sam maštao o ovakvom uspehu i sada kada sam te cifre mogao da "opipam", shvatio sam da mogu mnogo toga da uradim i da imam puno da ponudim.



Trenutno radiš na sledećoj [Nightmare Files] igri, Stoned. Pored toga što se selimo iz jezive kuće na egzotično ostrvo, da li možeš da nam opišeš tvoj pristup u razvoju ove igre u odnosu na Clap Clap?

Maksim: Moj generalni pristup razvoju je isti. Smatram da je na meni da dam apsolutno sve od sebe, da se pobrinem i za najsitnije detalje... a da će rezultati doći sami od sebe. Naravno, svestan sam da nemam moć da predvidim i kontrolišem kada će se oni pojaviti i u kojoj formi.

Što se tiče samog gejmplaja, Stoned će biti bolji od Clap Clap u apsolutno svakom domenu, od arta i zvučnih efekata, pa do puzli, pejsinga i priče, kao i čudovišta koja vas spopadaju.

Da li će Stoned takođe biti besplatan? Da li imaš ideje i planove za premium igru u budućnosti? Da li razmišljaš o nekim drugim žanrovima?

Maksim: Inicijalni plan mi je bio da napravim gomilu besplatnih igara kako bih sakupio publiku i potom izbacio plaćenu igru. Međutim pošto

nisam očekivao da će već prva igra da mi donese toliki uspeh, odlučio sam da promenim strategiju - Stoned demo će biti besplatan, ali ostatak igre neće.

To ponovo radim iz razloga što želim igračima da pružim najbolje moguće iskustvo. Želim da imaju priliku da isprobaju deo igre i da vide da li je to nešto što je vredno njihovog novca i da li ispunjava njihova očekivanja. Zbog toga ću se truditi da svaka moja sledeća igra takođe ima besplatan demo.

Što se tiče drugih žanrova, u skorije vreme uživam u igri Bad North, što je neka vrsta cozy real-time strategije sa simpatičnim art stilom. Ali nisam siguran, mislim da ću se držati horora duži period, pošto želim da savladam ovaj žanr u potpunosti. Kasnije bih voleo da napravim co-op horor igru, što mi je bio cilj od samog početka, inspirisan Lethal Company i Zeekersom. Ali definitivno planiram da se oprobam i u drugim žanrovima kada bude došlo vreme za to.



Da li imaš neku omiljenu horor igru? Koja igra te je najviše uplašila?

Maksim: Jako teško pitanje. Za omiljenu bih rekao možda Amnesia: The Bunker ili It Steals, što su ujedno i inspiracije za Stoned. Najviše me je uplašio Alien: Isolation, koji nisam smeo da nastavim da igram hahaha.

Šta misliš o trenutnoj indie gejming sceni u Srbiji?

Maksim: Nisam preterano upućen, ali me je prijatno iznenadilo da vidim neke popularne igre za koje sam kasnije saznao da su iz Srbije i regiona. Mislim da je ovo što radi SGA stvarno kul.

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

SRPSKA TEKKEN REPREZENTATIVKA OTKRIVA UTISKE IZ 2XKO CLOSED BETE



INTERVJU SA
**ULIJANOM
SCHWAB**



RUR je dobio još jednu priliku da popriča sa Ulijanom "QueenMuser" Schwab, Tekken predstavnicom Srbije koja je osvojila zlatnu medalju na Esports Mediterranean Games 2024 šampionatu. Tokom intervjua povodom njene pobe, Ulijana je izrazila interesovanje za 2XKO, Riot-ovu borilačku igru u League of Legends univerzumu koja je nedavno ušla u closed betu, kao ekspert za Tekken i veliki fan LoL-a. Na sreću, dobila je ključ za betu, pa smo odlučili da je malo ispitamo!

Čao Ulijana! Kako si došla do prilike da učestvuješ u closed beti za 2XKO?

Ulijana: Od trenutka kada je Riot pokazao nekoliko sekundi gejmplaja tokom proslave svoje deseto-godišnjice, odmah sam bila zainteresovana. Kao igračica League of Legends-a, a kasnije i Tekken-a, odmah sam iskoristila prvu priliku da se prijavim u nadi da ću biti izabrana za beta test. Mnoge sesije Alpha Lab-a bile su ograničene na određene regione ili LAN događaje (kao što su EVO turniri), ali čim sam videla email koji me poziva da isprobam closed betu, odmah sam instalirala igru.

Koji su bili tvoji prvi utisci o igri?

Ulijana: Za one koji nemaju iskustva sa borilačkim igrama, 2D igrama pogotovo (kao ja), reći ću samo ovo: JAKO JE TEŠKO bez Pulse moda. Ali ako igri posvetite nekoliko dana, ili nekoliko nedelja (po mogućstvu uz dobrog učitelja), postaje izuzetno zabavna, naročito ako već poznajete likove iz League of Legends-a. Videti ih kako se bore prsa u prsa daje novu dimenziju sukoba suprotstavljenih frakcija Runettere.



Po čemu se 2XKO razlikuje od drugih borilačkih igara koje si igrala?

Ulijana: Pošto nisam igrala druge 2D borilačke igre kao što su Street Fighter ili Mortal Kombat, ne mogu sa sigurnošću da procenim razlike u specifičnoj mehanici, ali mogu da ocenim nivo izvođenja pokreta, learning curve i način na koji se igrači mogu povezati onlajn. Što se tiče nivoa izvođenja, zavisi i od odabranog lika, ali generalno u 2XKO morate malo više da poradite na izvođenju u poređenju sa Tekken-om (naročito u odnosu na Tekken 8, koji deluje "olakšan" u poređenju sa prethodnim delovima). Uprkos prilično detaljnim tutorialima, moram da naglasim da 2XKO uopšte ne deluje kao igra za početnike.



događaje kao što su regionalna i svetska prvenstva u League of Legends i Valorantu, apsolutno sposobna da uvede 2XKO kao novi esport.



Sa druge strane, iznenadio me je "online lobby", koji deluje mnogo bolje odrađen u odnosu na Arcade Lounge u Tekken 8. Komunikacija i interakcija sa drugim igračima je odlična - dovoljno je da se približite arkadama koje su zauzeli avatari igrača da biste gledali njihove mečeve u realnom vremenu!

Da li misliš da igra ima potencijal da postane veliki esports naslov i da li planiraš da budeš deo te scene?

Ulijana: Definitivno. Pogotovo jer je kompanija poput Riot-a, koja već organizuje veličanstvene

Nakon mog uspeha u Tekkenu 2024. godine u Libiji, pored nastavka takmičenja u Tekkenu, već planiram da sarađujem sa FGCSerbia zajednicom kako bismo osnovali sekciju za 2XKO igrače iz Srbije. Jedva čekam da učestvujem na prvim 2XKO turnirima!

Koliko su likovi izbalansirani u ovoj fazi igre?

Ulijana: Pošto sam testirala igru samo nekoliko dana i trenutno se fokusiram na učenje samo jednog lika, ne mogu to sa sigurnošću da tvrdim, pogotovo jer ne mogu da uporedim betu sa ranim alfa fazama u kojima nisam učestvovala. Ipak,



moram reći da mi je Yasuo, koji je već postao meme o balansu u League of Legends-u, ostavio sličan utisak i u 2XKO: veoma je jak u rukama iskusnih igrača, ali slab u rukama početnika.

Više nego likovima, posvetila sam pažnju Fuse mehanikama koje potpuno menjaju ishod borbi, a neke od njih su prilično nebalansirane u poređenju sa drugima. U pravim rukama, ovaj modifikator znatno ojačava bilo koji par likova.



Kao neko ko dolazi iz Tekken scene, šta ti je najviše privuklo pažnju u 2XKO mehanikama?

Ulijana: Da sam igrala Tekken dovoljno dugo da bih doživela eru Tekken Tag Tournament 2 (nažalost, igrala sam samo sedmicu i osmicu na PC-u, pošto ranije nisam imala PlayStation), mogla bih da napravim preciznije poređenje u

gejmpleju. Ipak, iz ono malo snimaka koje sam videla, Fuse dodaci kao što su 2xAssist i Freestyle deluju prikladno za ljubitelje Tag borilačkih igara, dok lično više volim one koji jačaju samostalnog lika (Sidekick i Juggernaut). Oni liku daju bonus HP i damage kada mu HP padne ispod određene granice (slično Rage mehanici u Tekken-u).

Ukratko, pored osnova 2D borilačkih igara, upravo Fuse mehanika je ona koja izdvaja 2XKO od drugih igara ovog žanra. Kao što sam već pomenula, sve zavisi od veštine igrača da maksimalno iskoristi ovaj modifikator kako bi ojačao svoje likove.



Koje razlike u tempu, stilu i strategiji vidiš između Tekkena i 2XKO?

Ulijana: Razmena napada između boraca ostaje prilično slična, pošto sistem prednosti i nedostat-

ka u frejmovima ostaje ujednačen, iako u 2XKO morate da razmišljate više o sistemu "na poteze". Da li sam ja na potezu da napadam ili ću da pojedem iznenadni kontranapad protivnika?

Baš kao i u Tekken-u, tokom poslednjih dana naučila sam na 2XKO da je važno iznenaditi protivnika, stavljajući ga u višestruke 50/50 situacije gde mora da odluči da li će da se brani na jedan ili na drugi način. U pitanju je uvek strategija slična onoj u šahu, ali ubrzana na šezdesetine sekunde, tokom kojih morate da predvidite poteze protivnika i da odgovorite na pravi način.

Druge strategije je da bukvalno iscrpate protivnika. Pošto runde u 2XKO traju cele dve minute, čak iako treba da pobedite samo dve, meč u BO3 formatu sa rundama od 120 sekundi može da traje minut duže nego BO5 meč sa rundama od 60 sekundi. Međutim, odugovlačenje svake pojedinačne runde i pobeda na time-out je test strpljenja i volje koji nije popularan u borilačkim igrama uopšte.



S obzirom da u Tekken najviše igraš Kumu, ko od likova u 2XKO ti najviše odgovara?

Ulijana: Trenutno nije u igri, ali ako prenesu Volibeara u zvaničnoj verziji, on će očigledno postati moj glavni lik. U međuvremenu vežbam sa Illaoi, koja je u League of Legends-u jedan od mojih omiljenih likova (ne igram Jinx iako je moja glavna uloga AD-Carry).

Moj prijatelj koji igra Street Fighter kaže da Illaoi podseća na Marisu (i mogla bih se složiti, pošto sam gledala njegove strimove na Twitch-u). U međuvremenu sam pronašla i druge sličnosti sa likovima iz Tekken-a, na primer, Blitzcrank je preuzeo mnogo poteza od Jack-a, Vi se može porediti sa Steve Fox-om pošto su oboje bokseri

(ali sa težinom izvođenja "električnih udaraca" sličnih Kazuyinim), a Yasuo sa Yoshimitsu-om jer su obojica veoma okretni mačevaoci.



Kako vidiš budućnost ženskih igrača u borilačkim igrama? Da li 2XKO može privući širu publiku s obzirom da dosta devojaka igra League of Legends?

Ulijana: Često pratim tier-1 Tekken turnire, kao što su Tekken World Tour i EVO, ali uprkos primetnom povećanju ženskih takmičara, retko vidim da dostignu top 8. Uprkos nekim izuzecima, vrlo često primećujem da su igračice slabo zastupljene u medijima, ili se suočavaju sa toksičnošću pretežno muške zajednice - skepticizmom u vezi njihovih veština u igri, ili čak i sa direktnim maltretiranjem. Prošle godine u Libiji sam pobedila na ženskom Tekken turniru, ali u budućnosti planiram da postignem značajan rezultat i na mešovitim turnirima.



Ipak, prilično sam optimistična u vezi sa 2XKO, s obzirom da su Ahri i Jinx, dva najpopularnija ženska lika među igračicama League of Legends-a, već prisutna u rosteru, sa velikim potencijalom za buduće uključivanje likova kao što su Lux ili Miss Fortune. Iako prelazak sa strateške MOBA igre na borilačku igru (naročito ako nemate prethodne osnove kao što su moje iz Tekkena) može predstavljati prepreku za mnoge, verujem da svako može da napreduje uz dosta truda, ali i dobrog mentora!

BEKSTVO U LEPŠU REALNOST: ZAŠTO SU SIMULATORI I DALJE TOLIKO POPULARNI?

Autor: Milan Janković



Nekada davno, dok su se gejmeri borili protiv zmajeva, osvajali galaksije i rešavali misterije starih civilizacija, igranje video igre u kojoj samo pereš dvorište, zvučalo je kao uvreda za avanturistički duh. Pa ko bi normalan hteo da dobrovoljno vozi kamion kroz Nemačku satima? A sad... pokušajte da kažete obožavaocu Euro Truck Simulatora 2 da je njegova igra dosadna – rizikujete da dobijete detaljnu lekciju o optimalnim rutama isporuke tereta i realnom zamoru kamiondžija.

U poslednjih nekoliko godina, simulatori su od opskurnog žanra postali ozbiljni kandidati za „najigraniji

je igre“ i to ne samo kod „ozbiljnih entuzijasta“, već i među casual i hardcore publikom. Od pilotiranja Boingom do uređivanja zapuštenih stanova do, danas postoji simulator gotovo svega što možete (ili ne možete) da zamislite.

Pitanje je: Zašto? Šta tera milione igrača širom sveta da sate provode u igrama koje pokušavaju da rekreiraju svakodnevni život, ponekad sa šokantnim nivoom detalja? Da li smo svedoci nečeg mnogo većeg od puke zabave? Možda čak promene u načinu na koji doživljavamo video igre?

OD DOSADE DO OPSESIJE

Setimo se ranih dana gejminga. Simulatori su tada bili rezervisani za najtvrdokornije igrače – one koji su s ljubavlju instalirali Microsoft Flight Simulator i provodili sate pokušavajući da poletanje ne završe u najbližem kukuružištu. Ostatak sveta je posmatrao taj žanr kao komplikovanu, sterilnu zabavu – više nalik obuci za posao nego igri. A onda se nešto promenilo.

U prvim redovima te transformacije pojavio se Goat Simulator. Lansiran 2014. godine kao satirična, skoro pa „anti-igra“, ovaj haotični naslov parodirao je žanr simulatora, ali je upravo time osvojio srca miliona. Ljudi su odjednom želeli da igraju igre u kojima... ništa nije važno. Nema cilja, nema pravila – samo ti, gravitacija koja se ne poštuje i sposobnost da lansiraš kozu u svemir.

Usledili su naslovi poput Farming Simulatora, koji je, bez ikakvog humora, pružio realističnu simulaciju vođenja farme. I gle čuda: ljudi su ga igrali masovno. I to ne samo „ljudi sa sela“ kako su se neki šalili – već igrači svih generacija i profila, od studenata do IT inženjera, koji su nakon napornog dana jedva čekali da obru kukuruz i nahrane digitalne svinje.

Simulatori su tada postali mejnstrim. A kad je PowerWash Simulator postao najprodavaniji naslov na Steamu tokom jednog leta, jasno je da više ne govorimo o pukoj zabavi. Govorimo o opsiji.

I nije stvar samo u ironiji. Ljudi ne igraju ove igre da bi se smejali ideji. Igraju ih jer im prijaju. Jer u vremenu

haosa, pretrpanih notifikacija i konstantne buke, postoji nešto neodoljivo umirujuće u tome da jednostavno... pokosiš travnjak.



