

play!

br. 200 | APRIL 2026.

Z I N E

DOMAĆA SCENA:
GOING MEDIEVAL
DOSTIGAO VELIKU
PREKRETNICU

HARDWARE:
LOGITECH G PROX2
SUPERSTRIKE

REVIEW:
ESOTERIC
EBB

RETROSPEKTIVA:
SVI DOBITNICI
GOTY NAGRADA

IGRA MESECA:

CRIMSON
DESERT

BROJ 200 - APRIL 2026.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stevan Starović

REDAKCIJA:

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Rosić

KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rsBeograd | 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



play!

z i n e

DOBRODOŠLI

Kada je Crimson Desert izašao, bilo je vrlo lako istaći njegove najveće zjapeće mane. Laka meta, što bi se reklo. Međutim, što su više prolazili kroz živopisna prostranstva Pywela, mišljenja mnogih igrača su se promenila nabolje. Bilo da su pozitivni aspekti zasenili negativne, ili je razvojni tim uveo masivna unapređenja, igra je uspela da se spasi od zaborava.

Ja lično nisam igrao Crimson Desert, ali ću ga, verovatno, zauvek pamtiti. Razlog je, pa... „glup“ je prejaka, dok je „smešan“ previše subjektivna reč. Znaite ono kada kao klinci usvojite pogrešan izgovor neke engleske reči? Meni će roudž (rogue) uvek biti jedna od najomiljenijih. E pa u slučaju naše aprilske igre meseca, jedan ortak je, mrtav ozbiljan počeo da govori Crimson Dessert (smešnije je nego što zvuči, kunem se). Sada mi se jede torta od višanja više nego ikada...

Na temu poslastica iz domaće kuhinje, novosadski studio Foxy Voxel je izvadilo Going Medieval iz rerne nakon dugogodišnje early access faze. Verzija 1.0 je konačno tu, ali ovo nije finalno izdanje - ekipa iz Foxy Voxela će nastaviti da eksperimentiše i unapređuje svoj originalni recept, i to u tandemu sa posvećenom zajednicom koju je godinama gradila. Trud se definitivno isplatio, a mi ćemo se potruditi da dopunimo naše inicijalne utiske, koji datiraju još iz 2021. godine.

Vidimo se u maju, a do tada, srećan Uskrs i prvomajski praznici!



52 IGRA MESECA: CRIMSON DESERT



18 PRVI UTISCI: SLAY THE SPIRE 2



68 HARDWARE LOGITECH G PRO X2 SUPERSTRIKE

SADRŽAJ

FLASH VESTI 6

RETROSPEKTIVA 10

Play!Vremeplov..... 10

Svi dobitnici GOTY nagrade..... 12

DOMAĆA SCENA 14

Going Medieval dostigao veliku prekretnicu... 14

ESPORTS 16

Srbija na Mediteranskim Esports Igrama 16

PRVI UTISCI 18

Slay the Spire 2 18

REVIEW 20

Legacy of Kain: Defiance Remastered..... 20

Never Grave: The Witch and The Curse..... 26

Screamer..... 30

Marathon 34

Primal Planet..... 38

John Carpenter's Toxic Commando 42

Esoteric Ebb 48

Crimson Desert 52

Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection.. 60

RETRO KUTAK 66

PiPP!N: Najveći promašaj kompanije Apple... 66

HARDWARE 68

Logitech PRO X2 Superstrike..... 68

Logitech Keys-to-Go 2 72



PlayStation singleplejer ekskluzive više neće izlaziti za PC

Kao dodatak na poslednji izveštaj, Džejson Šrajer je ponovo objavio da Sony do daljnjeg odustaje od PC portova svojih singleplejer igara, što znači da će predstojeći projekti poput Marvel's Wolverine i Sarosa ostati zaključani na PS5. Kompanija nije objavila zvanično saopštenje, ali ne verujemo da bi Šrajer forsirao ovu priču za džabe.

Tokom poslednje decenije, dobili smo portove igara kao što su Returnal, Ghost of Tsushima, God of War Ragnarök, Marvel's Spider-Man, kao i naslove iz Horizon Zero Dawn serijala. Što se tiče predstojećih projekata, Šrajer je naveo da Ghost of Yōtei sada definitivno neće dobiti PC port. S druge strane, multipleplejer igre bi i dalje trebalo da regularno izlaze za PC.

Nakon neočekivane najave na kraju The Game Awards manifestacije i razočaravajućeg debija, Highguard zvanično odlazi na večni počinak. Manje od dva meseca nakon izlaska, 26. januara, Wildlight Entertainment je potvrdio da se serveri gase 12. marta.

Highguard je besplatni hero shooter iza koga stoje veterani koji su ranije radili na Apex Legends i Titanfall. Na izlasku je privukao 97.000 istovremenih igrača što u startu nije ispunilo očekivanja, ali situacija je postala samo gora. Ovaj pad su ispratili promene u razvojnom timu, koji je sredinom februara ostao bez većine zaposlenih.

Pre nego što pitate, Highguard je definitivno bio "uspešniji" od Concorda, koji je ugašen posle samo dve nedelje.

Highguard je zvanično mrtav: Igra je zaživela samo 45 dana



Evo koliko ljudi radi na Witcher 4

U jednom od slajdova novog finansijskog izveštaja, CDPR je otkrio da na Witcher 4 trenutno radi 499 developera, dok je ukupan broj developera na svim projektima porastao sa 707 na 993. Podaci takođe pokazuju da je The Witcher Trilogy prodat u čak 85 miliona primeraka, gde se 60 miliona odnosi na The Witcher 3.

Većina novih zaposlenih radi na razvoju četvorke. To uključuje mnoga poznata lica - senior quest dizajner iz Warhorse Studiosa (Kingdom Come: Deliverance), animatorica iz Sandfall Interactive (Clair Obscur: Expedition 33) i senior cinematic artist iz Larian Studiosa (Baldur's Gate 3). Datum izlaska još nije otkriven, ali znamo da će Witcher 4 ugledati svetlost dana najranije 2027. godine.

Kada je drugi trejler za Grand Theft Auto VI pušten u etar, oborio je rekorde i postao najgledaniji YouTube trejler svih vremena sa 475 miliona pregleda u roku od 24 sata. Skoro godinu dana kasnije, Spider-Man: Brand New Day je uspeo da ga nadmaši.

Trejler za Brand New Day, četvrti Spider-Man film sa Tomom Hollandom u glavnoj ulozi, premašio je 718,6 miliona pregleda u prvih 24 sata. Pre GTA 6, poslednji rekord držao je trejler za Deadpool & Wolverine sa 365 miliona pregleda. Ipak, broj pregleda za bilo koji trejler nije potpuno precizan jer se objavljuju na različitim platformama i kanalima.

Brand New Day izlazi pre GTA 6 - premijera filma zakazana je za jul, dok GTA 6 očekujemo u novembru.

Spider-Man: Brand New Day oborio rekord koji je držao GTA 6



Valve tvrdi da smo tokom 2025. preuzeli preko 100 egzabajta igara

Valve je nedavno objavio opširan godišnji izveštaj, otkrivši zanimljive statistike o nama (igračima) i našim navikama.

Na temu prometa, Valve je otkrio zapanjujuću, ali očekivanu cifru - tokom 2025. godine, Steam korisnici su preuzeli preko 100 egzabajta igara. Egzabajt je jedinica mere podataka koja iznosi 1000 petabajta, odnosno jedan kvintilion bajtova (broj sa 18 nula). Procenjuje se da je potrebno oko četvrt miliona vrhunskih računara da bi se sačuvala tolika količina podataka.

Takođe je otkriveno da igrači svakog dana u proseku instaliraju ili ažuriraju igre u ukupnoj veličini od 274 petabajta. To je oko 11,42 petabajta na sat, odnosno približno 190.000 gigabajta podataka po minutu.