SVAKODNEVNI ŽIVOT U DIGITALNOM SVETU

U svetu u kojem supervojnici skaču po svemirskim brodovima, a zmajevi se bore protiv robota, zanimljivo je videti kako igrači sve više vremena provode čisteći tepih, noseći palete ili pažljivo renovirajući kuhinju iz '84. Šta se to desilo sa idejom da igre treba da budu beg od realnosti? Ispostavilo se da je realnost u određenoj dozi upravo ono što nam najviše prija.

Uzmimo na primer House Flipper. Ideja je jednostavna: kupiš oronulu kuću, središ je do perfekcije i prodaš uz profit. Igra je kombinacija relaksacije, laganog menadžmenta i kreativnosti. Nema iznenađenja, nema stresa. Čak i kada ti zidovi nisu poravnati, niko ti neće zameriti.

Slično je i sa Euro Truck Simulatorom. Na papiru, vožnja šlepera kroz Nemačku zvuči kao kazna. U praksi, to je meditacija na točkovima. Navigacija kroz autoputeve, slušanje radija, briga o potrošnji goriva – to su elementi koji čine ovu igru ne samo izazovnom, već i neverovatno zadovoljavajućom. Ove igre daju osećaj postignuća, ali bez stresa i vremenskog pritiska. Nema tišme, nema brzih refleksa, samo ti i zadatak koji je jasno definisan. I to je upravo ono što mnogima treba na kraju dana. Dodatno, igrači su ti koji simulatorima daju novu dimenziju, jer sami sebi zadaju zadatke i izazove.



IZMEĐU IGRE I STVARNOSTI

U ne tako davnoj prošlosti, simulatori su izgledali kao Excel tabele sa nešto tekstura. Današnji simulatori? Pa, realnost ponekad mora da se potruži da ih stigne.

Jedan od najboljih primera tehnološkog skoka je Microsoft Flight Simulator 2024. Ova igra koristi realne podatke, satelitske mape i cloud rendering kako bi doslovno ceo svet stavila na raspolaganje igračima. Poletiš iz Beograda, sletiš u Rio, a sve izgleda toliko stvarno da očekuješ da će ti pasoš zatrebati.

Ono što simulatorima daje posebnu težinu jeste imerzija, osećaj gde zaboraviš da sediš za tastaturom. A da ne pominjemo igrače koji kupuju volane, papučiće, džojstike, pa čak i kokpite kako bi vožnja kamiona, traktora ili aviona bila što autentičnija. Ili one koji koriste VR headset kako bi zaista „ušli“ u kabinu lokomotive ili kabinu bagera.

Tehnologija naravno igra ključnu ulogu – bolji procesori, grafičke i VR alati omogućili su da simulatori više ne budu samo suva prezentacija procesa, već kom-

pletan, realističan doživljaj. Što je veća iluzija stvarnosti, to je veće uživanje.

I naravno, tu su i modovi. Od realističnih vremenskih sistema do personalizovanih vozila, moderska zajednica neprestano proširuje granice mogućeg. U Train Sim World, neko je uveo realne redove replike vozova koji se koriste u Železnicama Srbije.

Na temu domaće moding scene, Play! je prošle godine razgovarao sa Branislavom Miljkovićem, koji već godinama kreira verodostojne replike srpskih gradova (Novi Sad i Beograd) i njihovih autobuskih linija za OMSI 2 (Omnibus Simulator).

Vladimir smatra da OMSI poseduje najbolju fiziku i prenosi najrealniji utisak saobraćaja, ali igrači su ti koji su održali igru u životu sa konstantnim izbacivanjem novih sadržaja. Govorio je i o izazovu adaptacije srpskih gradova, kao i o tome da OMSI predstavlja vrlo potentan kreativni medijum.

SIMULATORI KAO DRUŠTVENI FENOMEN

Gejming zajednica voli apsurd, ali i autentičnost. A simulatori im daju upravo to: neironični apsurd. Kada je PowerWash Simulator eksplodirao na Twitchu, niko nije znao da li se ljudi smeju igri ili je zapravo ozbiljno vole. Ispostavilo se da je i jedno i drugo.

Strimeri kao što su Markiplier, Jacksepticeye i PewDiePie znaju da publika želi zabavu, ali i opuštanje. I zato često biraju simulatore kao kontrast eksplozivnim, brzim igrama. „Ajmo da se opustimo večeras uz malo košenja trave.“ – i eto, stream sa desetine hiljada ljudi koji komentarišu strategiju šišanja travnjaka kao da je reč o raidu iz nove WoW ekspanzije.

Ono što je nekada bio samotnjački žanr, danas je postao kolektivno iskustvo. Simulatori su dokaz da

ne moraš da budeš brži, jači, luđi, već da samo opereš dvorište kako Bog zapoveda.

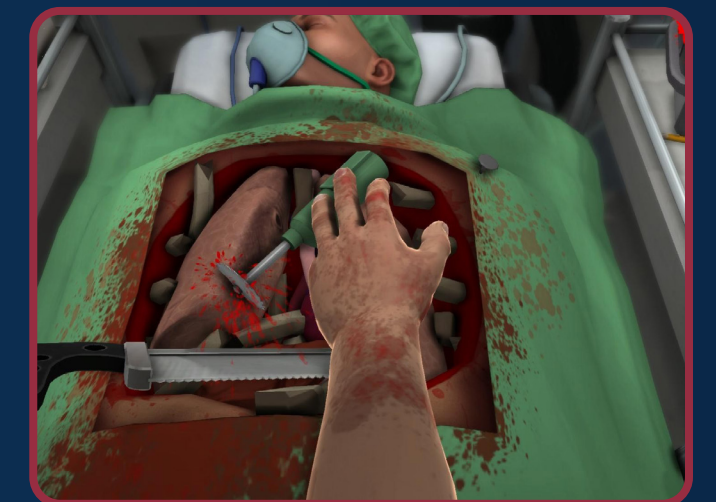


SIMULIRANJE BUDUĆNOSTI ILI BUDUĆNOST SIMULACIJE?

Kada sve sagledamo, jasno je da popularnost simulatora više nije samo trend, već ozbiljan znak promene u načinu na koji gejmeri gledaju na igre. Od naslova koji su nekada bili etiketirani kao „dosadne edukativne alatke“, simulatori su postali žanr koji privlači i opušta milione ljudi širom sveta.



Ključ njihove privlačnosti leži u kontrastu koji nude u odnosu na brze, akcione igre. Simulatori nas vraćaju u sporiji ritam, gde zadovoljstvo ne dolazi od brze reakcije, već od sitnih, postepenih uspeha. Takođe, tehnološki napredak, VR i zajednice na društvenim mrežama i striming platformama, doprineli su da ovi naslovi postanu mnogo više od obične zabave.



Da li je ovo simuliranje budućnosti ili budućnost simulacije? Verovatno i jedno i drugo. I zato, sledeći put kad vas neko pita šta igrate, slobodno odgovorite sa ponosom: „Šišam digitalnu travu i ne možeš da zamisliš koliko je dobro!“



SHINOBI

ART OF VENGEANCE

Autor: Stefan Mitov Radojičić

DŽO NINDŽA PROTIV SVETA

Retro je u modi. Izdavačke kuće su odavno skapirale da mogu da dodatno „izmuzu“ stare klasike, naprave rimejk, remaster ili potpuno novu igru sa istom tematikom i likovima. Naravno ne moramo da budemo pesimistični i da računamo da će to uvek biti neki grabež za kintu i ciljanje na nostalgiju matoraca, jer se ponekad zaista desi da dobijemo pravi biser među igrama. Na moju veliku sreću, SHINOBI: Art of Vengeance spada u tu kategoriju.

U igri preuzimate ulogu Džoa Musašija, legendarnog nepobedivog nindže koji vodi Oboro klan.

Zli Lord Ruse je okupio armiju nindži, robota i jokai duhova sa ciljem da osvoji svet, ali iako je već pokorio dobar deo planete, vi i vaš klan i dalje predstavljate veliku pretnju njegovoj totalnoj vladavini. Samim tim Lord Ruse napada vaše selo i pretvara vaš klan u kamen, a na vama je da ga pronađete i zaustavite jednom za svagda.

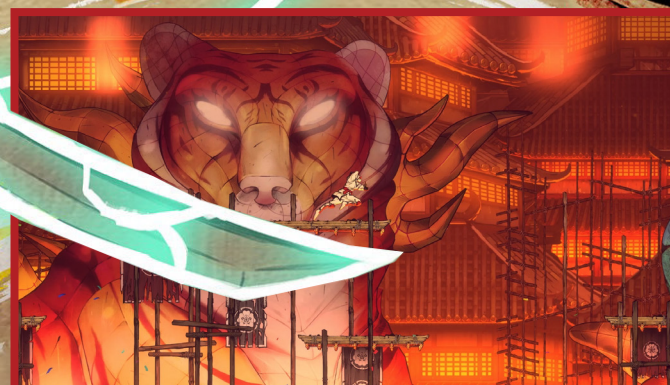
U početku ćete imati veoma mali izbor sposobnosti, tipova napada, opreme i ninjutsu skillova, ali kako budete napredovali kroz igru i sakupljali

zlatne novčiće, tako ćete moći da proširite vaš arsenal. Bitne sposobnosti će vam biti date usputno na određenim lokacijama ili kako budete pobedili određene bossove. Ovaj deo malo podseća na metroidvanije, kao i način na koji ćete se vraćati na prethodne nivoe.



**ZADIVLJUJUĆE JE
KOLIKO JE ART TIM
DOBRO PRENEO DUH
STARIJIH SHINOBI IGARA**

Naime, kada prvi put pređete neki nivo, nećete moći da ga kompletirate pošto će vam faliti neka sposobnost ili neka tehnika kretanja po mapi. Ali iako je ova igra bazirana na nivoima, a ne na velikoj mapi kao u metroidvanijama, i dalje ćete moći da se vratite na bilo koji deo prethodnog nivoa putem checkpoint markera i da odatle potom pokupite nešto što ste propustili (ili nešto što ranije niste mogli da pokupite). Ovo je vrlo zanimljiv stil u dizajniranju nivoa pošto vas slične igre u ovom slučaju najčešće teraju da prelazite cele nivoe, ili uopšte ne nude zaključane lokacije ovog tipa.



Pored novih super moći i poteza u borbi, moći ćete da kupujete i pasivne i aktivne bonuse. Sve stvari koje otključate i kupite lako možete ukombinovati u sopstveni stil igre, a kako budete napredovali, akcioni deo igre će postajati sve luđi, spektakularniji i zabavniji.



**KAKO OTKLJUČAVATE
SPOSOBNOSTI, TAKO
KOMBAT POSTAJE SVE
LUĐI I ZABAVNIJI**



Drugi bitan deo igre jeste platformerski. Samim tim što je igra inspirisana stilom kretanja iz metroidvanija, možete očekivati da će platformerski segmenti biti prilično izazovni, ali će ipak zavisiti od vaše veštine i refleksa. Izazov u borbi i platformisanju će polako rasti kako budete napredovali kroz nivoe i nikako neće biti ne fer.



Grafika je apsolutno prelepa. Iako imamo klasičan stripski cell-shaded stil, i dalje je zadivljujuće koliko je art tim dobro skapirao zadatak i uspeo da prenese duh starijih Shinobi igara. Ne smemo da zanemarimo ni animacije, efekte i dizajn protivnika, koji su takođe na apsolutno vrhunskom nivou. Muzika dobro prati akciju i u kojoj god regiji ili nivou da se nalazite, uživate se dok vitlate katanom po protivnicima.

Što se zamerki tiče, igra u retkim slučajevima pati od bagova koji vas mogu sprečiti da napredujete kroz nivoe, ali najveći problem predstavlja nemogućnost pomeranja kamere. Drugim rečima, ne postoji način da saznate gde ćete završiti kada skočite sa neke litice ili platforme. Takođe ako ste očekivali nešto specijalno novo u smislu gejmplaja, ovde to nećete naći.

SHINOBI: Art of Vengeance nema za cilj da izmisli nešto novo u žanru 2D action platformera (čak ni metroidvania elementi nisu toliko novi), već cilja na to da ga osveži i predstavi na najbolji mogući način. Ako ste noviji fan ovog tipa igara a ranije se niste susreli sa Shinobi serijalom, Art of Vengeance je odličan početak. Čak iako ste dugogodišnji ljubitelj serijala, ovo će vam biti super razlog da se vratite i isprobate noviju, moderniju i lepšu Shinobi igru. Apsolutno preporuka za svakoga ko voli akcione igre, nindže i spektakularne borbe.



RAZVOJNI TIM:
SEGA,
Lizardcube

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

IZDAVAČ:
SEGA

CENA:
29,99€

OCENA

9

- ✓ Moderna retro akcija
- ✓ Ekstremno zabavno
- ✓ Odličan kombat sistem
- ✗ Ništa novo za žanr
- ✗ Poneki bug
- ✗ Nemogućnost pomeranja kamere

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS4

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-2300 / AMD FX-4350
GPU: NVIDIA GeForce GTX 650 Ti / AMD
Radeon HD 7770
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 20 GB

PLAY!

CAST

BI WEEKLY PODCAST ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY_ZINE

Autor: Nikola Aksentijević

G H O S T

OF YŌTEI

DUH SE VRAĆA KUĆI

Od trenutka kada sam pokrenuo Ghost of Tsushima, bio sam očaran njegovom lepotom i minimalističkim pristupom. Svaki korak uvlačio me je dublje u svet igre, i pre nego što sam se okrenuo, već sam jurio za platinom trofejom i istraživao sve što je nudila, uključujući i ekspanziju. Ghost of Yōtei donosi isti osećaj. Vizuelno je zadivljujuća, borba i dalje pruža snažan osećaj zadovoljstva, a otvoreni svet neprestano mami da ga istražujete sopstvenim tempom. Ali, iako nudi fantastično iskustvo, ne cilja na hrabru reinenciju, što bi nekima moglo biti razočaranje, jer se u velikoj meri oslanja na poznati teren.

nom svetu. S druge strane, to je u suštini Tsushima sa novim slojem boje. Lično, ne smatram to slabošću. Sucker Punch je iskovao još jednu majstorsku samurajsku priču, ali вреди napomenuti da Yōtei ne pravi velike iskorake u dizajnu igara. Ako vam se Tsushima nije dopao, Yōtei neće promeniti vaše mišljenje.

IAKO JE SVET MASIVAN,
RETKO SAM OSEĆAO PRITISAK
DA ŽURIM ILI STRAH DA ĆU
NEŠTO PROPUSTITI



Umesto direktnog nastavka, Ghost of Yōtei deluje kao novo poglavlje u onome što bi mogla postati antologija Ghost priča. Svaka priča prati usamljenu figuru čija dela inspirišu strah i nadu. Gejmplej, dizajn okruženja i minimalistički korisnički interfejs svi podsećaju na Tsushimu. Čim pokrenete igru, znate da igrate Ghost, ali ovo može delovati kao mač sa dve oštrice. S jedne strane, Yōtei je još jedna izvrsna avantura u otvore-



Ovde je priča ličnija, dok pratimo Atsu, plaćenicu koju kreće u osvetu protiv Yōtei Six, grupe koja je pred njenim očima ubila njenu porodicu. Istraumirana za ceo život, posvećuje se tome da postane ratnica sposobna da pronađe i pobedi svakog od njih. Na papiru, to zvuči kao jednostavna priča o osveti, ali Sucker Punch dodaje „začinske“ slojeve. Atsuine motivacije se otkrivaju postepeno, pokazujući kako opsesija oblikuje njene postupke i odnose. Svaki član Yōtei Six bande direktno je povezan sa



tom sudbonosnom noći, što ih čini više od običnih negativaca. Igra dodatno naglašava njenu traumu kroz noćne more u kojima se suočava sa gospodarom Saitom, vođom klana koji sada vlada regionom i deluje kao poslednja, gotovo nedostižna meta. Svaki region oblikovan je oko jednog od članova Yōtei Six, što svetu daje i narativnu raznolikost. Jedno područje fokusira se na rat između rivalskih klanova, dok je drugo snežno bojno polje kojim upravlja Saitova mreža špijuna.

Već u drugom poglavlju priča se znatno ubrzava, uvlačeći vas dublje u Atsuino putovanje. Usput se pridružuju i sporedni likovi, unoseći emotivnu tenziju i izazivajući njenu opsesiju osvetom. Sam Lord Saito je manje razrađen - ima motivacije, ali je više prikazan kao preteća senka nego kao potpuno oblikovan lik, jer uglavnom postoji u pozadini ili kroz flešbekove. U početku Atsuine napore doživljava kao sitne smetnje, ali kako njen ugled raste, ne može da ignoriše uticaj „Onryo“ — osvetničkog duha koji proganja njegove redove.

ATSUINE MOTIVACIJE SE
OTKRIVAJU POSTEPENO,
POKAZUJUĆI KAKO OPSESIJA
OBLIKUJE NJENE
POSTUPKE I ODNOS



Svet u Ghost of Yōtei se otvara prirodno, slično kao u Tsushimi, i to je najveća snaga serijala. Umesto da zatrpava igrače quest markerima, aktivnosti se uvode organski. Lutajući NPC može tražiti pomoć ili ukazati na vučju jazbinu u blizini, ptica može odvesti do skrivenog izvora, ili vas kockar može pozvati na mini-igru bacanja novčića. Čak i mape kupljene od trgovaca služe kao suptilni tragovi ka važnim lokacijama. Istraživanje je nagrađujuće jer ga oblikuje vaša radoznalost i retko sam osećao pritisak da žurim ili strah da ću nešto propustiti. Sporedne priče variraju po kvalitetu, ali mnoge dodaju na ličnosti, bilo da otkrivete kako je nagrada vezana za muziku, bilo da istražujete demona sa maskom koji progona seljane. Mitološke priče se takođe vraćaju, tkajući folklor u jedinstvene zadatke koji nagrađuju moćnim oklopima. Često zahtevaju rešavanje zagonetki ili istraživanje, čineći ih možda i najupečatljivijim sadržajem u igri.

Vizuelni tragovi u Ghost of Yōtei su izuzetni i predstavljaju diskretne vodiče koji pomažu bez zatrpavanja. Dim na horizontu može voditi do logora, dok neuobičajeno visoko drvo signalizira neku tajnu. Konji dobijaju privremeno ubrzanje prolaskom kroz bele cvetove, a briljantni sistem vetrova vraća se kao vodič ka označenom cilju. Hramovi, jazbine lisica i detalji poput stena ili Buda statua guraju igrača ka istraživanju bez osećaja prisile. Ovaj dizajn omogućava minimalistički interfejs. Indikatori u borbi su čisti, blagi odsjaji signaliziraju udarce koje nije moguće blokirati, dok se istraživanje prirodno uklapa u okruženje. Yōtei odaje poverenje igraču, a mali nagoveštaji kroz boje i detalje održavaju svet i imerzivan i informativan.



BORBA SE GRADI NA OSNOVI TSUSHIME, ALI SA SISTEMOM PAPIR-KAMEN-MAKAZE VEZANIM ZA RAZLIČITA ORUŽJA

Borba u Ghost of Yōtei se gradi na osnovi Tsushime, ali sa sistemom kamen-papir-makaze vezanim za različita oružja, a ne za borbene stavove. Atsu koristi dvostruke katane, koplje, kusarigamu i odači (veliki dvoručni mač), pri čemu svako oružje briljira protiv određenog tipa. Na primer, koplje je najbolje protiv kusarigame, dok je odači efikasan protiv velikih neprijatelja. Za razliku od Jin Sakaija, koji usavršava katanu, Atsu postaje „majstor za sve“, uzimajući razna oružja i gedžete od svojih učitelja. Koristićete dimne bombe, kunai, eksplozive, lukove, pa čak i musketu. Njena svestranost može delovati manje upečatljivo od Jinovog majstorstva, ali to je više stvar ukusa. Nove mehanike, poput razoružavanja, dodaju nepredvidivost. Određeni napadi mogu izbaciti oružje iz ruke, a i neprijatelji mogu biti razoružani, što naglo menja tok bitke.



Tu je i Atsuin vuk pratilac, koji se vremenom može prizvati u bitke. Njihov odnos raste pronalaskom novih jazbina, a vuk se pojavljuje kao saveznik u okršajima. Na težem nivou borba zasija punim sjajem — neprijatelji su agresivni, okružuju vas i napadaju iz svih uglova, što šunjanje čini dragocnim. Boss borbe posebno dolaze do izražaja jer traže stalnu pažnju i menjanje oružja. Opcije za šunjanje postoje, ali AI je naivan i često se može manipulirati. Iako je sistem tu za one koji vole prikradanje, meni lično više prija direktan okršaj zbog odlične borbe.



SUCKER PUNCH JE ISKOVAO JOŠ JEDNU MAJSTORSKU SAMURAJSKU PRIČU, ALI YOTEI NE PRAVI VELIKE ISKORAKE U DIZAJNU

Vizuelno, igra je spektakularna. I na standardnim podešavanjima izgleda fantastično, a performanse u oba moda (60 fps i 30 fps) bile su stabilne tokom mog igranja. Nije bilo izbacivanja ni bagova koji bi narušili imerziju. Koreografije borbi i duel scena odaju duh samurajskog filma. Muzika je diskretna i tradicionalna, sa šamisen tonovima i atmosferičnim numerama



koje podsećaju na Kurosavine filmove. U završnim momentima igre, tema daje posebno zadovoljavajuću završnicu.

Igra srećom nudi više jezika, posebno japanski glas, koji smatram najboljim načinom da se igra doživi. Engleski je solidan, ali ne sjajan — svi glasovi zvuče pomalo slično, dok japanski glumci daju rečima posebnu težinu i kulturološko poštovanje. Dub nije u rangu loše anime sinhronizacije, ali nekome bi moglo tako delovati.

Ghost of Yōtei ispunjava sve kriterijume dostojnog naslednika Ghost of Tsushima, kao zgusnuta i vizuelno upečatljiva avantura, tehnički ugađena i sigurna u svoj dizajn. Lična priča o osveti ostaje zanimljiva kroz čitavih 40 sati igranja. Iako se može završiti za 25–30 sati, teško je ignorisati sporedne sadržaje. Glavni nedostatak je što Sucker Punch nije pokušao hrabre inovacije, već je radije dodatno ispeglao već postojeću formulu.

Na kraju, Yōtei može navesti i nove igrače da probaju Tsushimu i osete se kao kod kuće, iako između njih stoji pet godina razlike. Na sopstvenim temeljima, Ghost of Yōtei je još jedno majstorsko poglavlje Sonijevog samurajskog serijala i obavezna igra za svakog vlasnika PS5.



RAZVOJNI TIM:
Sucker Punch
Productions

IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment

PLATFORME:
PS5

CENA:
69,99€

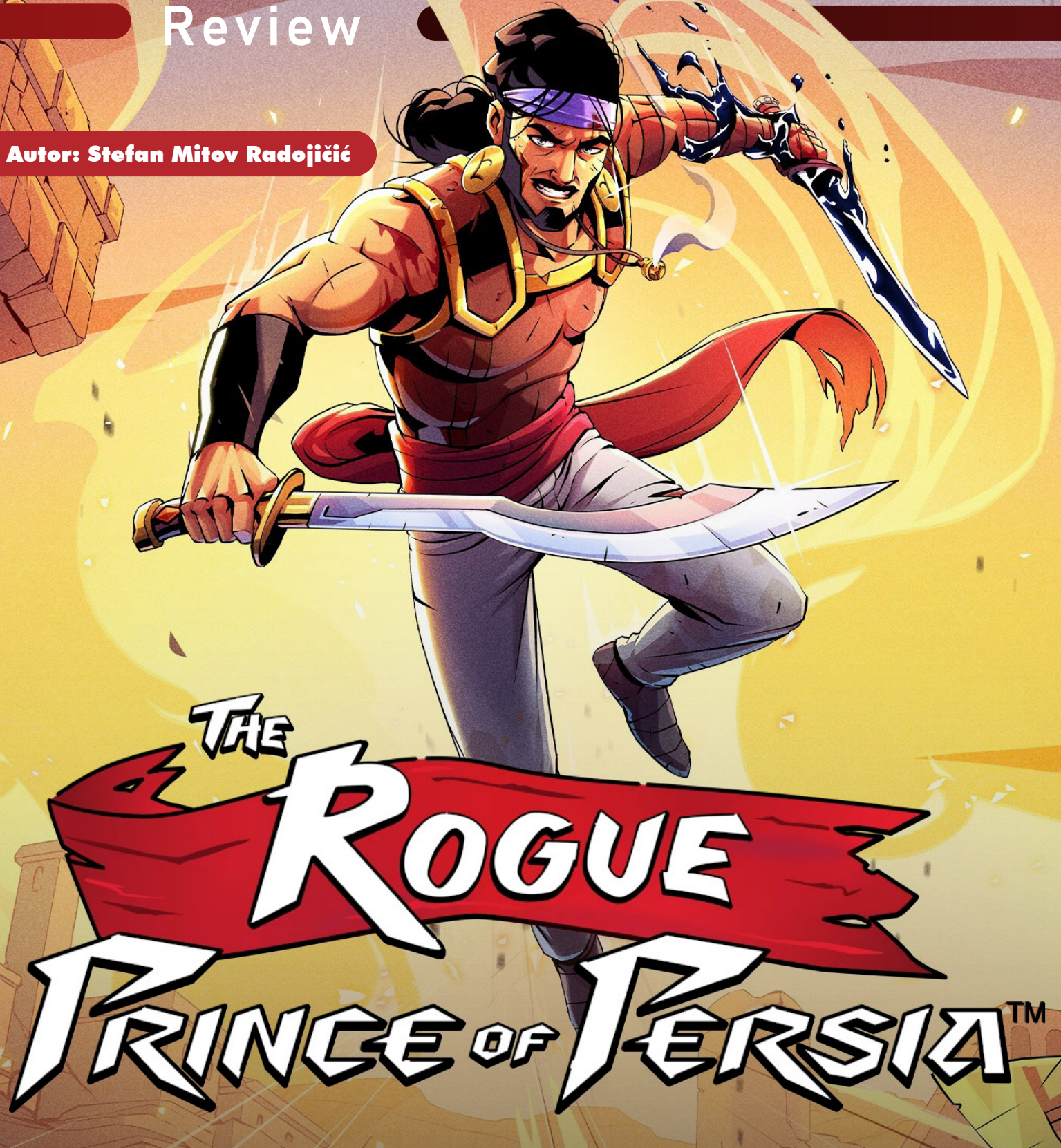
OCENA

9

- ✓ Vizuelni spektakl
- ✓ Odlična borba
- ✓ Prezanimljiv svet koji podstiče istraživanje
- ✗ Nije veliki skok u odnosu na Tsushimu
- ✗ Slabija priča u odnosu na prethodnika

Igru ustupio:
PlayStation

Autor: Stefan Mitov Radojičić



PARKUR U 2D RUHU

Princ nam se vratio i nije sav ljubicaš kao u prvim najavama i trejlerima. Posle The Lost Crown metroidvanije, koja je iskreno trebalo da bude sopstvena igra i novi IP, Princ ovoga puta dolazi u roguelite varijanti sa glavnom mehanikom putovanja kroz vreme.

Arogantni Princ odlučuje da se sam suoči sa invazijom Huna i njihovim pohodom na glavni grad Persije, ali nije očekivao da njihov vođa poseduje mračne magične moći. Princ biva brzo pobeđen, ali misteriozni putnik ga pronalazi i pomaže mu da se oporavi.

Na Princu je sada da proba da stigne do već razorenog grada i spasi svoju porodicu. No svaki put kada pogine, njegova magična ogrlica ga vraća u prošlost.

Već posle nekoliko runova primetio sam da gejملهj jako podseća na Dead Cells. Ovo nije prosta inspiracija, jer su pojedini Dead Cells developeri radili na novom Princu. Ovde, brzina i akrobacije iz Dead Cells je umiksana sa samom srži koja se prožima kroz platformerski deo Prince of Persia igara i mogu da kažem da je sinergija sjajna.



THE ROGUE IMA POZAMAŠAN BROJ MEHANIKA KOJE TREBA POHVATATI

Borba sa protivnicima je vrlo stilizovana. Od vas će se očekivati da se brzo krećete i pritom dobro obraćate pažnju na to šta se dešava na ekranu i ko vas gde napada. Ako vam je izvođenje savršeno, popunjavate posebnu skalu koja daje dodatno ubrzanje i razne druge bonuse putem medaljona. Efekti medaljona su nasumični, ali ćete moći da pravite baš jake kombinacije i vremenom ćete moći da ih nosite više tokom svakog novog pokušaja. Pored toga, na raspolaganju ćete imati i solidan broj oružja, od kojih će svako imati neki specijalni efekat.



Tokom prelaženja nivoa i deonica, naletaćete na NPC likove koji će vam nešto prodati, dati informaciju za dalji tok igre ili se čak pridružiti vašem kampu. Pored opreme i specijalnog materijala koji ćete morati da sakupljate, imaćete i level sistem. U tom smislu imamo klasičnu progresiju gde poene možete da trošite na skillove, ali bitna razlika je da ti poeni nisu fiksni - kada ste u hub zoni, u bilo kom momentu ih možete preraspodeliti.

Ceo gejملهj loop je veoma zabavan i veoma brz, bilo da čistite nivoe ili da samo protrčavate kroz njih. Nivoi su bazirani na nasumičnom spajanju različitih kombinacija soba ali ćete imati u skoro svakoj portal kojim možete da se vratite na neku prethodnu lokaciju. Ako u prvih par minuta pronadete izlaz ali hoćete da nastavite da istražujete, i dalje imate tu opciju bez mnogo backtrackinga.