FBC Firebreak dobija poslednji veliki apdejt, Remedy spustio cenu za stalno

Remedy Entertainment je objavio svoju prvu multipleplejer igru u junu 2025. Samo nekoliko nedelja kasnije, FBC: Firebreak je zabeležio izuzetno loše statistike na Steamu - broj istovremenih igrača je pao na 85. Remedy je pokušao da povрати poverenje igrača, ali bezuspešno. Sada, finska kompanija je odlučila da objavi poslednji veliki apdejt.

FBC: Firebreak će biti dostupan za igru još dugi niz godina, iako će Open House biti poslednji veliki apdejt. Jedna od glavnih novina je Friend's Pass, koji omogućava vašim prijateljima da igraju igru bez kupovine, pod uslovom da je vi već posedujete. Pored toga, igra sada košta 19,99 evra, što je veliko sniženje u odnosu na početnu cenu od 39,99 evra.



Nova Starfield ekspanzija stiže u aprilu

Bethesda je predstavila Terran Armadu, drugu ekspanziju za Starfield koja stiže nakon Shattered Space DLC-a iz 2024. godine. Terran Armada izlazi 7. aprila zajedno sa velikim Free Lanes apdejtom, a istog dana Starfield stiže i na PlayStation 5.

Razvojni tim je najpre otkrio trejler za Free Lanes, apdejt sa kojim će Starfield univerzum postati još veći. Dodatak donosi više opcija za kastomizaciju brodova, vozila i likova, kao i nove companione. Apdejt će ukloniti neka ograničenja koja postoje još od izlaska osnovne igre, primarno na polju putovanja i istraživanja. U fokusu videa je ipak Terran Armada, koja donosi novu pretnju - vojsku robota koja ima za cilj da očisti univerzum od ljudi.



Capcom navodno radi na JOŠ JEDNOM Resident Evil 1 rimejku

Resident Evil serijal je ovog meseca napunio 30 godina. Istoimena igra iz 1996. godine postavila je temelje modernog survival horrorra, dok je rimejk iz 2002. dodatno učvrstio RE kao jednu od najuspešnijih franšiza ikada. Nekoliko dana nakon izlaska Requiema, jedan insajder je izjavio da Capcom radi na još jednom modernom izdanju originala.

Vest dolazi od insajdera Dusk Golema, koji jako retko greši. Ipak, napomenuo je da će verovatno proći bar četiri godine pre nego što Capcom najavi ovaj projekat.

„Capcom je tek nedavno započeo razvoj novog RE1 rimejka, što znači da će izaći za 4-7 godina. Pod uslovom da uopšte izađe pošto je još u ranoj fazi, a RE igre se često otkazuju tokom razvoja.“

NVIDIA DLSS 5 izgleda kao jeftini AI filter

Nvidia je otkrila DLSS 5, novu verziju svoje upscaling tehnologije koju je

opisala kao „najznačajniju prekretnicu u kompjuterskoj grafici od ray tracinga“.

DLSS 5 koristi podatke o boji i vektorima za svaki frejm igre, a zatim uz pomoć AI modela „obogaćuje“ scenu fotorealističnim osvetljenjem i materijalima koji su vezani za izvorni 3D sadržaj. Kompanija ističe da nova tehnologija spaja „klasičan rendering sa generativnim AI-em kako bi donela dramatičan skok u vizuelnom realizmu, uz očuvanje kreativne kontrole umetnika“. Ipak, za sada nam deluje kao da igra samo dodaje popriličan sloj AI šminke.

DLSS 5 će postati dostupan ove jeseni za Requiem, Starfield i mnoge druge naslove.

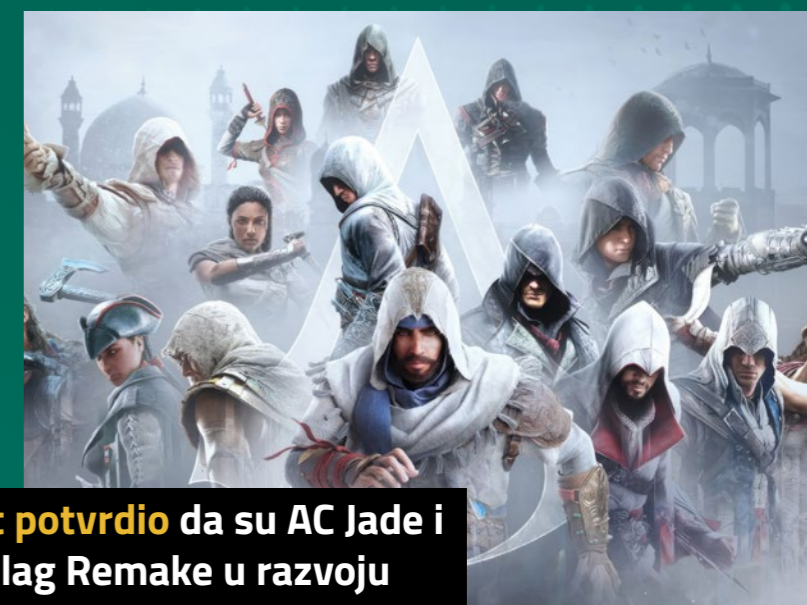


U novom blogu, Ubisoft je po prvi put zvanično potvrdio da je Assassin's Creed IV: Black Flag rimejk zaista u razvoju i da će se zvati Assassin's Creed Black Flag Resynced. Insajderi tvrde da bi Resynced trebalo da bude predstavljen sredinom aprila ukoliko sve bude teklo po planu.

Kompanija je takođe potvrdila da radi i na AC Jade, mobilnoj igri koja je smeštena u drevnu Kinu. Multiplejer projekat AC Invictus je i dalje u razvoju, kao i dugoočekivani AC Hexe. Za Hexe, studio je naglasio da će im biti potrebno još vremena „kako bi realizovali svoju ambicioznu viziju“.

U blogu se takođe pominje Netflixova TV adaptacija Assassin's Creed serijala, čiji kasting je nedavno potvrđen.

Ubisoft potvrdio da su AC Jade i Black Flag Remake u razvoju



FBI pokrenuo istragu protiv Steam igara koje sadrže malver

FBI je uputio upozorenje igračima koji su potencijalno postali žrtve malvera koji je plasiran kao igra na Steamu. Prema obaveštenju na sajtu biroa, sledeće igre aktivno „šire zarazu“ na Steamu: BlockBlasters, Chemia, Dashverse / DashFPS, Lampy, Lunara, PirateFi i Tokenova. FBI je osobu ili grupu koja stoji iza ovih igara opisao kao veliku pretnju, što znači da možda poseduje listu osumnjičenih.

Igrači koji su preuzeli neku od ovih igara od maja 2024. do januara 2026. pozvani su da popune formular na sajtu FBI-a. U poruci se takođe navodi da će sve informacije koje žrtve dostave biti tretirane kao poverljive.

Valve nije direktna meta ove istrage, ali se trenutno suočava sa nekoliko tužbi.



CS:GO ponovo osvanuo na Steamu

Više od dve godine nakon što ga je zamenio CS2, CS:GO je ponovo dobio zasebnu stranicu na Steamu. U pitanju je ista verzija koja je ranije bila dostupna putem csgo_legacy branše za CS2. Ipak, ova stranica se ne prikazuje u Steam prodavnici niti kao rezultat pretrage u istoj - možete joj pristupiti isključivo putem direktnog linka.

Zvanični matchmaking serveri za CS:GO nisu dostupni (samo community serveri). Uprkos tome, 4. marta igralo ga je oko 60.000 igrača, dok je CS2 u tom trenutku beležio skoro milion i po igrača.

CS:GO je ušao u istoriju kao jedna od najznačajnijih FPS igara svih vremena. Bio je dostupan na Steamu od 2012. do 2023. godine, da bi Valve 2024. godine obustavio podršku.