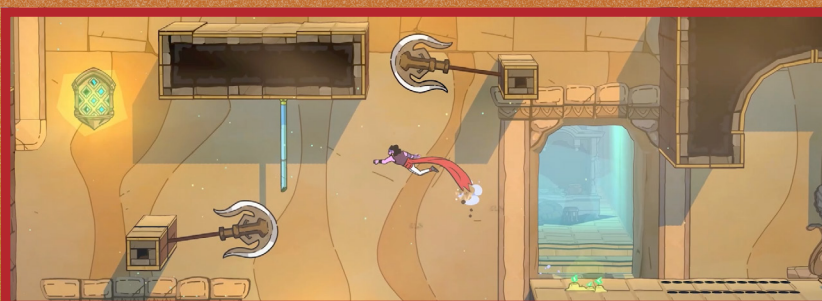
Pomenuli smo Dead Cells na početku opisa, i iako je stil kretanja ovde sličan, rekao bih da je The Rogue u tom smislu dosta zabavniji. Inspirisan Prince of Persia i Assassins Creed serijalima, razvojni tim je uspeo da napravi 2D parkur igru sa ekstremno fluidnim kretanjem (kad se naviknete na njega). A ovo kretanje će vam definitivno trebati da biste izbegli protivnike i kojekakve zamke, koje nisu pretnja samo za vas, već i za neprijatelje.

IAKO JE VEOMA KVALITETNA ROGUELITE IGRA, I DALJE IMAM OSEĆAJ KAO DA JOJ NEŠTO FALI

U The Rogue opet imamo 3D pozadinu po kojoj se kreću 2D Princ i njegovi protivnici, a igra vizuelno izgleda mnogo svetlije i prijatnije za oko nego početne Dead Cells tamnice. A naravno sve to je upakovano u fini cell-shaded stripski stil.



Moja najveća zamerka se tiče nedostatka glasovne glume, a ovoj igri je i te kako potrebna. Sam Princ izgleda kao zanimljiv lik, a ogroman broj scena bi bio mnogo bolje dočaran da ume da govori. Muzika je solidna i očekivano tematska za taj region sveta uz dodate elektro-elemente. Svaka numera fino prati vaše akrobacije i pomaže vam da uđete u flow state.



Kontrole, pogotovu za kretanje, mogu biti malo nezgrapne u početku, a ponekad nećete znati šta se dešava na ekranu zbog proste količine neprijatelja. Ali najiritantniji deo igre je što protivnici mogu da vas napadaju van ekrana. Iako ima solidan broj opcija za komboe oružja i medaljona, igra i dalje ima veoma ograničen broj kombinacija istih koje možete efektivno koristiti.

Iako nije savršen kao Dead Cells, The Rogue Prince of Persia će vam pružiti sate neprekidne zabave. Igra je pun pogodak kako za ljubitelje roguelite žanra, tako i za dugogodišnje fanove The Prince of Persia serijala.



RAZVOJNI TIM:
Evil Empire

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
29,99€

OCENA

8

- ✓ Odličan sistem kretanja
- ✓ Solidna meta progresija

- ✗ Neki neprijatelji prosto nisu fer
- ✗ Slaba raznolikost u buildovima
- ✗ Nedostatak glasovne glume

Igru ustupio:
Ubisoft

TEST PLATFORMA:
PS5

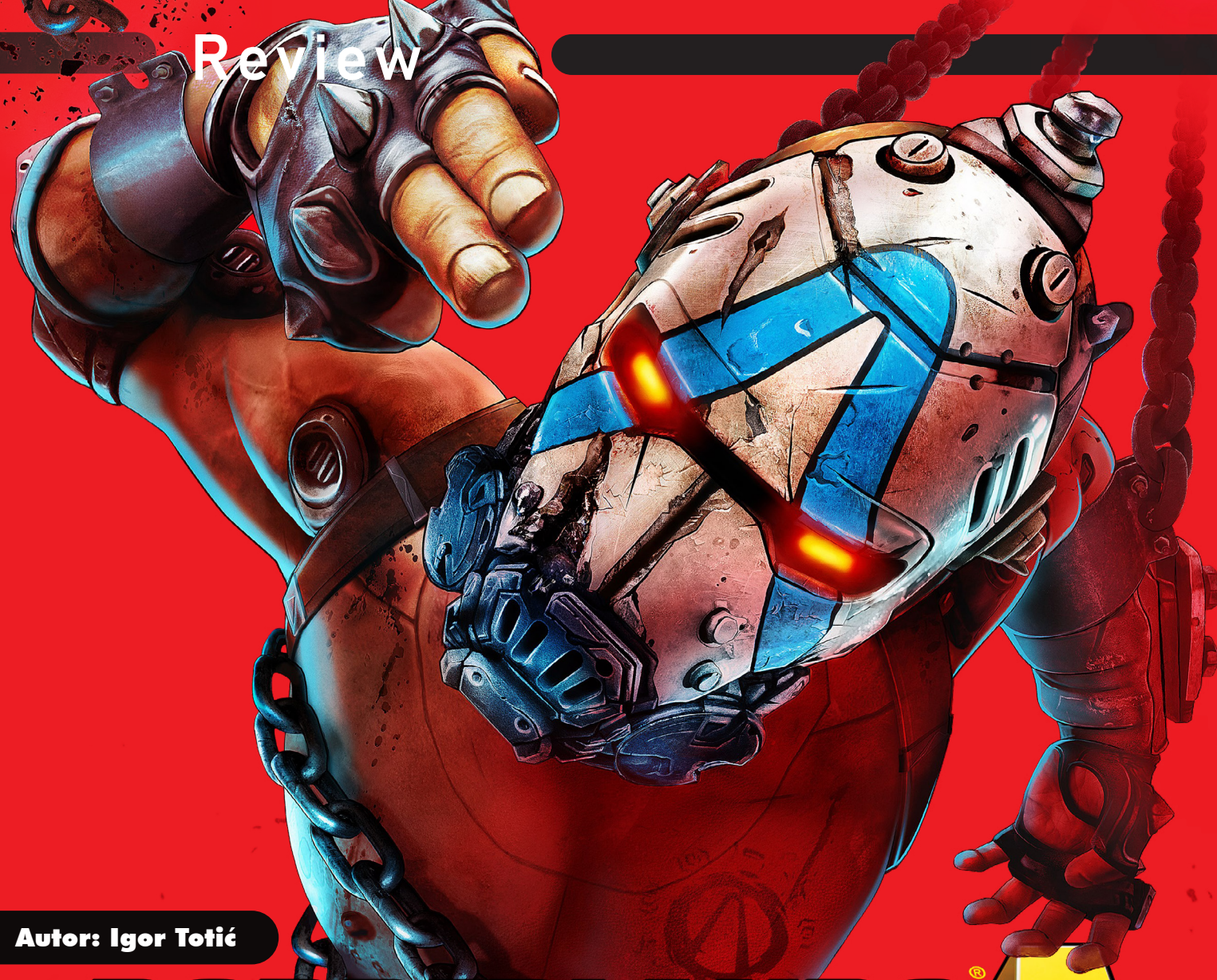
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-4460 / AMD Ryzen 3
1200
GPU: NVIDIA GeForce GTX 950 / AMD RX
5500 XT
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 5 GB

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!



Autor: Igor Totić

BORDERLANDS 4

TEHNIČKA PODRŠKA

U poslednje vreme kada dobijem ponudu da radim recenziju za neku igru, uglavnom razmišljam (vođen istorijom developera ili izdavača) koju platformu ću izabrati. U zavisnosti od endžina, uglavnom za PS5 jurim sve što je UE5 a za PC sve ostalo (sem ako je FPS igra). Inicijalno sam tražio PC verziju za Borderlands 4 jer je FPS, ali i zato što sam odigrao sve ostale naslove na PC-u i mislim da bi bio dobra platforma za testiranje. Par dana posle izlaska igre, urednik

mi se javio da smo dobili ključ ali nažalost samo za PS5. Ispratio sam performanse PC verzije i bio sam poprilično srećan što sam dobio PS5 kopiju jer neću imati tehničkih problema, barem ne koliko bih ih potencijalno imao na PC-u. Ali, avaj, PS5 verzija je još gora nego PC.

Ako čitate moje recenzije, primetićete da ja baš volim ARPG žanr ili igre gde „broj-ide-gore“ i koje

zahtevaju build crafting i teoretisanje oko najoptimalnijih oružja, opreme i skill poena. Još od prvog Borderlands-a, ja sam na ovu franšizu gledao kao „Diablo iz prvog lica“ i nijednu igru u serijalu do sada nisam propustio (gajim posebnu ljubav prema Tales from the Borderlands). Borderlands 4 ne izlazi iz ovog kalupa, ali baš nimalo, već samo dodaje neke sitnice i dovoljno promena da može da nalepi broj 4 i da se proda po punoj ceni.



Borderlands 4 bi trebalo direktno porediti sa prethodnim delom i što se toga tiče ne donosi mnogo promena. Priča je ozbiljnija i dosta svedenija što se humora tiče (možda čak i previše) i ne dešava se na Pandori. Ovoga puta, radnja se odvija na planeti Kairos koja je sada dostupna zbog posledica dešavanja na Pandori i njenom mesecu Elpisu. Misteriozni Timekeeper (kako ga ja zovem, Gospodar Vremena – Kale) osniva totalitarnu organizaciju



Order i zavodi... pa, red. Naravno, na ovoj planeti se pojavljuje još jedan skriveni Trezor i nova četiri lovca kreću na Kairos da okušaju svoju sreću. Fokus se dosta smanjuje sa Trezora jer se priča uglavnom vrti oko pokreta otpora koji vodi Claptrap zajedno sa novim NPC karakterima i na vama je da sami (ili sa još tri drugara), oslobodite planetu od diktatora. Ono što ide u korist neprijateljima je da svi imaju ugrađeni čip u mozak koji dozvoljava Kaletu da kontroliše bilo koga na planeti u bilo kom momentu i tako održava svoju diktaturu. Sticajem okolno-

sti, vaš čip će biti blokiran (neću spojlovati kako) i jedino vi i šačica otpora stojite između slobode i totalnog ropstva.

ŠTO SE MENE TIČE, BORDERLANDS 4 JE UNAZAĐENI NASTAVAK

Kao što sam spomenuo, priča ali i dijalози su mnogo ozbiljniji i zreliji nego ranije, ali i dalje ne mogu da pronađu tu sredinu između poznatih Borderlands gluposti i kritičnosti vaših zadataka. Iako je cela trojka totalni transfer blama što se fazona tiče, u četvorci sam se vrlo retko nasmejavao, što mi je bilo vrlo čudno.

Gejmplej je i dalje isti kao i ranije. Imate brda raznog oružja koje se nasumično generiše u odnosu na proizvođača, kao i aktivne i pasivne magije ili sposobnosti u odnosu na lovca. Ja sam stigao samo da igram Vex, sirenu ovog nastavka i poprilično je interesantno koncipirana. Igrao sam build gde pravim klonove koji su em izuzetno precizni, em nasleđuju moja pasivna poboljšanja, em rade štetu u elementu oružja koji mi je bio u rukama u momentu kad sam ih prizvao. Pored Vex, tu su Rafa, vojnik, koji je brz i agilan i može da se bori prsa-u-prsa; Amon, viking, koji je tenk ovog nastavka i služi da izdrži ogromnu količinu štete kao i da pravi ogromna melee oružja u vidu čekića, sekira, štitova i drugo; I na kraju Harlowe, naučnica, koja ima dosta CC mehanika za kontrolu toka bitke i manipulaciju gravitacije.



Po mom mišljenju, karakteri nisu dovoljno zanimljivi, niti „cool“ koliko su bili ranije. Same siluete starih lovaca na trezore su prepoznatljiviji u širokoj gejming zajednici, ali mislim da će ovi novi biti potpuno zaboravljeni jer nemaju dovoljno interesantan dizajni niti unikatne ličnosti da bi se isticali.



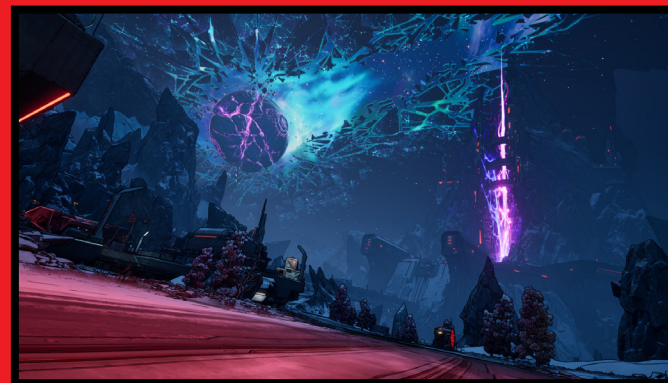
Od novina imamo sposobnost lebdjenja i kuku koja može da vam koristi da se popnete na određene više delove mapa, ali samo tamo gde je to određeno – ne možete da koristite kuku bilo gde. Pored pentranja, kuka može da se koristi da pokupite stvari sa poda, ali samo predmete za quest ili eksplozivne buriće koje možete potom baciti na neprijatelje.

Ove inovacije, po mom mišljenju, su male i nedovoljne. Tiny Tina spinoff koji je izašao pre par godina je mnogo više promenio kako loop igre tako i izvođenje, ali je i dalje zadržao taj Borderlands osećaj i to mnogo bolje nego četvrti nastavak glavnog serijala. I ovo nikako ne mogu da prevaziđem – što se mene tiče, Borderlands 4 je unazađeni nastavak.

LIKOVİ NISU DOVOLJNO ZANIMLJIVI, NITI „COOL“ KOLIKO SU BILI RANIJE

Mape su sada veće i više liče na manje open world mape (čitaj Destiny). Dobar početak igre (u zavisnosti koliko istražujete, a ja jesam) ćete provesti na nogama dok ne otključate vozilo (opet, Destiny) koje možete da prizovete bilo kada – više nije potrebno da tražite „Catch-a-ride“ stanice. Ono što ističe ovaj nastavak je vertikalnost mapa tako da ćete dosta vreme na provesti skačući i tražeći skrivene visoke čestove.

Što se tehničkog aspekta tiče, igra je kompletno promašila sve moguće ciljeve. Prvo, igra koristi „cell-shade“ pristup grafici još od prvog dela, što igru čini da liči na strip. Ovo je potpis ovog serijala i ne treba ga menjati. Sa ovim, grafička zahtevnost ne bi trebalo da bude toliko velika. Tačno se i vidi da, vizuelno, igra ne izgleda znatno bolje ni od trojke ni od dvojke, što je okej, ali bi tom logikom trebalo da radi isto, ako ne i bolje od prethodnika. Nažalost, performanse na PS5 su katastrofalno loše.



Igrao sam konstantno na Performance modu jer ne želim da igram igre u 30FPS. Većina drugih igara na PS5 koje podržavaju Performance mod, održavaju glatkih 60FPS na uštrb grafike i nekih novijih tehnologija kao što su Ray Tracing i Path Tracing. To je okej, to je žrtva koju sam spreman da podnesem kako bi igra bila glatkija. Nažalost, testiranjem razlike između Performance i Quality moda, mogao sam



da vidim samo sitne, neprimetne razlike u vizuelnom aspektu, ali poprilično velik udarac na FPS. Samim tim, igrao sam isključivo na Performance modu, dok sam mogao. Ovo znači da posle nekih sat vremena igranja, igra počinje postepeno da gubi frejmove i postaje neigriva. Rešenje koje je naš dragi Rendi Pičford, vlasnik Gearbox-a, ponudio je da restartujemo igru kada se to desi. Ovo rešava problem, ali to ne sme da se dešava u ovako skupoj igri. Šta je sledeće, da ponovo duvamo u konzole i diskove?