PLAY! 147
APRIL 2021



PLAY! 94
APRIL 2016



„NAKON DVADESETAK SATI IGRE, STAO SAM I OSVRNUO SAM SE OKO SEBE, ALI NISAM MOGAO DA RAZUMEM KUDA JE VREME PROTRČALO.”
- MILAN ŽIVKOVIĆ O IGRI MONSTER HUNTER RISE

„DOBRA SOLO IGRA, MNOGO BOLJA SA PRIJATELJIMA!”
- STEFAN MITOV RADOJIČIĆ O IGRI TOM CLANCY'S THE DIVISION

THE GAME AWARDS

The Game Awards: Svi dobitnici **GOTY** nagrade

» 2014.

Dragon Age: Inquisition

Studio BioWare

NOMINACIJE

- Bayonetta 2
- Dark Souls II
- Hearthstone
- Middle-earth: Shadow of Mordor

» 2015.

The Witcher 3: Wild Hunt

Studio CD Projekt Red

NOMINACIJE

- Bloodborne
- Fallout 4
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
- Super Mario Maker

» 2016.

Overwatch

Studio Blizzard Entertainment

NOMINACIJE

- Doom
- Inside
- Titanfall 2
- Uncharted 4: A Thief's End

» 2017.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Studio Nintendo

NOMINACIJE

- Horizon Zero Dawn
- Persona 5
- Player Unknown's Battlegrounds
- Super Mario Odyssey

» 2018.

God of War

Studio Santa Monica Studio

NOMINACIJE

- Assassin's Creed Odyssey
- Celeste
- Marvel's Spider-Man
- Monster Hunter: World
- Red Dead Redemption 2

» 2019.

Sekiro: Shadows Die Twice

Studio FromSoftware

NOMINACIJE

- Control
- Death Stranding
- The Outer Worlds
- Resident Evil 2
- Super Smash Bros. Ultimate

» 2020.

The Last of Us Part II

Studio Naughty Dog

NOMINACIJE

- Animal Crossing: New Horizons
- Doom Eternal
- Final Fantasy VII Remake
- Ghost of Tsushima
- Hades

» 2021.

It Takes Two

Studio Hazelight Studios

NOMINACIJE

- Deathloop
- Metroid Dread
- Psychonauts 2
- Ratchet & Clank: Rift Apart
- Resident Evil Village

» 2022.

Elden Ring

Studio FromSoftware

NOMINACIJE

- A Plague Tale: Requiem
- God of War Ragnarök
- Horizon Forbidden West
- Stray
- Xenoblade Chronicles 3

» 2023.

Baldur's Gate 3

Studio Larian Studios

NOMINACIJE

- Alan Wake 2
- The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom
- Marvel's Spider-Man 2
- Resident Evil 4
- Super Mario Bros. Wonder

» 2024.

Astro Bot

Studio Team Asobi

NOMINACIJE

- Balatro
- Black Myth: Wukong
- Elden Ring: Shadow of the Erdree
- Final Fantasy VII Rebirth
- Metaphor: ReFantazio

» 2025.

Clair Obscur: Expedition 33

Studio Sandfall Interactive

NOMINACIJE

- Death Stranding 2: On the Beach
- Donkey Kong Bananza
- Hades II
- Hollow Knight: Silksong
- Kingdom Come: Deliverance II

DOMAĆA SCENA

GOING MEDIEVAL



GOING MEDIEVAL ZVANIČNO PRODAT U PREKO MILION PRIMERAKA

Jedna od najuspešnijih srpskih igara je izašla iz early access faze!

Going Medieval, igra koja nam dolazi iz kuhinje novosadskog studija Foxy Voxel, osvanula je na Steamu pre skoro pet godina. Ako niste upoznati sa ovim ambicioznim projektom, u pitanju je city builder/colony sim gde upravljajte sopstvenom civilizacijom na zemlji koju je divljina ponovo osvojila. Igrači imaju priliku da sagrade srednjovekovno naselje iz svojih snova dok uzgajaju stoku, sade useve i suočavaju se sa opsadama neprijateljskih plemena. Pored šarmantne atmosfere, igru krase dubok sistem mehanika koji nudi detaljnu kastomizaciju.

Going Medieval je vremenom stekao izuzetno posvećenu zajednicu koja je igrala ključnu ulogu u njegovom razvoju. Posle

dugogodišnje early access faze, 1.0 verzija je konačno stigla 17. marta 2026, a pritom je obeležila važnu prekretnicu – Going Medieval je prodat u preko milion primeraka! Pored toga, u aprilu 2025. godine postao je jedna od retkih igara sa naših prostora koje su dobile lokalizaciju za srpski jezik, uz opciju ćirilice i latinice.

Prvi projekat Foxy Voxela je time ušao u istoriju kao jedna od najuspešnijih igara srpskog porekla. Uz konstantnu podršku zajednice, razvojni tim će nastaviti da unapređuje igru i sigurno smo da će postajati sve bolja i bogatija.

„Satisfakcija kada igrač nešto sam napravi od nule, a to funkcioniše, bila je primarna zvezda vodilja tokom dizajniranja ove igre. Razumevanje prirode i korišćenje primitivnih resursa dalo nam je ideju da pravimo igru koja vas neće držati za ruku i pokazivati vam svaki korak. Želimo da igrač pomoću gore navedenog razumevanja spoji 2 i 2 i dobije

taj “ahaaa” momenat kada uspe nešto da proizvede ili sagradi“, izjavio je Foxy Voxel za Play!

Prema aktuelnim statistikama, Going Medieval na Steamu beleži redovni prosek od 5000 istovremenih igrača dnevno, što je izuzetno impresivno za jednu indie igru. Ne kaska mnogo u odnosu na druge globalne indie hitove, a pored toga je uspešniji i od nekih AAA naslova. Nešto više na ovu temu rekao nam je developer Petar Gnip.

„Mislim da smo zapravo uboli žanr koji nije sveprisutan na Steamu a koji ima potencijal da zaradi mnogo, i upravo je to ono što nas je najviše poguralo. Sam algoritam Steama nam je bio najbolja metoda promocije. Najbitnije za Steam igriče je broj wishlista, a mi smo, kada smo potpisali ugovor sa publisherom Mythwright, već tada imali prilično zdrav i nenormalan broj dnevnih wishlista + ukupnih wishlista.“



SRBIJA NA MEDITERANSKIM ESPORTS IGRAMA

Meditranske Esports Igre (MEG) predstavljaju međunarodno esports takmičenje koje okuplja najbolje igrače i timove iz celog mediteranskog i šireg evropskog regiona. Organizovano od strane Mediteranske Esports Federacije i Esports Federacije Crne Gore, ovogodišnje izdanje događaja održaće se u Domu kulture Bar, u okviru Montenegro Future Festivala od 24. do 27. aprila. U sklopu MEG-a igraće se tri turnira: Tekken 8 za žene, Tekken 8 za muškarce i eFootball za muškarce.

Kao jedna od vodećih država u Evropi po pitanju dostignuća u esportu, i Srbija će se takmičiti na ovom prestižnom šampionatu pod okriljem Srpskog Saveza Elektronskih Sportova i Esportova (SESE). Direktni plasman za glavni događaj već je obezbedio Vuk „PerunThunderGod“ Aleksić, iskusni eFootball profesionalac koji će braniti boje naše zemlje u Baru i boriti se za nagradni fond od 3500 dolara. Vuk se ranije takmičio na mnoštvu lokalnih i međunarodnih turnira, uključujući Adria Cup 2024, gde je ostvario zapažene rezultate.

Za Tekken turnir u ženskoj kategoriji, navijaćemo za Ulijanu „QueenMuser“ Schwab, devojkicu koja je Srbiji donela zlatnu medalju na MEG 2024 u Libiji. Tada se dokazala kao ubedljivo najbolja takmičarka već u grupnoj fazi, gde je ostvarila maksimalan učinak. Njena dominacija se nastavila i u plej-ofu, a kasnije i u finalnom duelu sa Libijom. Kao i Aleksić, i Ulijana je ostvarila direktni plasman za završni turnir.



„Celokupno iskustvo je bilo fenomenalno za mene, ne samo zato što sam dobila priliku da se takmičim na profesionalnom nivou i da osvojim zlato za Srbiju, već i zato što sam posetila zemlju u kojoj ranije nisam bila, gde sam upoznala nove prijatelje“, izjavila je Ulijana nakon trijumfa u Bengaziju.

Montenegro Future Festival je najveći međunarodni festival posvećen gejmingu, esportu, tehnologiji i digitalnim industrijama u Crnoj Gori, kao i jedan od najbrže rastućih događaja ove vrste u regionu jugoistočne Evrope i Mediterana. Festival se održava u Baru i okuplja predstavnike iz više od 60 zemalja, preko 500 gostiju, više od 5000 posetilaca, kao i kompanije, saveze, univerzitete, medijske organizacije, startape i profesionalne timove iz celog sveta.



PRVI UTISCI

AUTOR
Nikola Aksentijević

Slay the SPIRE II

UBIJ KULU, AL' U DRUŠTVU

Malo koja indie igra je ostavila toliki trag na moderni dizajn strategija kao Slay the Spire. Još od izlaska 2019. godine, praktično je definisala roguelike deckbuilder žanr i inspirisala brojne kopije. Kombinacija kartičnih taktika, proceduralnog dungeon crawlinga i ogromne replay vrednosti postavila je novi standard. Sada nam je stigao i dugoočekivani nastavak, koji je kao original, samo bolji u skoro svakom pogledu.

Radnja Slay the Spire 2 dešava se vekovima nakon prvog dela. Mistična kula se ponovo budi posle hiljadugodišnjeg sna, a njeni hodnici su ponovo puni čudovišta, zamki i relikvija. Cilj igre ostaje isti - preživeti i popeti se do vrha.

Na launchu, na raspolaganju imamo pet likova. Uz povratnike iz prvog dela, Ironclad, Silent i Defect, stigli su Necrobinder sa svojom kosturskom rukom/ljubimcem po imenu Osty, kao i Regent sa jedinstvenim „Star“ resursom. Osnovni gameplay loop ostaje isti (i ekstremno zarazan), ali novi likovi

značajno proširuju strateške mogućnosti i teraju čak i veterane da promene pristup.

Najveća novina dvojke je definitivno co-op multiplejer - po prvi put, do četiri igrača mogu zajedno da se penju uz kulu. Za razliku od klasičnog turn-based sistema, akcije se izvršavaju u realnom vremenu - igrači imaju istu inicijativu,



moraju da se koordinišu, dele resurse i grade sinergije. Posebne karte i relikvije dodatno podstiču timsku igru, što standardno solo iskustvo pretvara u kooperativnu taktičku slagalicu. Prvi utisci o co-op modu su sjajni, ali ima potencijal da postane još bolji.

Nastavak već sada donosi masivan replay value sa različitim putevima, novim likovima, karticama, relikvijama i kombinacijama istih koje definišu vaš build u svakom runu, a tu su



ČAK I U OVOJ FAZI, STS 2 DELUJE KAO DOSTOJAN NASLEDNIK JEDNOG OD NAJUTICAJNIJIH INDIE NASLOVA SVIH VREMENA

i novi neprijatelji i bossovi. Balans je malkice na sve strane i trenutno možda predstavlja najveći izazov za MegaCrit, koji je popio solidan broj kritika zbog poslednjeg peča. Opet, igra je ušla u early access pre samo nekoliko nedelja, tako da vremenom očekujemo mnoštvo promena.

Što se tiče grafike, animacije su fluidnije, efekti izraženiji, a borba dinamičnija. Vizuelni stil ostaje veran originalu ali imamo i nekolicinu nedovršenog sadržaja, što je potpuno razumljivo za ovu fazu razvoja. Neke karte imaju namerno MS Paint placeholder art, što im zapravo daje šarm i podseća na razvoj originala.

Čak i u ovoj fazi, Slay the Spire 2 deluje kao dostojan naslednik jednog od najuticajnijih indie naslova svih vremena. MegaCrit je uspeo da zadrži srž originala, ali i da ga mnogostruko unapredi. Ako naredni apdejti ispune očekivanja zajednice, ova igra će opušteno postati novi standard žanra. Neki bi se složili da već sada zaslužuje ovu titulu!



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Quad-core 3.0 GHz
GPU: : DirectX 12 kompatibilna
RAM: B8 GB
SSD/HDD: 4 GB

RAZVOJNI TIM:

MegaCrit

PLANIRANI DATUM

IZLASKA:

2027

CENA:

22,99€

STEAM LINK:

https://store.steampowered.com/app/2868840/Slay_the_Spire_2/

Igru ustupio:

G4MESHOP

REVIEW

AUTOR
Igor Totić

LEGACY OF KAIN

DEFIANCE
REMASTERED



VAE VICTIS HD

Još jedan remaster neke boomer igre. Neverovatno mi je da su četiri matorca brbljala kroz celu igru, nisam pola skapirao šta hoće da kažu jer ništa nema smisla. Kombat je dosadan i jednoličan, a puzzle ima previše i komplikovane su. Igra ne podržava proximity chat a nema ni battypass. U najboljem slučaju je 6,7 i ne vredi je kupovati. Mrtva igra, slop, zaobiđite je...

...e tako, sad kad su klinci otišli, mi odrasli možemo da pričamo o ovom orgazmu nostalgije i šekspirovskim vampirima.

Posle fenomenalnog remastera keca i dvojke, nisam očekivao Defiance ovako brzo. Ovo je bilo toliko lepo i dobrodošlo iznenađenje kad sam video najavu a još na to nam krajem meseca dolazi potpuno nova igra koja, nažalost, nije deo glavnog serijala, ali nada postoji za budućnost. Nestrpljivo sam cupkao nogom i čekao ključ za ovu igru jer je jako dugo nisam igrao, a u njeno vreme sam joj se rado vraćao više puta.

Legacy of Kain Defiance je treći deo Soul Reaver serijala koji zaokružuje Soul Reaver (a pomalo i Blood Omen) priču.

LOK: DEFIANCE NIJE SAMO OBIČAN REMASTER JER DONOSI DOSTA POBOLJŠANJA I DODATNOG SADRŽAJA



Indulge your hunger.

Ovoga puta, pored Raziela, igra ima i drugog protagonistu, Kaina, i njih dvojica se smenjuju tokom cele igre. Dve perspektive će vam em uneti nove gejmplej mehanike, em će ispričati priču iz dva ugla, ali i prikazati posledice odluka jednog na drugog. Razlike između protagonista su više nego vizualne, ali ne toliko različite.

Ipak, obojica su vampiri pa su im potezi i mehanike slične. Dok se Kain bori vrlo sirovo i koristi telekinezu i magije kao i mehanike ispijanja krvi, Raziel se bori fluidnije gde koristi spektralne sposobnosti i isisavanje duša. Raziel i dalje ima sposobnost da prolazi između realnosti tako da

se puzle opet obrću oko ovih mehanika. Neretko ćete morati da provalite kada morate da budete u fizičkoj realnosti a kada u spiritualnoj da biste napredovali, dok se Kain fokusira uglavnom na zagonetke otvaranja fizičkih vrata i prolaza kako bi nastavio dalje. Kombat je ostao veran originalu što ga čini malo zastarelim - ni Kain ni Raziel nemaju težinu udarca, tako da nećete osetiti razliku da li bijete vazduh ili neprijatelja (samo kroz reakcije neprijatelja).