Pored toga, ogromna količina tekstura mi se jednostavno ne učitava, a kada se i učitaju budu mutne i jako ružne. Neretko sam naletao na texture vode na plaži koje bi trebalo da budu talasi ali su zapravo samo ivice 2D asseta koje su nalepljene na plažu. U jednom momentu sam video i talas koji je zaleđen u vremenu i tako stoji kao statična tekstura. Jasno je da ovo ne utiče na gejملهj, ali očekujem da ovako bazične stvari budu potpuno ispeglane pre nego što igra ode u prodaju. Potrošači ne bi trebalo da plaćaju velikim izdavačima premium cenu za igru da im testiraju istu.

Borderlands 4 ne mogu nikako da preporučim u trenutnom stanju, čak ni na konzolama. U momentu pisanja ove recenzije, prošlo je dve nedelje otkako je igra izašla i performanse se nisu nimalo popravile. Meni je neverovatno da je igra uopšte izašla u ovom stanju, pogotovo na konzolama gde je hardver apsolutna konstanta. Iza ovih silnih tehničkih problema, nazire se zabavna igra koju treba kupiti ali na debelom popustu.



RAZVOJNI TIM:
Gearbox Software

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
2K

CENA:
69,99€

OCENA

5

✓ Dobra igra se krije...

✗ ...iza ogromnih tehničkih problema

✗ Lovci nisu dovoljno unikatni

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / Windows 11
CPU: Intel Core i7-12700 / AMD Ryzen 7 5800X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3080 / AMD Radeon RX 6800 XT
RAM: 32 GB
SSD: 100 GB

Autor: Stefan Mitov Radojičić

SPACE ADVENTURE COBRA THE AWAKENING

DA LI JE OVO ANIME ILI IGRA?

Da li ste ikada želeli da igrate neku anime seriju? E pa želja vam se ispunila! Doduše ovo možda nije vaš omiljeni anime, ali dajte mu vremena!

Priča ove jedinstvene igre prati 12 epizoda anime serije iz osamdesetih, Space Cobra. Glavni junak je svemirski gusar Kobra, koji pokušava da se sakrije od piratske gilde tako što menja svoj izgled i briše sebi sećanja. Pet godina kasnije gusari ga otkrivaju, a na Kobri je da povrati snagu, spase misteriozne sestre i pronađe legendaro piratsko blago.



Space Adventure Cobra je 2.5D side-scroll akcioni platformer koji više podseća na Contra ili Mega Man igre nego na klasične beat 'em up naslove. Većinu protivnika ćete napadati sa Kobrinim čuvenim Psychogun oružjem, dok ćete revolver i pesnice koristiti da zaobidete ili uklonite protivničke štitove. Što se glavnog



napada tiče, on će imati nekoliko modova pucanja i svi će vam biti na raspolaganju od početka igre. Jedan od modova povećava količinu štete i razbija prepreke, dok drugi omogućava da upravljate svakim ispaljenim metkom. Pored toga što će vam pomoći da obrišete praktično pola protivnika u svakoj sobi, ovaj mod će biti posebno važan za rešavanje zagonetki i otkrivanje mnogih skrivenih lokacija u igri.

Akcioni deo igre je definitivno predviđen za brzo trčanje i pucanje, a boss protivnici, iako će se neki ponoviti, prilično su česti. Ako zaginete, možete se osloniti na checkpoint sistem koji je većinski veoma korektan i retko kada će vas vraćati predaleko u ranije delove nivoa. Pošto je Kobra sam sebi obrisao pamćenje, tokom nivoa će morati da sakuplja svoja sećanja iliti unapređenja. Vremenom ćete otključati i sopstveni brod gde ćete imati više opcija tokom odmaranja između nivoa i gde ćete moći da pogledate šta ste to od blaga pokupili i otključali.



Iako igra podržava kooperativni mod, on će biti dostupan za samo određen deo epizodnih misija. Kad smo kod epizoda, igra je apsolutno zadržala ton originala i konstantno ćete prolaziti kroz urnebesne scene koje su izašle direktno iz animea. Nivoi su veliki i puni protivnika ili mesta gde možete na brzinu da odradite neku zagonetku, a tu su i specijalno dizajnirane sekvence za borbu sa boss protivnicima.



**PRIČA OVE JEDINSTVENE
IGRE PRATI 12
EPIZODA ANIME
SERIJE SPACE COBRA**

Grafika je odrađena u anime stilu sa 3D likovima i okolinom u kojoj se krećete sa strane na stranu. Samim tim imamo mnogo više animacija i ekspresija nego u 2D sprajtovima, ali najzanimljiviji deo je to da su sinematički zapravo direktne scene iz animea. Nisu u pitanju neka modernizovana izdanja ili sredene verzije, već bukvalno scene iz starog animea iz osamdesetih. Ako vam to ne probudi nostalgiju, ništa neće.



**PLATFORMERSKI DEO
NAŽALOST PATI OD VEOMA
KRUTIH KONTROLA**



Glasovna gluma je odlična i možete imati englesku, francusku i originalnu japansku verziju. Engleska verzija pogotovu može biti otcana ali ne totalno cringe. Dok igrate pratiće vas odlična džez muzika koja odiše numerama iz originalne serije.

Platformerski deo nažalost pati od veoma krutih kontrola i potrebe da budete ekstremno precizni sa vašim skokovima. No moja najveća zamerka jeste to što nivo nećete moći da očistite 100% i nadete sve na prvom prelazu. Naime, moraćete da nastavite igranje dok ne otključate određene spravice koje će vam dati dodatnu opciju za kretanje i tek onda da se vratite i ponovo pređete ceo nivo kako biste našli sve skrivene bonuse. Ako i tada promašite neki, moraćete ponovo da se vratite na početak nivoa i pređete ga opet. Ovo je posebno iritantno u podvodnim sekcijama...

Ako ste kojim slučajem ljubitelj Space Cobra animea, onda je ova igra napravljena baš za vas. U suprotnom, i dalje je vredna vašeg vremena ako volite dobre 2.5D akcione platformere ili 80s nostalgiju. Samo se nadam da će ekranizovati sve epizode animea na ovaj način!



RAZVOJNI TIM:
Magic Pockets

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
Microids

CENA:
39,99€

OCENA

8

- ✓ Zabavan miks anime serije i video igre
- ✓ Solidna akcija i nivoi
- ✗ Ponavljanje celih nivoa zarad otključavanja svega
- ✗ Krute platformerske kontrole

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel i7-14701E
GPU: Nvidia RTX 3070
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 3 GB



TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK

HOLLOW KNIGHT SILKSONG

**SVILOM I MUZIKOM
OBMOTAJ MOJ SVET**

Autor: Stefan Mitov Radojičić

Moraš imati masivnu količinu samopouzdanja da najaviš igru, čutiš sedam godina, obratiš se publici tek dve nedelje pre njenog izlaska i tog dana uspeš da oboriš ne jednu, ne dve, ne tri, nego ČETIRI najveće digitalne prodavnice. Još nemamo reči za ovo ali možemo reći "they did a Silksong" za buduće reference.



O čemu se onda radi taj prokleti Silksong? Nepoznate bube sa svilenim velovima kidnapuju našu glavnu junakinju, princezu Hornet, i odnose je daleko preko pustoši nazad do novog, njoj nepoznatog kraljevstva. Sada je na njoj da odgonetne misteriju, pronade izlaz i vrati se kući.

Pa da krenemo od same Hornet. Prvo, njena veličina znači da poseduje veći hit box, a pored toga utiče i na njen način kretanja. U prvih par minuta ćete primetiti da možete da se zakačite za litice i da se Hornet kreće mnogo brže. Vremenom ćete početi da izvodite akrobacije, a kada savladate sve njene pokrete, imaćete prave spektakularne momente u borbi. Tu će vas čekati apsolutna tona novih protivnika koji će kroz igru postajati sve kompleksniji i sa mnogo više tipova napada. Ono što vam je doskora bio boss okršaj, sada će vam biti neki od redovnih neprijatelja na koje ćete naleteti tokom istraživanja. Igra ne preteruje sa njima osim u određenim situacijama, ali i dalje ih možete zaobići.

**NIVO KASTOMIZACIJE JE
DALEKO VEĆI U ODNOSU
NA PRVI DEO**

Sam početak i startne zone će vas lepo uputiti u nove opcije i sisteme koje ćete imati na raspolaganju. Pre svega, Hornet mora da pronade svoje alatke, ili da pronade nekoga ko može da joj ponovo napravi iste. Kao i u prvoj igri, potrebno je naći NPC-a koji će vam prodavati mape i onda iste popunjavati. Ali među novinama se svakako ističe Crest sistem.



Na prvi pogled lako je reći da je ovo samo Hollow Knight sa nekoliko novina, ali posle samo par sati igranja, shvatićete koliko je to pogrešno. Da ne budemo dramatični - Silksong jeste sličan originalu, ali je jako unapređen.

**KADA SAVLADATE SVE
POKRETE, IMAĆETE PRAVE
SPEKTAKULARNE
MOMENTE U BORBI**

Prvi Crest će biti onaj sa kojim krenete igru, a kasnije možete osvojiti nove pošto završite neku od izazovnih deonica. Svaki će imati tačke koje možete da otključate sa određenim predmetom i tako stavite nove alatke na isti. Konkretno, to će se deliti na specijalne magične sposobnosti, na borbene alatke ili zamke, na defanzivne alatke koje vas na neki način štite i na alatke vezane za istraživanje, recimo kompas. Svaki Crest ima svoju specijalnost i negde ćete moći da stavite više od jednog od ovih tipova alatki a negde manje. Takođe, mnogo bitnija stavka jeste da će svaki Crest menjati kako Hornet napada, a od tipa napada će zavisiti i koliko štete nanosi i koliko daleko zamahuje. Nivo detalja koji je posvećen ovom sistemu apsolutno nadmašuje skoro sve što smo imali u prvom delu i daje vam mnogo više opcija za kombinovanje i pravljenje vašeg ličnog stila borbe. Ili ako otkrijete neke skrivene interakcije da na vrlo cheesy način pobedite neke od težih boss protivnika.



Pored novih mehanika koje ćete vremenom skapirati, igra je prepuna, apsolutno zatrpata gomilom skrivenih interakcija ili čak reakcija NPC likova. Samo po tome može da se vidi i da se potvrdi da je razvojni tim od troje ljudi uživao praveći ovaj nastavak. Ima momenata gde su se sigurno pitali šta bi i da li bi igrači nešto uradili u određenoj situaciji i onda to zapravo isprogramirali.

IGRA JE APSOLUTNO ZATRPANA GOMILOM SKRIVENIH INTERAKCIJA

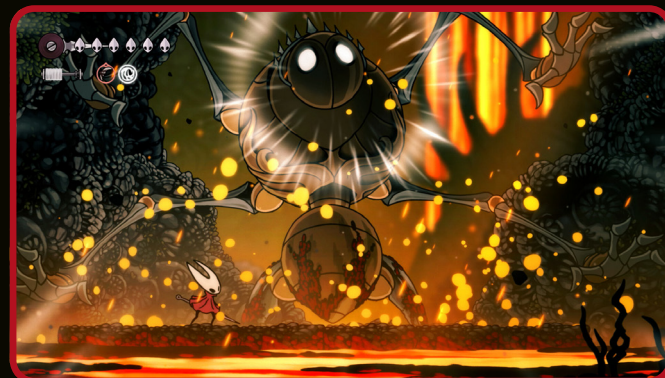
No da se vratim na one zeznute protivnike a to su naravno bossovi. Većina koju budete sreli će biti zaista fer i kada skapirate ritam i uđete u flow state, moći ćete da ih pobedite. Ali tu dolazimo do jednog problema. Fer je boriti se sa jednim bossom ili čak sa nekoliko njih u isto vreme. Problem je kada se borbi pridruži gomila običnih protivnika koji i te kako mogu da vam prekinu bilo kakav flow i naprave više štete nego sam glavni baja

u sobi. Ovo postaje još iritantnije pošto, za razliku od prve igre, ovde ćete naletati na mnogo više arena u kojima ćete morati da se borite sa talasima malih neprijatelja koji postaju sve jači. Ovaj izbor u dizajnu nikako neće odgovarati većini protivnika. Povrh toga, potreba da trčite do nekih od tih lokacija pošto poginete će vas ekstremno nervirati.



Ako išta, barem ćete imati prelep i ogroman (mnogo veći nego u prvoj igri) svet da istražujete, gde ćete često skretati sa predviđene putanje. To je jedna od najvećih draži ove igre i baš kao što je bilo u kecu, osećaj je nezamenjiv kada pronađete tajnu koja nije obeležena na mapi. Ono što ćete uglavnom pronalaziti jesu male brojanice i kuglice sa kojima ćete kupovati opremu, plaćati da se otključaju klupe ili fast travel lokacije.

Silksong uvodi i dosta novina i unapređenja na polju platformisanja. Team Cherry je skapirao da igrači vole da nalaze nove načine za platformisanje i prelaženje deonica, zbog čega je postavio nekoliko lokacija gde ćete, ako ste dovoljno vešti, moći da prođete i odete do nekih zona mnogo ranije nego što je inače predviđeno. No ovde će vam igra baš testirati živce pošto ćete morati perfektno da prolazite kroz njih i da koristite pogo taktiku do apsolutnog savršenstva, a biće i konkretnih sekvenci gde će vas nešto juriti ili povređivati ako ne prolazite dovoljno brzo. Drugim rečima, poželetećete da se vratite u Path of Pain. No kada ih predete bićete i te kako zadovoljni.



Grafika i dizajn su ostali isti kao i u prethodnom delu, ali sa bitnom promenom. Za razliku od pretežno mračnih dubina Hollowneste, ovde ćete imati priliku da uživate u mnogo svetlijim i prijatnijim bojama. Sve dok ne dođete do onih baš zastrašujućih zona, ali čak se i tu strah najviše iskazuje kroz atmosferu. Likovi i animacije su i dalje preslatki i nigde nećete videti ovako lepo nacrtane bube i ostala gmižuća stvorenja. Možete mirno spavati pošto će vas i ovde čekati ogroman broj predivnih muzičkih numera, kako onih koje savršeno predstavljaju svaku zonu, tako i onih koje će pratiti specifične bossove.

U trenutku pisanja ove recenzije, Silksong i dalje pati od nekih vrlo ozbiljnih problema. U najgorem slučaju može da se desi da vam se save fajl jednostavno pokvari, ali ima i manje problematičnih bagova kao što su protivnici ili bossovi koji napuštaju ekran i ne vraćaju se. Na sreću, razvojni tim aktivno radi na ispravkama i redovno izlaze novi pečevi.

Silksong je maestralno istkana metroidvania. Kao i njen prethodnik, veoma je izazovna ali ne samo zbog teških protivnika, već i zbog platforming sekvenci koje će vas testirati do apsolutnog maksimuma. Ako ste fan metroidvania a niste igrali nijedan Hollow Knight, ovo će biti test svega što ste ikada znali o ovom žanru. Topla preporuka i za one koji nemaju toliko iskustva sa ovim tipom igara, ali budite spremni da se maksimalno fokusirate. Iako je lepa, ova ruža ima i te kako oštre trnove!