U priču ne želim mnogo da zalazim jer je ima, a i dosta konteksta fali iz prethodnih igara. Ono što se dodatno komplikuje ovde je putovanje



UZ REMASTER DOBIJAMO I DEMO NIKADA ZAVRŠENE ŠESTE IGRE, THE DARK PROPHECY



u preglednu i modernu akcionu avanturu. Uz to, zadržana je popularna funkcija iz prethodnih remastera koja omogućava igračima da jednim inputom trenutno menjaju prikaz između originalne grafike iz 2003. godine i novih HD tekstura sa poboljšanim modelima i modernim volumetrijskim osvetljenjem.

Kao najveće iznenađenje i svojevrsno ljubavno pismo fanovima, remaster donosi i ekskluzivni bonus sadržaj u vidu restaurisanog demoa

nikada završene šeste igre, The Dark Prophecy. Uz izgubljene nivoe i komentare autora, ovo izdanje služi kao digitalna arhiva čitavog serijala. Pored toga, možete da otključate određenu količinu skinova za Raziela i Kaina što vam možda motiviše nove prelaze, ali vam svakako daje priliku da izgledate drugačije tokom igre. Originalni modeli su i dalje tu kao i remastervane verzije, tako da uvek možete da izaberete varijantu koja vam se najviše sviđa.

kroz vreme koje se stavlja dosta u prvi plan. Svakako, i dalje se svodi na točak sudbine koji neki pokušavaju da unište dok drugi pokušavaju da ga održe. Jedan arogantni vampir ne želi da prihvati svoju sudbinu i da žrtvuje svoj život za dobrobit Nosgoth-a, drugi duh koji je bivši vampir je vezan sudbinom i pokušava da svom postojanju da značenje, jedan Eldrič bog koji ima kompleks više vrednosti ne želi da izgubi kontrolu nad svemu. Svi karakteri i sve priče se jako zapletu tokom igre da bi na kraju došlo do raspleta koji postavlja dodatna pitanja, što je uvek tako sa pričama o sudbini i putovanju kroz vreme i prostor. Generalno, ovo je izuzetno napisana akciona avantura koja ima svoje mane na polju gejmpleja, ali priča je dovoljno interesantna i duboka da vas drži prikovane za ekran.

Ono što će uvek biti istina za LoK igre je glasovna gluma. Sajmon Templman kao Kain i Majkl

Bel kao Raziel, potpuno uvode novi nivo standarda kako treba da se predstave karakteri. Svaka mala promena tona u njihovim izgovorima ostavlja duboke posledice na razvoj kako priče tako i samih likova. Naravno, nisu samo njih dvojica odlični - svim sporednim likovima je pružena ista ljubav i strast što čini Nosgoth živim i imerzivnim.

LoK: Defiance nije samo običan remaster jer donosi dosta poboljšanja i dodatnog sadržaja. Najveća promena u odnosu na original iz 2003. godine je sistem kamere. Defiance je bio ozloglašen po fiksiranim uglovima koji su često otežavali borbu i platformisanje. Ako vam se ne sviđa ovaj moderni pristup, možete aktivirati staru, sinematičniju kameru iz samih opcija.

Developeri su uveli potpunu slobodu pokreta kamere preko desnog analoga, što transformiše Defiance iz klaustrofobičnog iskustva



Legacy of Kain: Defiance Remastered je definicija onoga što jedan remaster treba da bude. On ne pokušava da izmisli toplu vodu, već popravlja kritične mane originala dok ljubomorno čuva atmosferu i priču koja je, čak i 2026. godine, među najboljima u istoriji medija. Ovo je savršen završetak kolekcije za veterane i nezaobilazna lektira za nove igrače koji cene vrhunski narativ. Ja se iskreno nadam da je ovaj talas LoK remastera (kao i nova manja igra) samo naznaka da će se desiti nešto veće u bliskoj budućnosti. Ogromna preporuka za sve fanove Legacy of Kain serijala, vidimo se u Nosgoth-u!



KAO I U RANIJIM LOK IGRAMA, GLASOVNA GLUMA JE NA NAJVIŠEM MOGUĆEM NIVOU

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7 / AMD Ryzen 7 5800
GPU: NVIDIA RTX 2080 / AMD RX 6750
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 20 GB

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

RAZVOJNI TIM: Crystal Dynamics, PlayEveryWare

IZDAVAČ: Crystal Dynamics

TEST PLATFORMA: PC

CENA: 24,99€

OCENA **9**

- ✓ Još jedan sjajan remaster
- ✓ Odlični QoL dodaci
- ✓ Novi sadržaj
- ✗ Kombat je i dalje mekan
- ✗ Povremeni bag tu i tamo

Igru ustupio: Sandbox Strategies



GIRL GAMING SHOW

SVAKOG DRUGOG PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:

@GIRLGAMINGASSOCIATION

ZAPRATI NAS OVDE:



NIKAD NE RECI NIKAD!



Eksperimentisanje sa žanrovima i njihovo mešanje, nije novitet u svetu video igara. Pa dok neki takvi eksperimenti mogu da rezultuju promašajem, gde ni jedan od korišćenih žanrova ne zablista u punom sjaju, umerenije i odmerenije situacije takođe postoje.

Never Grave ovom prilikom pokušava da iskombinuje metroidvania i roguelite žanrove. Čim sam ovo čuo, skoro da sam otpisao igru. Jer dokle god volim oba žanra, nisam mogao da zamislim scenario u kom bi njihovo kombinovanje izrodilo nešto dobro. Srećom, pogrešio sam!

Ovo je 2D akcioni metroidvania-roguelite u kom igrate kao ukleti šešir (na glavi veštice)

Ukratko, Never Grave: The Witch and The Curse je 2D akcioni metroidvania-roguelite u kom igrate kao ukleti šešir (na glavi veštice), ulazite u proceduralno generisane tamnice, koristite magije, preuzimate tela neprijatelja i pobeđujete kraljicu. Zatim se vraćate u selo da od onoga što ste pokupili zidate bazu, uzgajate useve i jačate za sledeće pohode. Zvuči prilično standardno? Zato

Never Grave

The Witch and The Curse



što jeste prilično standardno.

Ono gde leži kvaka jeste prezentacija kojom se kombinuju dva pomenuta žanra. Roguelite znači da ukoliko poginete, gubite deo napretka ali ostajete delom jači što daje bolje šanse prilikom narednog pokušaja. A metroidvania elementi koji podrazumevaju povratak na nepristupačne lokacije nakon što steknete moć da im pridete, ovde su potpuno integrisani u roguelite petlju.

Dakle, nećete pamtiti i bukvalno se vraćati na lokacije gde ste nešto primetili, već ćete jednostavno pri novom igranju imati mogućnost da pristupite mestima kakvim ranije niste mogli. Ovo nije tradicionalan sistem ali mogu da kažem da nije loš i da funkcioniše. Možda ne dopadljivo kao što bi samo jedan od žanrova to izveo, ali opet iznenađujuće dobro.

Igra je vizuelno takođe lepo upakovana. Never Grave pogađa izvesnu liniju između mračne bajke i lepog, ručno crtanog, pomalo grotesknog sveta. Pa dok stil delimično može da asocira recimo na Hollow Knight, ipak se oseća da igra ne želi da bude samo još

jedan klon uspešnih naslova, već da ima poseban identitet.

Ovde je možda i njena glavna snaga, jer se stvarno oseća da je neko pokušao da napravi nešto življe od standardnog skupljanja ključeva i rutinskog cepanja neprijatelja. Borba je brza, pokreti su ugladeni a mehanika kojom zaposednete protivnike nije samo fora, nego potez koji stvara odlične taktičke mogućnosti. Ako preuzmeš pravo telo u pravo vreme, igra odjednom počinje da se ponaša kao mali sanduk pun trikova, a ne kao linearan niz istih susreta.

Pohvalio bih činjenicu da tamnice nisu samo prazni hodnici. Igra postepeno ubacuje prepreke i zagonetke a napredovanje zavisi od prikupljenih pojačanja kao i trajnih nadogradnji. Kada sve klikne, Never Grave pruža onaj osećaj da te tera da se prilagođavaš, a ne samo da ponavljaš isti obrazac dok statistike ne porastu.

Kombinovanje žanrova izrodilo je jednu negativnu nuspojavu u vidu usporavanja napretka. Uglavnom kod roguelite igara, ukoliko ste dovoljno dobri, da ne kažem

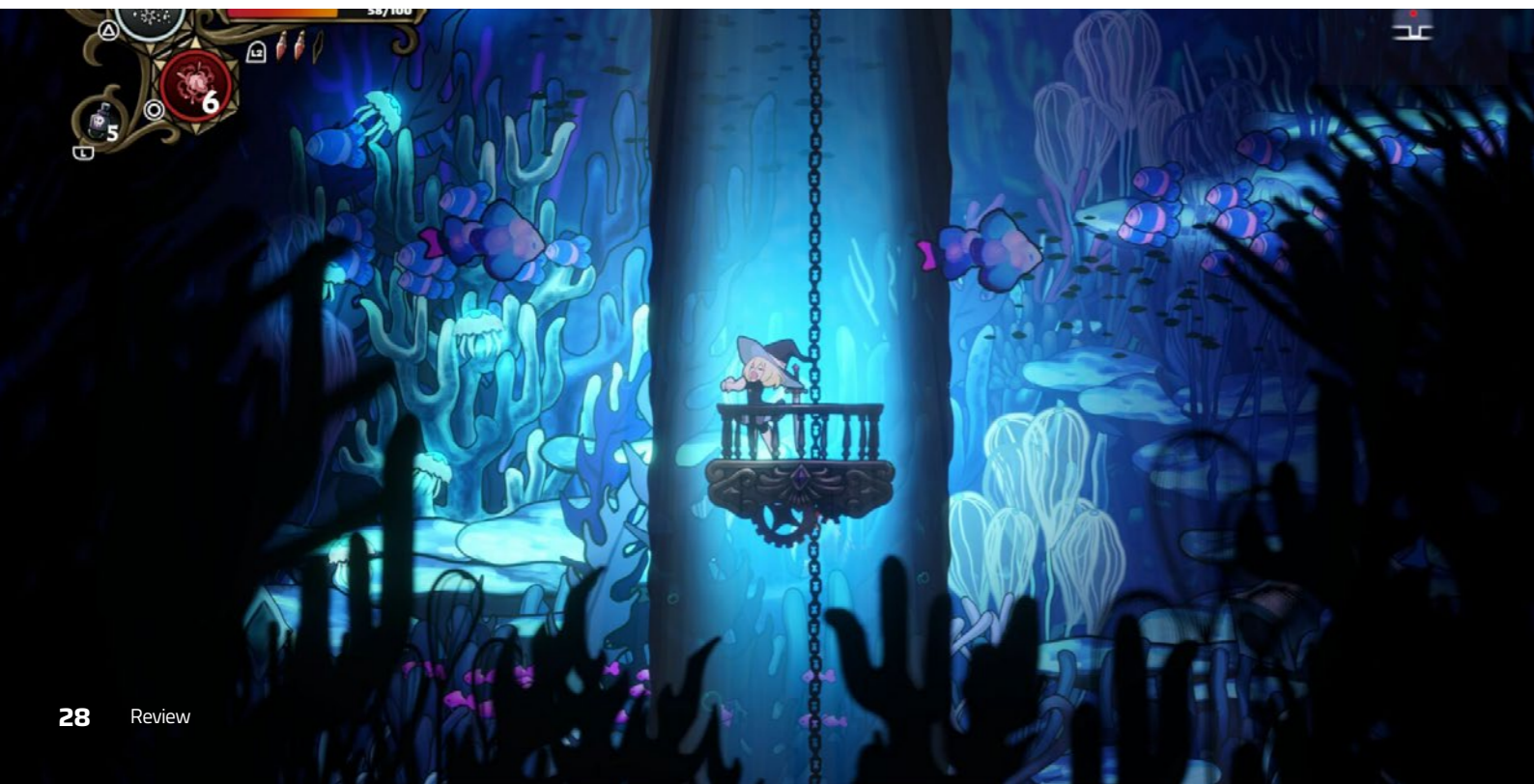


pravi virtuoz za kontrolerom, moguće je kompletnu igru preći u jednom cugu. Ne ginete, postajete sve jači i prosto slomite ceo sistem domišljatim kombinovanjem ojačanja. Malo sreće i cap – igra je gotova.

Ovde to nije moguće. Prešli nivo ili poginuli, igra će vas povremeno vratiti u bazu kako biste poradili na njenoj izgradnji i paleti sopstvenih poteza, brišući pritom sva ona privremena ojačanja koja ste stekli igrajući prethodni nivo. Ovo ne samo da nije fer, već veštački ruši progresiju, ritam i produžava trajanje igre. Na svu sreću, sama igra nije preterano teška pa se možemo tešiti kako nismo mnogo izgubili. Dok u stvarnosti svaki dobar build koji izgubimo, ume da zaboli.

A čim kreneš da farmuješ resurse za selo, osetiš kako ciklus počinje da se ponavlja brže nego što bi

Never Grave pogada izvesnu liniju između mračne bajke i ručno crtanog, pomalo grotesknog sveta



smeo. Proceduralno generisanje pomaže da se ne dobije isti raspored nivoa svaki put, ali to ne uspeva uvek da prikrije osećaj da se vraćaš kroz slične prostorije zbog istih materijala i identičnih ciljeva. To čak nije ni lenj dizajn. To je dizajn koji je preambiciozan i ponekad previše gladan, pa ne zna uvek da pusti da igra sama diše.

Jasno je da je Never Grave najzanimljiviji kada si u samoj avanturi a najmanje zabavan kada te vuče za rukav i tera da ponoviš sekvence koje već znaš da si savladao. Ali ne bi bilo fer da ovo celo iskustvo svodim na ciklični zamor. Ima nešto vrlo privlačno u celom ritmu. Kretanje je prijatno, vizuelni identitet s lakoćom ostaje u glavi a osećaj da svaki izlazak iz tamnice nosi makar mali napredak, ipak daje igri onaj “hook” koji drži pažnju, čak i kada se oseti da nedostaje izvesnih finesa.

I tako je to sve u singleplejer režimu, dok verovali ili ne postoji i kooperativni način igranja. Vi i još tri drugara koji svojim šesirima zaposednu različita čudovišta, možete zajedno da prelazite igru i na taj način otključate potpuno drugačiju dinamiku. Po slobodnoj proceni, ovo je iskustvo za čitavu jednu ocenu kvalitetnije nego kada igrate sami. Što je meni lično krivo, kako sam daleko veći ljubitelj iskustava u jednog igrača. Ali šta da se radi, svaki plus je dobrodošao!

Ovo nije igra koja obara sa nogu besprekornim izvođenjem, ali jeste naslov koji ima karakter, dobar ukus i nekoliko stvarno kvalitetnih poteza zbog kojih je lako poštovati ga. Najveća mana je sigurno osećaj da gura nekoliko dobrih koncepata u isti ranac, pa neki od njih usput ispadnu i ne dožive svoj vrhunac. Ali i pored toga, teško ju je otpisati kao praznu imitaciju nečeg poznatijeg.

Never Grave je igra baš onoliko dobra koliko je potrebno da te zaintrigira, a ostatkom iskustva skuplja bodove kako bi joj oprostio na nekolicini nesrećnih ili čak nefer rešenja. I u tome uspeva. Mogu s lakoćom da kažem da je ovo i više nego solidan eksperiment i svakako preporuka ukoliko volite oba žanra a želeli biste da isprobate nešto drugačije.