RAZVOJNI TIM:
Team Cherry

PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox One,
Series X/S, Switch 1/2

IZDAVAČ:
Team Cherry

CENA:
19,50€

OCENA **9,5**

- ✓ Nove mehanike i sistemi
- ✓ Nov ali poznat način igranja
- ✓ Predivan svet za istraživanje
- ✗ Trčanje nazad do bossova
- ✗ Previše običnih protivnika u boss borbama
- ✗ Nekoliko nezgodnih bagova

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11
CPU: Intel Core i5-3470
GPU: GeForce GTX 1050 / Radeon R9 380
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 8 GB



2K26



Autor: Miloš Živković

SAVREMENI TRENDОВI I NASLEDENA POHLEPA

Što smo stariji, čini se da godine prolaze sve brže, a jedan od bizarnijih podsetnika na to su sportske video igre. Posebno one poznatije kao što je svakako legendarna košarkaška simulacija NBA 2K, koja nam ove godine stiže u novom izdanju sa svežim naslovnim licem – aktuelnim MVP-jem Šej Gildžus Aleksanderom, poznatijem kao SGA. Ipak, mnogi ljubitelji košarke sa ovih prostora će kroz osmeh reći da je to „lažni“ MVP, jer je titulu uzeo „za dlaku“ ispred Nikole Jokića, našem srcu mnogo dražeg takozvanog „Džokera“.

Naravno, lice na naslovnoj strani nije jedina novina. Ono što igrače najviše zanima jesu same promene u mehanici, modovima i opštem ugođaju. U nastavku teksta pokušaćemo da sagledamo koliko su one značajne, šta je unapređeno, a šta i dalje koči franšizu, kao i da li NBA 2K26 vredi novca koji je za njega potrebno izdvojiti.

Prva promena koja odmah upada u oči jeste novi „shooting meter“. Za razliku od prošlogodišnjeg neintuitivnog i loše stilizovanog, ovaj je daleko pregledniji i funkcionalniji. Omogućava jasniji uvid u to zašto ste promašili šut, pa greške postaju razumljivije i manje frustrirajuće.



Pokreti igrača takođe deluju fluidnije, a primetno je da je smanjeno iritantno „klizanje“ po parketu koje je prošle godine kvarilo doživljaj. Posebna draž je što su potezi poput Sombor Shuffle-a ili različitih pivotiranja sada izraženiji i korisniji, što posebno dolazi do izražaja ako u svom rosteru imate Nikolu Jokića ili nekog od elitnih NBA igrača.

OD OVE GODINE U TIMU MOŽETE KOMBINOVATI MUŠKE I ŽENSKE IGRAČE



Priča u MyCareer modu je ove godine unapređena zanimljivim obrtima, uverljivijim dijalozima i bolje osmišljenim zapletima. Ipak, glavni problem ostaje isti - nedostatak offline sadržaja. Sve se i dalje vrti oko mikrotransakcija.

Nažalost, online modovi i dalje funkcionišu po pay to win principu. Uz dovoljno virtuelnog novca, vaš MyCareer igrač može preko noći postati novi Džordan, dok se u MyTeam modu najbolja ekipa svih vremena kupuje, umesto da se gradi igranjem.

Tokom igranja naišli smo na jedan zaista neobičan bag. U pojedinim situacijama igrač u reketu počinje da „titra“ kao da ga je pogodio strujni udar ili kao



da ga je zaposela neka nečista sila. To traje nekoliko sekundi, dok ga „ne oslobodite“ dodavanjem lopte ili slučajnim prolaskom pored njega ili jednostavno sačekate da se sam „otrezni“. Očekujemo da će ovakav problem biti rešen u nekom od narednih ažuriranja, ali ga je bilo nemoguće ne pomenuti zbog njegove bizarnosti.



Bez obzira na sve kvalitete, jasno je da NBA 2K26 pati od iste boljke kao i prethodnici. Mikrotransakcije su postale centralni deo iskustva, a čini se da razvoj same igre i simulacije košarke stoji u mestu zbog prevelikog fokusa na dodatne izvore zarade. To je, po našem mišljenju, najveći problem kako ove franšize tako i mnogih drugih u današnjem svetu gejminga.



NOVI SHOOTING METER JE DALEKO PREGLEDNIJI I FUNKCIONALNIJI

Za domaće ljubitelje košarke najzanimljiviji deo svakako su ocene naših igrača. Nikola Jokić ove godine ima ocenu 98 (porast u odnosu na prošlogodišnjih 97), a istu ocenu ima i pomenuti SGA. Novajlija u igri je Nikola Đuričić sa rejtingom 68, dok Bogdan Bogdanović ima 78, a Nikola Jović 75.



Posebno je zanimljivo što je ove godine ubačena opcija da se u istom timu kombinuju muški i ženski igrači, po uzoru na fudbalsku simulaciju FC (bivšu Fifu). Iako ovo donosi određenu dozu raznovrsnosti, smatramo da je to potpuno nerealno zamisliti u sportovima gde fizički kontakt i sama snaga igraju značajnu ulogu. S druge strane, to otvara mogućnost da dobijete „overpower“ WNBA kartice i koristite ih u svom timu a da pritom ne potrošite mnogo novčića.

NBA 2K26 je i dalje najbolja košarkaška simulacija na tržištu. Ona verno prenosi atmosferu i detalje NBA košarke, donosi određene tehničke i vizuelne pomake, ali istovremeno i dalje posrće pod teretom mikrotransakcija i trendova koji više služe zaradi nego ljubiteljima sporta.

Ako ste fan serijala i prethodnih izdanja, razloga za nastavak nema manje nego ranije. Hardkor fanovi mogu razmisliti o premium izdanju Leave No Doubt, koje donosi niz dodatnih pogodnosti, dok će prosečnim igračima verovatno biti sasvim dovoljna i standardna verzija.

Na kraju, kako god da odlučite, jedno je sigurno – Srbija je zemlja košarke. A vaša misija je da se za to pobrinete, makar u virtuelnom svetu.



RAZVOJNI TIM:
Visual Concepts

PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox One,
Series X/S, Nintendo
Switch 1/2

IZDAVAČ:
2K

CENA:
69,99€

OCENA

7.7

- ✓ Novi shooting meter
- ✓ Fluidnije animacije kretanja i driblinga
- ✓ Odličan storyline u MyCareer modu
- ✗ Mikrotransakcije i pay to win sistem
- ✗ Pojedini bagovi

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i5-10600 / AMD Ryzen 5 3600X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD Radeon RX 5700
RAM: 16 GB
SSD: 110 GB

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP

LOST SOUL ASIDE™

svetlu je predstavio i Unreal endžin alatke. Naime, više nije bilo potrebno veliko znanje u pravljenju igara da biste dostigli sjajne rezultate. Istina, možda nostalgija utiče na moje sećanje, ali ovo je način na koji sam začetak ove igre upamtio.

Priča prati lika po imenu Kejzer, koji u svojoj pobunjeničkoj borbi protiv zle vlasti, biva upleten u mračnije šeme sa značajno višim ulozima. Iako se igra suštinski vrti oko njegovih pokušaja da povрати dušu svoje sestre i sunarodnika, priča vodi na fantastični put nošen



**ZVEZDA IGRE JE
BORBENI SISTEM KOJI
PRŠTI OD SPECIJALNIH
EFEKATA I KOMBOA**

Trejler je prikazivao sjajnu grafiku, dizajn i što je najbolje – kombat. Akciju koja je ličila na Devil May Cry na steroidima. Jediní problem? Ovo je bilo pre skoro deset godina. Od impozantnog trejlera do datuma izlaska, čekali smo 3.317 dana, odnosno devet godina, četiri nedelje i dva dana. I šta smo nakon tolikog krčkanja dobili? Hajde konačno da pređemo na konkretne detalje.

Lost Soul Aside je linearni, akcioni RPG, vizuelno inspirisan renomiranim i već pomenutim serijalom, ali istovremeno u potpunosti originalan. Ovo je jedan neizbrušen naslov, koji uprkos nedostacima opet uspeva da zasija u više navrata. I dok je začetak kao solo projekat, oko njega se vremenom izgradio čitav jedan tim. U suprotnom, ne verujem da bi jedan čovek uspeo sam da iznese ovako velik projekat, ma koliko posvećen bio.

nekolicinom različitih fabula. Pa dok donekle zanimljiv zaplet ima izvesnu dozu šarma, suštinski nije ni blizu dovoljan razlog za igranjem, već više služi kao jedan od izgovora za daljim napretkom.



**NAJVEĆA MANA IGRE,
JESU NEISPUNJENA
OČEKIVANJA FANOVA
NAKON 9
GODINA ČEKANJA**

Autor: Milan Živković

OTIŠLA MI IZGUBLJENA DUŠA NA STRANU...

Video igre koje su projekti samo jednog čoveka, definitivno ostavljaju jače impresije. Jednostavno, kada je na nečemu radila samo jedna osoba, publici je prirodno da joj da više zasluga nego timu koji je napravio sličnu igru. Tako izgleda piše u fer-gejmplej pravilniku!

Takav je slučaj bio i sa Jang Bingom, solo developerom iz Kine, koji je koristeći Unreal endžin alatke postigao

neke neverovatne rezultate. Inspirisan dizajnom Final Fantasy serijala, naročito nikad objavljenog Final Fantasy Versus XIII (kasnije Final Fantasy 15), objavio je trejler na svom YouTube kanalu, gde je prezentovao svoju viziju u vidu skoro šest minuta dugog videa.

Trejler je bio raspamećujuće dobar za svoje vreme. Osim što je impresionirao radom jednog čoveka, u najboljem

Za razliku od priče, likovi su mnogo više zanimljivi. Pa dok sam Kejzer nije naročito interesantan, zmajoliki saputnik Arena koji je istovremeno i izvor njegovih sposobnosti, samo je primer znatno bolje sporedne postave. Moram istaći da su i svi likovi pokriveni značajnom količinom glasovne glume, ali engleski glasovi maksimalno variraju. Gluma se proteže od jako loše do poprilično dobre, pa generalno ostavlja utisak tek nešto iznad proseka.



Zvezda igre jeste borbeni sistem, a on pršti od specijalnih efekata i komboa. Svako oružje dolazi sa svojim prednostima i manama, kao i dijapazonom mogućih napada koje proizvoljno možete kombinovati. Na neki način, ovo je sistem koji lako može da zastraši igrača količinom opcija, naročito ako nije fanatik akcionih igara. Tako sam recimo ja većinu igre proveo koristeći samo mač koji sam prvo naučio da koristim, jer mi je prosto bilo mrsko da se udubim u ostatak naoružanja.

Vizuelno, igra izgleda bolje nego na prvom trejleru (Bogu hvala) ali i lošije nego na nekim prezentacijama od pre par godina. Generalan utisak je dobar, ali takođe varira od kritičnih momenata do zaista prelepih. Već stičete utisak da je igra kao pokvaren tuš - ili mlako ili hladno, retko kad na sredini. Možda zvuči loše, ali hej - dobro je za cirkulaciju!

Napomenuo bih da na raspolaganju imamo „performance“ i „quality“ grafičke režime, gde se vizuelno ne



može uočiti značajna razlika ali zato po pitanju frejm-rejta, nebo su i zemlja. Razlika u rezoluciji tj. oštirini svakako postoji, ali nije lako primetna i ovo je jedan od onih primera gde neosporno preporučujem da koristite bržu opciju. Naročito kako je u pitanju akcioni naslov koji će imati mnogo koristi od ovoga.

U suštini, igra ima jako dobar broj kvaliteta ali i neke potpuno čudne momente i rešenja. Tačno se vidi da je u pitanju prvi naslov jednog studija, pa se talenat, trud i neiskustvo besomučno bore i smenjuju u svakom narednom kadru.

Primeru radi, u samom startu ćete primetiti da Kejzer može ili da hoda ili da trči ili da sprinta, gde je svaka od ovih varijanti ili prebrza ili prespora za datu situaciju. To naročito dolazi do izražaja kada ste u društvu nekog NPC-a pa ste ili brži od njega ili on stalno zastajkuje ne bi li vas pričekao. Sa druge strane, kada se svet otvori a počnu da nižu i deonice gde je potrebno platformisanje, kontrole rade iznenađujuće dobro i nedostatak srednje brzine kretanja prestaje u potpunosti da smeta.



Ovo me podseća i na to da sam iskusio jedan čudan, bezazlen ali i krajnje iritantan bag. U jednom trenutku dobijate opciju da promenite izgled karaktera kroz odabir kostima. Ali nakon nekoliko časova igranja, ova opcija je u potpunosti iščezla. Pokušao sam reinstaliranje, učitavanje ranijih statusa i naravno ažuriranje igre, ali ništa nije pomoglo. Iako nije u pitanju neka značajna opcija, njen nestanak bez ikakvog obrazloženja, bio je poprilično frustrirajuć. Ali idemo dalje...



Sporadni likovi imaju perfektno urađenu sinhronizaciju pokreta usana dok pričaju, pa mi deluje da je razvojni tim utrošio bar dve godine na ovaj lep ali potpuno nepotreban detalj. Ovo je naročito čudno ukoliko primetite da za razliku od ostalih karaktera, Kejzer nema ovako dobro urađen „lip sync“. A da stvari budu čudnije, neki likovi prave presmešne grimase dok govore ili čak ćute. Primeru radi Lijana, devojka koja vas prati i čuva progres, ume da složi tako smešnu facu da nikad ne ostane prisegan dok je posmatram.

Jedini element igre za koji mogu da kažem da je bio besprekoran tokom čitavog trajanja pustolovine, jeste muzička podloga. Muzika je toliko dobra da, bez obzira što mi se igra generalno dopala, smatram da je previše kvalitetna za ovaj naslov. Osim što konstantno bombarduje jako solidnim kvalitetom, na momente kao da isuče svoja najljuća oružja i prosto vas zaspe temama epskih proporcija. I to najčešće u scenama koje ne bi bile ni približno tako veličanstvene, da ih u stopu nije pratila natprosečno dobra muzika. Preporučujem da preslušate i zvanični album igre. Siguran sam da ćete naići na mnoštvo favorita među numerama.

Ukoliko zaigrate igru, može vam se učiniti da je svet ovako lepog dizajna i veličine protraćen na jednu potpuno linearnu igru poput ove. Ali nakon dužeg razmatranja, ne bih mogao da se složim sa ovom konstatacijom. Jedina prednost otvorenog sveta ovde, ogledala bi se u mogućnosti da ponovo posetite sjajne prethodne lokacije. Umesto toga, nakon što pređete nivo, on ostaje zaključen i igra sugerše jedino da nastavite dalje.

Kada se sve sagleda, igra pati od neujednačene i malo više nespretno prezentacije. Ali za svaki element koji je loš, na istom polju postoji bar još jedan koji je odličan. Tako je ova igra idealna za ljude koji s lakoćom mogu da pređu preko nedostataka, ukoliko igra sa druge strane može da ponudi mnoštvo kvaliteta. Drugim rečima, za ljude poput mene.

S tim na umu, i javno izjavljujući da sam u ovom momentu spreman da budem mrvicu više subjektivan, istovremeno i kao podrška za čoveka koji je uspeo da dosanja svoj san u vidu projekta, konačni skor mora da bude isti kao i moja omiljena ocena sa fakulteta.

Nedostatke i izgubljene duše na stranu, ova igra je preporuka od mene. Naročito ako ste ljubitelj žanra i pršteće akcije.