Kombinovanje žanrova izrodilo je jednu negativnu nuspojavu u vidu usporavanja napretka

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5 3470
GPU: GeForce GTX 1050
RAM: 4 GB
SSD/HDD: 4 GB

PLATFORME:
 PC, PS4/5, Xbox Series X/S, Switch
RAZVOJNI TIM:
 Frontside 180
IZDAVAC:
 Pocketpair
TEST PLATFORMA:
 PC
CENA:
 16,49€

OCENA 7,5

- ✓ Dobro kombinovanje žanrova
- ✓ Simpatičan vizuelni identitet
- ✓ Mehanika posedanja i multiplejer
- ✗ Forsiranje reseta napretka
- ✗ Osećaj repetitije nivoa
- ✗ Neki elementi deluju usiljeno

Igru ustupio: G4MESHOP

SCREAMER

VISUAL NOVEL NA TOČKOVIMA



Screamer je nova arkadna trkačina od ekipe iz Milestone-a, studija koji je poznat po racing serijalima kao što su MotoGP, Ride i WRC. Ovo je zapravo na neki način reboot njihove prve Screamer igre iz 1995. godine koji, pored zabave i uzbudljive akcije, donosi i vrlo zanimljivu priču.

Priča prati trkački tim Green Reapers koji se priključuje misterioznom Screamer turniru sa nagradom od 100 biliona dolara, a tu su i drugi živopisni likovi koji imaju sopstvene motivacije za učešće u istom. Primarni cilj glavnih likova je osveta, ali njihova misija brzo postaje veoma komplikovana kada se u celu priču uključi sprava koja može da premeta vreme i vrati u život nekoga koji je tek doživeo saobraćajku. Misterija, intriga, triler, tehnologija i pregršt unikatnih likova su glavni pokretači ove igre.

Gejملهj je podeljen na dva glavna dela. Prvi, a pomalo i neočekivan segment za ovaj tip igre, jeste visual novel. Naime, tokom bilo kakve interakcije između likova preći ćemo na klasičan VN pregled i generalno pratiti

priču i slušati šta se dešava kroz minimalne animacije. VN elementi nisu jedini - svaki sinematik (ima ih dosta) je odrađen u potpuno anime stilu do te mere da izgleda kao da pratite delove neke anime epizode. Najveća mana kod celog ovog sistema je nedostatak pravog ili ikakvog izbora tokom dijaloga - samo ćete gledati kako ljudi pričaju bez ikakvog uticaja na priču.

Drugi i svima poznat deo gejملهja je arkadno trkanje, i to borbeno arkadno trkanje. Nemojte očekivati Burnout ili Twisted Metal - ovde će gejملهj biti više u stilu Split/Second, gde je prvo mesto ubedljivo najgora pozicija. No ovde vam neće padati zgrade na glavu nego ćete morati da se izborite sa drugim trkačima koji će se zaletati na vas. Isto se očekuje i od vas, a tu je i štít za odbranu od sudara sa drugima. Pored ovih sposobnosti na raspolaganju imate i boost koji vam daje dodatno



**PRIČA I INTERAKCIJE
SA LIKOVIMA SU
PREDSTAVLJENE U
STILU VISUAL NOVELA**

ubrzanje ako ga iskoristite u pravom trenutku.

Gejملهj nije samo brz - Screamer od vas očekuje da imate reflekse k'o dete na šećeru i maksimalnu preciznost po pitanju kontrola. Kad smo kod kontrola, Screamer unosi potpuno novi vid driftovanja tako što koristi oba analogna stika. Levi vam daje normalno skretanje koje nije toliko agresivno, dok vam desni omogućava da driftujete u pravcu u kom ga pomerite. Ovo će naravno zahtevati od vas da ponovo naučite kako da vozite arkadne trkačine ali kada savladate kontrole, i te kako ćete uživati. Svaki put kada driftujete ili promenite brzinu na vreme, puni vam se energija koju koristite ili za turbo ubrzanje, da se zaštitite ili da napadnete.



Screamer je dosta spora igra po pitanju progresije, što će vam pomoći da natehane naučite sve mehanike. Na raspolaganju ćete imati pregršt karaktera od kojih će svaki imati neku svoju specijalnu sposobnost. Naravno, svaki vozi neki čudan i sebi specifičan auto koji ćete moći da vizualno podešavate, ali samo na rudimentarnom nivou. U tandemu sa činjenicom da unapređivanje likova nije moguće, ovaj manjak kastomizacije je jedna od najvećih mana igre.

Mape će u početku biti relativno repetitivne ali

kako priča bude napredovala, dobijaćete sve više i više novih staza za trkanje. Sve što smo naveli do sada će se polako otključavati kako budete napredovali kroz turnir iliti glavnu priču, ili kroz trkanje u arkadnom modu. Znači skoro sve (osim DLC kozmetike) ćete moći da otključate samim igranjem.

Grafika je apsolutno predivna i vrvi od neonskih šarenih boja, a svi likovi upečatljivi sa izuzetno izraženim stilom. Animacija je ipak u prvom planu, toliko da bi igra lako mogla da se pretvori u kompletnu anime sezonu ako dodaju još scena trkanja.

Muzika je veoma dobra. Možda ne kao legendarni Need For Speed Undergorund 2, ali savršeno prati akciju i ludilo koje se dešava po stazama. Na zvučnom planu, mene je najviše (prijatno) iznenadila glasovna gluma. Svi trkači su iz nekog drugog kraja sveta, te imate likove iz Francuske, Indije, Nemačke, Španije, Japana itd... To ne bi bilo čudno da svi pričaju na engleskom, ali to ovde nije slučaj - svaki lik priča na svom maternjem jeziku. Ovako nešto je predivno za čuti i iskusiti, pogotovu kada je u pitanju rad sa glumcima i glasovnom glumom.

SCREAMER OD VAS OČEKUJE DA IMATE REFLEKSE K'O DETE NA ŠEĆERU



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-14600K / AMD Ryzen 7 7700X
GPU: GeForce RTX 4070 / Radeon RX 9070 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 35 GB

PLATFORME: PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM: Milestone S.r.l

IZDAVAČ: Milestone S.r.l

TEST PLATFORMA: PC

CENA: 59,99€

OCENA 8

- ✓ Odlična arkadna trkačina
- ✓ Zabavna i luda priča
- ✓ Kao da učestvujete u anime seriji
- ✗ Priča je spora nalik na neki JRPG
- ✗ Visual novel segmenti prečesto prekidaju akciju
- ✗ Ograničena kastomizacija vozila

IGRA BI LAKO MOGLA DA SE PRETVORI U KOMPLETNU ANIME SEZONU

Igru ustupio: Milestone



MARATON ZA OČI, SPRINT ZA PUCANJE

MARATHON JE PRE SVEGA NAMENJEN
HARDCORE LJUBITELJIMA PVP-A

I vrapci na grani su danas upoznati sa novom extraction pucačinom od studija Bungie i celokupnom prašinom koja se podigla oko nje, a koja je u izvesnoj meri i dalje okružuje. Nakon katastrofalne prošlogodišnje prezentacije, razvojni tim je brže-bolje morao ne samo da pokaže napredak u odnosu na diskutabilnu alfu, već i da se odbrani od niza optužbi. U jeku žestokih diskusija na društvenim mrežama i forumima, zaputili smo se ka Tau Ceti IV kako bismo iz prve ruke isprobali Marathon, koji se, iz našeg ugla, pokazao kao više nego solidna igra. Ipak, skromno je reći da je podelio zajednicu.

Iako nema previše dodirnih tačaka sa originalnom trilogijom, Marathon se odvija u istom univerzumu, oko jednog veka nakon prve igre. Brod po kojem je serijal dobio ime nestao je bez traga, sve dok misteriozni AI signal nije privukao pažnju megakorporacija i drugih moćnih frakcija na Zemlji. Zainteresovani za resurse i druge dragocenosti koje se kriju u srcu kolonije, svaka frakcija šalje runnere, ljude koji su svoju svest



preneli u kibernetička tela. Time su osuđeni na neprekidni ciklus smrti, boreći se za loot u napuštеноj koloniji kojom haraju neprijateljski runnere i pomahnitala veštačka inteligencija.