RAZVOJNI TIM:
Utilizero Games

PLATFORME:
PS5, PC

IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment

CENA:
69,99€

OCENA

8

- ✓ Odličan borbeni sistem
- ✓ Neverovatna muzika
- ✓ Dobar dizajn sveta i likova

- ✗ Neujednačena prezentacija
- ✗ Pojedini bagovi
- ✗ Priča je slabija

Igru ustupio:
PlayStation

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel i5-10400 / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA RTX 2060 / AMD RX 5700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 80 GB

Autor: Igor Totić



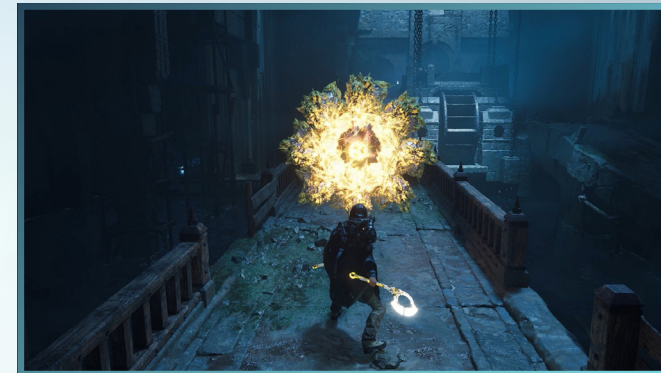
HELL IS US

KOLIKO DEPRESIVNU IGRU ŽELITE?

Sa rastom cena i opadanjem kvaliteta AAA igara, manje, svedenije i jeftinije igre zauzimaju glavno mesto na gejming bini. Najbolji primer za ovo bi bio Clair Obscure: Expedition 33, barem ove godine, i drago mi je da se AA igre guraju u mejnstrim sa in-

ovacijama kako u priči, tako i u gejملهj mehanikama, ali i u pristupačnim cenama. Hell Is Us je još jedna, relativno kvalitetna AA igra koja pokušava nešto novo i divlje, ali ne uspeva baš da pogodi sve mete neophodne da bude u centru pažnje.

Hell Is Us je akcija iz trećeg lica, (da ne kažem souls-like) gde ste spuštteni u fiktivnu državu Hadea koja je u konstantnom civilnom ratu. Remi (glas mu pozajmljuje Elias Toufexis poznat po Deus Ex igrama i „nikada nije tražio ovo“), vaš lik, je rođen u Hadei ali ga je kao dete majka krijumčarila van države. Sada, Remi pokušava da se vrati nazad i pronađe svoju majku tako što se priključi i pobegne iz verzije vojske Ujedinjenih Nacija ovog sveta. Ubrzo se suočava sa



IGRA SE OD POČETKA TRUDI DA VAM STAVI DO ZNANJA DA APSOLUTNO SVE IDE PO ZLU

hororima rata gde obe strane tvrde da su u pravu i na njemu je da nekako prođe kroz ratne zone sa glavom na ramenima. Već tokom prve misije, Remi sazna je da nije samo rat problem u Hadei, već i čudovišta, aparacije koje su se pojavile nedavno i ne biraju strane. Sticajem okolnosti, Remi završava sa mističnim oružjem, kabanicom koja mu iz nekog razloga daje vrlo vernu Death Stranding siluetu i time je opremljen za ono što ga čeka sve dublje u ovoj ratom razorenoj državi.



Igra se od početka trudi da vam vrlo jasno stavi do znanja da apsolutno sve ide po zlu. Čim upoznate prvog NPC-a biće vam jasno da je životni standard

izuzetno nizak, šansa za preživljavanje izuzetno mala i da treba da očekujete veliki izazov. Hell Is Us sa ovim radi nešto vrlo unikatno a to je da uopšte ne drži igrača za ruku. Morate da pratite šta vam likovi pričaju, da koristite kompas za navigaciju i da motrite koje usluge prihvatate ili ne i da li potencijalno mogu da imaju neko vremensko ograničenje.

HELL IS US JE UNIKATAN PO TOME ŠTO UOPŠTE NE DRŽI IGRAČA ZA RUKU

Svet je podeljen na nekoliko srednje-velikih lokacija tako da imate potpunu slobodu da istražujete gde god želite i samim tim da pronalazite kako skrivene lokacije, tako i NPC-eve i kvestove. U početku će vam dizajn lokacija biti totalno čudan, klaustrofobičan i osećaćete se kao u lavirintu, ali već treći put kada napravite neki krug, samo će vam kliknuti gde se nalazite u datom momentu u odnosu na recimo glavni grad zone i gde biste trebalo dalje da idete. Ono što meni lično smeta je što, iako volim da me ne drže puno za ruku, nema samo neki marker koji bi mi rekao „e, ovde je za dalje, a ti slobodno istražuj okolo“. Da, većina NPC-eva će vam ponoviti na ovaj ili onaj način gde treba da idete, ali to je uglavnom u generalizovanim pravcima (istok, zapad, sever jug). Ove odrednice nisu od prevelike pomoći jer su lokacije ili baš široke, ili ima toliko račvanja da više puteva ide u tehnički istom smeru ali na potpuno drugačije lokacije.



Istraživanje i naletanje na nasumične lokacije, događaje i NPC likove je generalno super, ali utisak kvare dva faktora - kombata i mehanika lečenja.

Da bi svet bio dobar za istraživanje, pogotovo bez smernica, bitno je da postoje dobre gejملهj mehanike u vidu ili kombata ili pokrivanja distanci (vozila na primer). Nažalost, Hell Is Us nema ni jedno ni drugo. Vozilo postoji ali vam služi kao glavni HUB i

da vas vozi iz zone u zonu, a u okviru svake zone se uvek krećete peške i ne postoji fast travel, sem nazad do vozila. Problem sa kombatom se deli na dva dela - neprijatelje (njihov dizajn i manjak raznovrsnosti) i na mehanike.

Da krenemo prvo od neprijatelja. Čudovišta koja vas napadaju su jako apstraktnog dizajna i jako lepo ali i zastrašujuće izgledaju. Skoro svi su obojeni u kost belu boju i daju jak kontrast sumornoj, kišnoj, maglovitoj i dimom obavijenoj Hadei. Ono što je meni smetalo je da se većina njih kreće jako nepravilno. Neprijatelji „gličuju“ ka vama i u početku je jako teško da odredite kada će vas zapravo udariti kako biste uradili parry ili dodge. Pored malog broja standardnih neprijatelja, postoje i specijalne varijante istih iz kojih izlazi neka vrsta duše koju prvo treba da ubijete pre nego što možete da uradite štetu domaćinu iste. Ovo postaje jako komplikovano pogotovo ako ima više neprijatelja jer se i duše „gličuju“ i napadaju vas, pa mi je bilo potrebno dosta vremena da se naviknem na napade – kao u tipičnim souls igrama, gine se mnogo.



Što se osnovnih napada tiče, imate samo jedan koji se spamuje i napad koji možete da „napunite“ koristeći posebnu energiju koju skupljate tokom borbe. Ovaj stil je jako bazičan i po mom mišljenju dosadan. Istina, u datom momentu možete da nosite dve vrste oružja kao na primer mač i dve sekire pa da kombinujete, ali i dalje ne dodaje dovoljnu dubinu da kombati bude zabavan. Pored ovoga, sa vama leti dron koji može da vam pripomogne sa posebnim sposobnostima koje otključavate istraživanjem igre. Prva osobina koju dobijete je da dron veže jednog neprijatelja što vama ostavlja prostora da se pozabavite sa ostatkom. Kasnije, dobijaćete sposobnosti za drona koje su vezane za kretanje i to mnogo više pomaže kako u kombatu tako i u samom istraživanju, ali ste vezani za cooldown tj. posebnu energiju koju koristi samo dron.

Pored toga, postoji mehanika koja je na papiru vrlo inteligentna ali se meni nije nimalo dopala. Naime, vaš HP je vezan za staminu, što znači da što manje HP-a imate, to imate manje i stamine. To znači da, što vas više biju, manje mogućnosti imate za odbranu ili napad. Nije mi najjasnije zašto su imali ovaj pristup i izgleda mi da su samo hteli da se razlikuju od ostalih souls igara. U više navrata sam izabrao da umrem nego da se teturam sa jednom trećinom ili petinom ukupnog HP-a i stamine kako bi možda uspeo da uradim parry i povratim deo HP-a.



Tu dolazimo do druge vrlo čudne mehanike – lečenja. Pored toga što možete da pronađete setove za prvu pomoć koji su veoma retki, igra od vas očekuje da se lečite tokom borbe. Ako ste dovoljno puta udarili, izbegli ili odbili napad, pojaviće se prsten oko Remijevog tela i tada morate brzo da pritisnete R1 da biste se izlečili za deo štete. Meni je ovo bilo izuzetno naporno jer sam se više fokusirao na neprijatelje i njihove gličovane napade nego što sam motrio kad će da se pojavi taj prsten, a tajming je preterano mali. Spamovanje R1 je pomoglo par puta ali ne uvek, i nije efikasno. Baš sam imao problema sa ovom mehanikom jer nisam mogao da razdvojim fokus sa bitke na vrlo suptilni QTE, koji je pritom od ogromnog značaja. Na kraju sam rešio da idem pristupom kao u svakoj drugoj souls igri – gini dok ne naučiš fajt toliko dobro da ne mogu ni da te udare.

MEHANIKE KOMBATA I LEČENJA SU MI POKVARILE CELOKUPNO ISKUSTVO

Zbog ovog vida kombata, istraživanje je bilo mučno i više sam gledao da izbegavam bitke nego da ulazim u njih kako bih istražio dalje. Često sam naletao na grupe elitnih neprijatelja iza kojih se jasno vidi neki novi podrum, da bih samo odustao i rekao sebi da ću doći kasnije – a nikada nisam.



Mimo ovoga, sama atmosfera, zvuk kao i grafika su na skoro najvišem nivou i igra vas baš ubacuje u svoj univerzum. Zadaci koje prihvatate se takođe ogledaju u tome. Na primer, naletio sam na baku koja čuva bebu u kanalizaciji i beži od vojske da bi mi rekla da joj je ponestalo mleka i ne zna koliko dugo će beba preživeti. Ja sam se u tom momentu setio da NPC koga sam sreo na početku igre ima kravu i brže bolje sam otrčao do njega sa praznim flašama da mi sipa malo. Ovo je zapravo uspeo i bio sam vrlo srećan što sam se na vreme setio nekog detalja koji bi bio samo pozadina u drugim igrama, dok je ovde vrlo bitan za rešavanje kvesta. Igra generalno odiše depresivnim vajbom i ne beži od toga. Štaviše, iza svakog ćoška pokušava da vam stavi do znanja koji horori rata postoje. Jako retko ćete naići na srećne momente, čak ni kad završavate kvestove, jer kada razmislite dovoljno, neka srećna razrešenja potencijalno vuku kobne posledice kasnije.

Performanse, doduše, nisu na najvišem nivou na osnovnom modelu PS5. Igrao sam isključivo u performans modu i dosta puta je došlo do opadanja frejmova kao i mikro seckanja koja su često uticala na ishod borbi. Kao što sam spomenuo za Borderlands 4 u drugom tekstu, prošlo je dosta vremena od izlaska igre i ovi tehnički problemi još uvek nisu rešeni, što je šteta jer se od konzola očekuje da igre na njima rade dobro od prvog dana izlaska.

Hell Is Us nije igra koja će se svima dopasti. Ja sam siguran da bi ovo meni bila igra na visokom mestu ove godine da je kombati i generalni gejملهj na višem nivou, tj. da bude komplementaran nevođenom istraživanju. Ovako, istraživanje mi je bilo više mučenje nego uživanje ali sam siguran da nekim ljudima ovo neće smetati. Cena je vrlo korektna i nadam se da će igra biti dovoljno uspešna da proizvede nastavak, jer sam siguran da će developeri uzeti u obzir sve kritike.



RAZVOJNI TIM:
Rogue Factor

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
Nacon

CENA:
49,99€

OCENA

7

- ✓ Atmosfera
- ✓ Pristup istraživanju

- ✗ Kombati nije kompatibilan sa istraživanjem
- ✗ Problemi sa performansama

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7-11700K / AMD Ryzen 5 7600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2080 Ti / AMD Radeon RX 6750 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 30 GB



Autor: Božidar Radovanović

Zašli smo u najsablasniji mesec godine, što mi je dalo dobru priliku da posvetim pažnju jednoj horor igri, i to iz domaće kuhinje. Zbog toga sam odlučio da se nadovežem na razgovor koji smo imali sa Maksimom i podelim svoje utiske o [Nightmare Files] Clap Clap.

U ovoj zastrašujućoj avanturici, dobio sam zadatak da pričuvam kuću developera lično (naravno noću). Odmah me je dočekala old school low poly estetika koja se pokazala kao izuzetno efikasna u građenju atmosfere u indie horor igrama, ali i jedna unikatna mehanika. Naime, Maksimova kuća je "pametna", što mi omogućava da sve sisteme u istoj, uključujući svetla, kontrolišem tapšanjem.

Kada sam pronašao ključeve od kuće, bacio sam se na zadatke koje mi je Maksim zadao, kao što je zalivanje cveća. Međutim kako je noć odmicala, primetio sam da me uhodi stvorenje koje je i te kako svesno kako funkcionišu svetla u kući. Posle nekoliko susreta sa čudovištem, od kojih su me neki dobroano isprepadali, znao sam da moram da

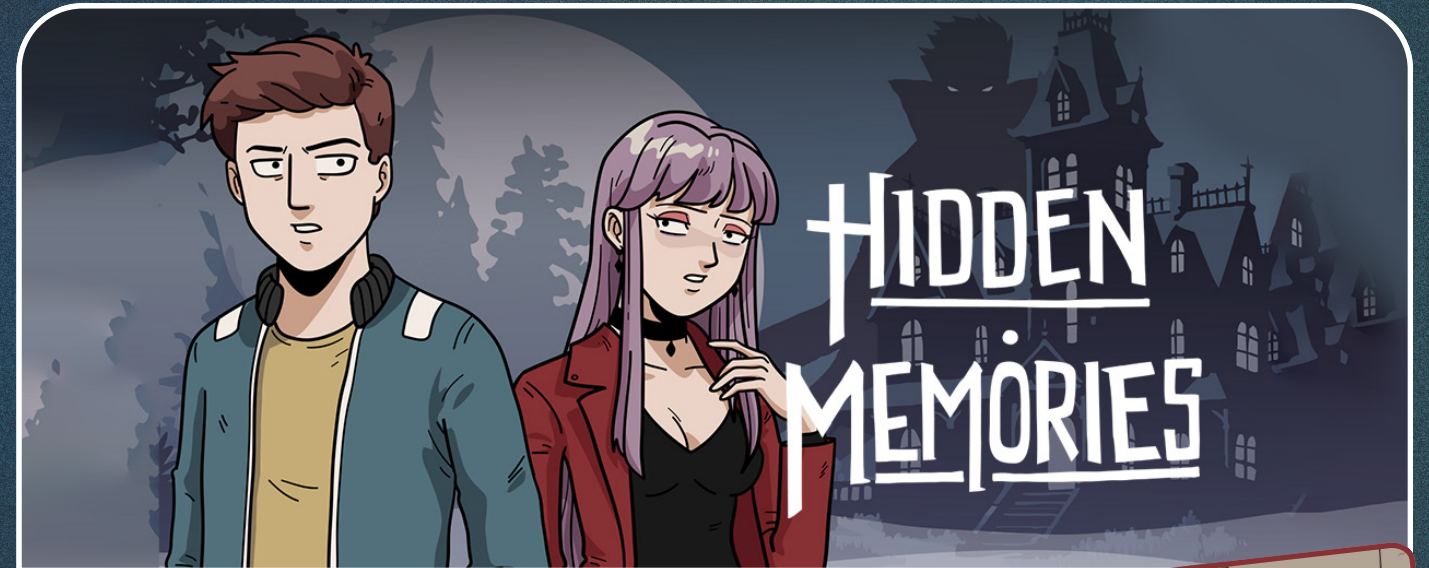
pobegnem, jer bi u suprotnom dobio besplatan, ali smrtonosan tretman kod kiropraktičara.

Pored pomenute mehanike tapšanja, pohvalio bih sijaset easter eggova i smešnih momenata koji probijaju četvrti zid. Sa ovakvom postavkom, voleo bih da je igra bila malo duža, ali s obzirom da je besplatna, nema razloga da se bunim. Ako izuzmemo dužinu, mislim da je Maksim ceo koncept ispratio do kraja i prezentovao ga na najbolji mogući način. Baš me zanima šta nam sprema u sledećoj [Nightmare Files] igri!



RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
RAYCASTLY

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/2933290/Nightmare_Files_Clap_Clap/



Spam puzzle igara se nastavlja. Ovog meseca sam se opredelio za Hidden Memories od studija Dark Dome, devetu igru u Hidden Town serijalu koji čine point-and-click avanture prezentovane u klasičnom escape room stilu. Svaka ima blagu horor tematiku i mahom se odvija u paralelnoj dimenziji iz koje igrač mora da pobegne.

U ovom delu igramo kao Lucian, mladić u potrazi za izgubljenim sećanjima. Da bi se setio prethodne večeri i vratio u stvarnost, mora da pronađe fotografije lokacija koje je ranije posećivao. Ove lokacije ujedno predstavljaju posebne nivoe za istraživanje, a nakon njihovog prelaska, Lucian dobija novi trag ili predmet koji će mu pomoći da reši zagonetke u sadašnjosti.

Mehanika prelaska s jedne lokacije na drugu je sasvim fino realizovana, ali mogla je biti malo bolje iskorišćena. Pored nekoliko recikliranih momenata iz ranijih igara, Hidden Memories poseduje solidan broj originalnih i zanimljivih zagonetki, ali ipak bih istakao jednu sitnu zamerku.

Jako volim escape room-ove. Ova scena u Srbiji se poslednjih godina toliko razvila da danas imamo 150+ soba, najviše u Beogradu i Novom Sadu. Svaka soba koju sam posetio oduševila me je na neki način, a bilo je i čistih desetki. Ipak, imerzija često može biti narušena, a glavni krivci su katanci i hintovi koji su prezentovani na način koji se ne uklapa u tematiku sobe. Znam da su ovi elementi potrebni iz logističkih razloga i daleko od toga da uništavaju iskustvo, ali sam siguran da mogu biti bolje implementirani. Hidden Town igre imaju izgovor jer se odvijaju u natprirodnoj dimenziji, ali opet!



Autor: Božidar Radovanović

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
Dark Dome

CENA:
Besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
Android

TEST UREĐAJ:
Redmi Note 14 Pro

OCENA **DA**



Autor: Miloš Hetlerović

LOGITECH MX MASTER 4

ČETVRTA GENERACIJA NAJBOLJEG POSLOVNOG MIŠA

Kada neka velika kompanija za periferije, kao što je Logitech, napravi proizvod koji postane toliko dominantan kod jedne grupe korisnika, verujem da je jako teško napraviti bilo kakvog naslednika koji sa jedne strane treba da ostane veran prethodniku, a sa druge strane unese neke inovacije. I upravo o tome priča-

Kada otvorimo pakovanje, sada naravno od recikliranih materijala, možemo videti vrlo poznat oblik MX Master 4 miša, dakle tu se suštinski ništa nije promenilo u ovoj generaciji. Čak sam morao od kolege da uzmem Master 3 koji on koristi da uporedim i onda sam primetio malo bitnije razlike – oblik je sada ponovo nekako mekši, malo više nalik na prve dve generacije. Naravno sve su to vrlo sitni detalji, a kome je oblik MX Master miša ranije odgovarao, sigurno će biti zadovoljan bilo kojom generacijom. S druge strane, ispod palca desne ruke je ono gde se „magija“ četvrte generacije dešava.

Pre svega takozvani horizontalni točkić sada sedi nešto više i čini mi se da ga je malo lakše dohvatiti za horizontalni skrol (ili koju već opciju da ste mu dodelili), a ispod njega se sada nalaze tri dugmeta, ranije ih je bilo samo dva. Međutim najbitnija izmena je odmah ispod na mestu gde ste ranije odmarali palac. Taj prostor je i dalje tu, ali je sada pretvoren u jedno veliko dugme, tj. da kažemo površinu na koju je moguće kliknuti. Ali samo kliktanje nije osnovna funkcija ovog dela uređaja - tačno tamo gde vam otprilike dolazi jagodica palca, nalazi se jedan kao cvetić koji je osetljiv na dodir.



mo kada govorimo o seriji Logitech MX Master miševa koja, evo već celu deceniju, važi za de facto standard za nekog ko želi najboljeg miša za posao.



HAPTIC FEEDBACK I ACTIONS RING SU GLAVNE NOVINE

Naravno treba imati u vidu da ovaj sistem možda neće odgovarati svakome jer je neko navikao da koristi prečice sa tastature ili nešto drugo, ali opet, ovo može biti zaista bitno unapređenje produktivnosti kod velikog broja korisnika. Dodatno je dobro što miš pruža haptic feedback, tj. malo će zavibrirati kako prelazite preko opcija, pa na taj način dobijate povratnu informaciju bez potrebe da razmišljate o tome gde vam se tačno nalazi kursor.

Zaista deluje kao da su vrlo dobro razmislili o ovim unapređenjima i ostaje samo da ih pohvalimo, a koliko će već zaživeti kod starih korisnika koji možda nisu voljni da menjaju navike je drugo pitanje.

Šta se time postiže? U kombinaciji sa Logi Options+ softverom, vi za svaku aplikaciju definišete šta će se nalaziti u tom kružiću, cvetiću, kako god da ga nazovemo, i onda možete na vrlo brz i efikasan način a pristupate opcijama koje najčešće koristite. Logitech kaže da se na ovaj način štedi 33% vremena i da se smanjuje broj repetitivnih pokreta miša za 63%. Kako su došli do ovih brojki pojma nemam, ali je činjenica da je vrlo zgodno imati sve to na dohvat prstiju, tj. da kažemo na dohvat kursora miša. I ono što je dobro jeste što će softver sam shvatiti kontekst, pa ukoliko koristite Photoshop možete da birate određene četkice na primer, dok ako se alt-tabujete u Excel možete na isti način da ubacite grafikon. Kada se naviknete na ovaj sistem, zaista dosta ubrzava neke najčešće korišćene stvari.



WIRELESS BOLT ADAPTER JE SADA MINIJATURNI USB-C



Od drugih bitnih inovacija po prvi put se susrećemo sa Bolt wireless adapterom koji je u USB-C standardu. Ovako mali adapter do sada prosto niste videli, pri čemu je brži i bolje zaštićen od prethodnika. Malo je bez veze što se u kutiji ne nalazi USB-C kabl za povezivanje i punjenje miša, ali možemo računati da je to u svrhu smanjenja elektronskog otpada... USB-C omogućava i brzo punjenje miša jer za samo minut punjenja dobijate čak tri sata korišćenja, a baterija ukupno može da drži čak do 70 dana što je zaista impresivno. Od fizičkih stvari

MIŠ DOLAZI U TAMNO SIVOJ ILI BELOJ BOJI

treba još primetiti da je klik svih dugmića sada potpuno nečujan, što se nekome možda i neće svideti, ali je svakako dobro za kancelarije u kojima ima puno korisnika. MX Master 4 za sada dolazi u dve boje, tamno sivoj koju smo mi imali na testu i beloj, pa možete prilagoditi izbor svom radnom okruženju.

OBLIK JE SAMO NEZNATNO PROMENJEN

Naravno sve što je važno za prethodne generacije ovog miša važi i za ovu – tu je mogućnost povezivanja do tri različita uređaja, što preko wireless, što preko Bluetooth konekcije, lako prebacivanje između uređaja, čak i Flow konektivnost koja omogućava da samo pređete s ekrana jednog računara na drugi. Tu je i točkić koji možete vrteti do čak 1.000 linija skrola u sekundi, kao i već pomenuti horizontalni skrol točkić kome možete dodeliti zaista mnoštvo vrlo korisnik funkcija, a to što ima više pomoćnih dugmića znači i veću mogućnost prilagođavanja korisniku. Drugim rečima, sve je zaista uvek okrenuto maksimalnoj produktivnosti.

Zanimljivo je kako Logitech zaista puno pažnje posvećuje onome što korisnici očekuju od MX Master serije miševa i stvarno se trude da u svakoj generaciji unesu nešto novo i nešto što će vam omogućiti da vaš glavni posao radite brže i lakše. MX Master 4 tu nije izuzetak i sa jedne strane donosi vrlo prepoznatljive karakteristike i ono što su korisnici obožavali kod prethodnih generacija, a sa druge donosi dovoljno inovacija da bi mogao da privuče mnoge od njih na unapređenje ili čak i neke nove simpatizere. Naravno, kao i do sada, glavna mana je dosta visoka cena za jedan miš, ali s obzirom da se zaista radi o jednom od najkvalitetnijih uređaja na tržištu, kao i da mu se mnogi korisnici uporno vraćaju iz godine u godinu, jasno je da je ona i te kako opravdana jer MX Master postaje sve bolji, a pravu konkurenciju zapravo i nema.



pet project
GAMES

RIP OUT

OUT NOW



PURCHASE
ON STEAM



Autor: Miloš Hetlerović

G515
RAPID
TKLLOGITECH G515
TKL RAPIDMODEL SA PODESIVOM
AKTUACIJOM

Mehaničke tastature sa tasterima niskog profila za igranje su već neko vreme prisutne na tržištu i nisu ništa specijalno novo. Međutim Logitech je odlučio da sa jednim svojim modelom ode korak dalje, uz mogućnost da vi kroz softver podešavate kada će svaki taster zapravo registrovati klik.

Logitech G515 TKL tastaturu smo sretali već u nekoliko navrata, kako u žičnom tako i u bežičnom izdanju i tu nema mnogo nepoznanica. Radi se o izuzetno plitkom tenkeyless modelu gde je najveća debljina uređaja samo 22 milimetra, relativno svedenog dizajna gde je jedini taster osim standardnih onaj za uključivanje game moda, tj. onaj koji gasi windows i druge tastere koji bi vam smetali u toku igre. Kombinacijom funkcijskih tastera pristupate i multimedijalnim komandama kao i nekim osnovnim podešavanjima tastature poput osvetl-

jenja ili izbora profila, a sa zadnje strane nalazi se malo zadržavanje iz koga izlazi USB-C kabl do računara (Rapid model tastature je dostupan samo u žičnoj verziji za sada). Tasteri su prijatni na dodir iako su niskog profila pa su dobri i u svom osnovnom podešavanju, kako za igre, tako i za kucanje teksta, gde pritom nisu previše bučni. Sa donje strane tastature nalaze se nogice koje je moguće postaviti u dva položaja pri čemu se dobija nagib od 4 ili 8 stepeni, meni iskreno uvek više prija što veći nagib.

Tu dolazimo do glavne osobine ove tastature a to su analogni tasteri koji se nalaze ispod standardnih low profile kapica. S obzirom da ljudi često analogno povezuju sa nečim što je staro i prevaziđeno, treba objasniti o čemu se ovde tačno radi. Najveći broj mehaničkih tastera su digitalni, imaju status 0 ili 1, ili je taster pritisnut

ili nije, ne postoji ništa između. Analogni tasteri s druge strane mogu da registruju pritisak celom dužinom svog hoda, pa tako možete podesiti da li će taster da registruje kada je pritisnut na samo 0.1 mm od početka kretanja, pa sve do 2.5mm. Pri tome se sve to radi iz G HUB softvera i moguće je podešavati osetljivost u podeocima od po samo 0.1mm. U praksi ako taster podesite da reaguje već na 0.1mm, biće dovoljno da ga samo malo „pomazite“ da bi se odmah registrovala akcija, dok ako stavite da je aktuacija na 2.5mm morate da ga pritisnete do kraja hoda koji postoji kako bi to proizvelo akciju.

MOŽETE KREIRATI MAKROE
ZA ODREĐENE IGRE ALI
I VIŠE SLOJEVA ISTIH

Sa druge strane je rapid trigger podešavanje koje određuje koliko taster mora da se pomeri da bi se registrovalo da više nije pritisnut, a koje je isto moguće podešavati od 0.1 do 2.5mm. U startu ta podešavanja stoje na 1.5mm za aktuaciju i 0.4mm za podizanje, ali je vrlo zabavno eksperimentisati i doći do nečega što vam možda najviše odgovara jer su rezultati zaista iznenađujuć i zavise od podešavanja. Najbolje od svega je što je u softveru to moguće podešavati za svaki pojedinačni taster, za sve zajedno ili za određene grupe, dakle mogućnosti personalizacije su zaista ogromne.



Konačno dolazimo i do Key Priority opcije: većina mehaničkih tastatura ima no-ghosting opciju ukoliko pritisnete više tastera istovremeno da se registruju. Međutim ovde je to otišlo korak dalje, jer možete odabrati kako tastatura registruje kada su pritisnuta dva tastera istovremeno – da li će biti prioritet koliko je duboko pritisnut jedan taster, da li će prioritet biti koji je poslednji pritisnut ili da li će neki od njih prosto imati apsolutni prioritet, odnosno uvek će se on prvo registrovati. Iskreno, baš i nisam navikao da pritiskam više tastera istovremeno i da imam neka očekivanja od rezultata (baš zato što su poprilično nepredvidivi), ali mogu da zamislim da igrači koji igraju igre u kojima ima puno akcija u minuti zapravo ovo dosta koriste kako bi odredili šta im tačno odgovara.

U softveru se nalaze i profili koje možete odrediti po igrama koje igrate i koji vam omogućavaju da kreirate makro komande i slično. Međutim ono što je sada novina jeste da imate i layere, tj. slojeve makro komandi koje možete menjati u okviru istog naslova i time kreirati veliki broj različitih akcija. Ako je to nešto što vam pomaže da izvršite kompleksne operacije u okviru neke igre.



Logitech G515 TKL Rapid je model koji definitivno nije za svakoga. Ovo je pre svega mehanička tastatura namenjena onima koji jako ozbiljno igraju igre i koji tačno znaju šta žele i kako to da podese. Za većinu ostalih, običnih igrača, Rapid model će prosto biti poprilično neiskorišćen, ali za one koji znaju šta hoće i voljni su da to plate, ovo je model koji prosto nema konkurenciju na tržištu.

play!

z i n e