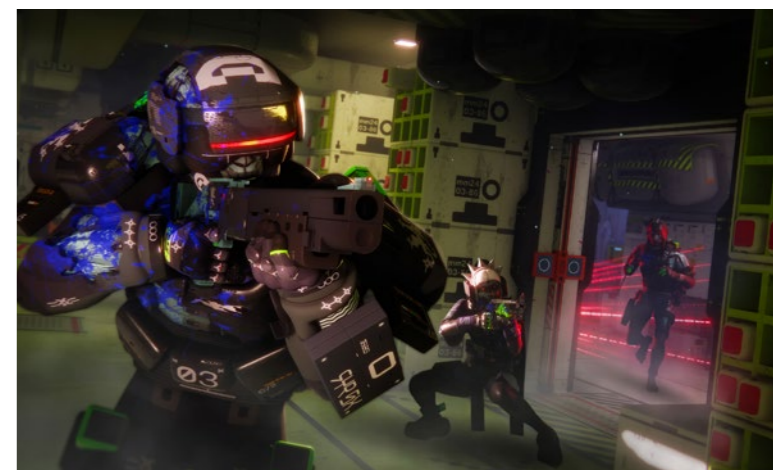
Marathon je školski primer extraction shooter žanra po pitanju osnovnih mehanika. Vaša misija je da se, poželjno kao član tročlanog tima, infiltrirate na izabranu mapu, sakupite što više resursa i oružja, izborite se sa protivničkim ekipama i AI robotima i bezbedno se evakuišete. Ako niko iz vašeg tima ne uspe da izvuče živu glavu, ili vas saigrači ostave na cedilu, sve što ste pokupili gubite zauvek.

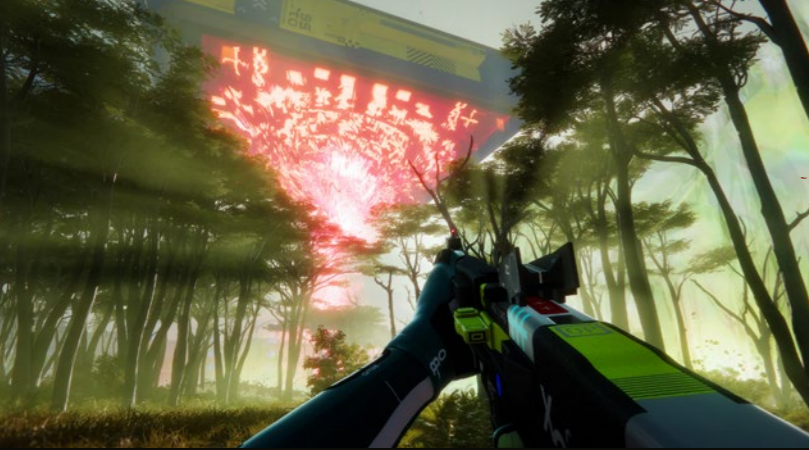
Ono što Marathon izdvaja od drugih extraction pucačina, a što ujedno predstavlja jedan od njegovih najvećih problema, jeste činjenica da gađa vrlo specifičnu nišu igrača - hardcore ljubitelje PVP-a. Kao oštar kontrast ARC Raidersu, koji nudi daleko laganiji tempo i primarno se fokusira na PVE, Marathon kida i cepa kada su u pitanju brzina i sveopšti rizik. Ako niste u potpunosti fokusirani, umrećete veoma, veoma brzo, pogotovo kada se suočavate sa dobro koordinisanim

DONOŠENJE ODLUKA POD PRITISKOM
I KONSTANTNA TENZIJA ČINE SVAKI
MEĆ UZBUĐLJIVIM

timovima, te mesta za grešku praktično nema. Bez timskog rada, Marathon u nekim momentima može delovati previše nemilosrdno bez obzira da li znate da pucate, dok solo iskustvo u većini slučajeva deluje prilično jezivo. Donošenje odluka pod pritiskom i konstantna tenzija čine svaki meć uzbuđljivim, sa gejmplejom koji poseduje dobru FPS osnovu uz bogat arsenal oružja i solidan osećaj pucanja.

Što se drugih sistema tiče, vašu svest možete preneti u šest različitih runner shell-ova, odnosno klasa: Destroyer, Assassin, Vandal, Recon, Thief i Triage. Tu je i specijalna sedma klasa, Rook, robot čiji je zadatak da se infiltrira solo, pokupi što više opreme i evakuiše se bez opcije da rešava misije na datoj mapi.





Svaka klasa nudi specifičan stil igre i jedinstvene sposobnosti koje najviše dolaze do izražaja u tročlanim timovima, tačnije prilikom njihove pravilne koordinacije. Ovo vam daje više taktičkih mogućnosti i ujedno vam pomaže da se izborite sa protivničkim ekipama koje su veštije u mehaničkom smislu. Sistem modifikacija omogućava odličnu kastomizaciju i dodatke za oružja koji donose raznovrsne bonuse, što nudi detaljnu optimizaciju loadouta. Cela progresija se vrši rešavanjem pomenutih misija koje dobijate od vaših AI kontakata pre svake mape.

U ponudi trenutno postoje samo četiri mape, od kojih je samo jedna, Perimeter, milostiva

GEJMPLEJ POSEDUJE DOBRU FPS OSNOVU UZ BOGAT ARSENAL ORUŽJA I SOLIDAN OSEĆAJ PUCANJA

prema početnicima. S druge strane, end-game mapa Cryo Archive predstavlja suštu suprotnost i više podseća na raid nego na klasičnu extraction shooter partiju. Za razliku od ostale tri mape, ovde ste izolovani od drugih ekipa barem prvih 10-15 minuta. Timovi se spuštaju u suprotne sektore Marathon broda koji krije jedinstvenu Security Clearance mehaniku - ovaj stat vam omogućava postepeni napredak, a možete ga povećati borbom protiv robota, drugih igrača ili hakovanjem određenih terminala. Kada ostvarite dovoljno visok Security Clearance, stižete do centralne komore koja povezuje sva krila kompleksa, gde se suočavate sa igračima koji su uspeali da se probiju do iste.

Još jedan aspekt koji je podelio igrače je



vizuelni dizajn. Ja više pripadam grupi kojoj se dopada kontrast hladnih betonskih blokova sa upečatljivim, skoro Y2K bojama, ali razumem zašto neki smatraju da Bungiev pokušaj inovativnog dizajna nije uspeo. E sad, da li vas ovaj stil odbija do te mere da prestanete da igrate, to je u potpunosti na vama.

Marathon je interesantan fenomen. Oni koji ga i dalje igraju potpuno su navučeni, ali njegova priroda bez ikakve sumnje odbija casual igrače. Deluje kao da poseduje filter koji propušta manju, ali izuzetno vernu zajednicu, što se i vidi po broju aktivnih igrača. Steam možda nije uvek univerzalno merilo za ovakve stvari, ali teško je prevideti da ARC Raiders trenutno ima čak pet puta više istovremenih igrača...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-10400 / AMD Ryzen 5 3500
GPU: GeForce RTX 2060 / AMD Radeon RX 5700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 25 GB

PLATFORME:
 PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
 Bungie

IZDAVAČ:
 Bungie

TEST PLATFORMA:
 PC

CENA:
 39,99€

OCENA 8,5

- ✓ Odlično pucanje
- ✓ Zarazan geimplej
- ✓ Vrhunski dizajn mapa
- ✗ Može biti vrlo hardcore
- ✗ Loš UI i boje koje izazivaju vrtoglavice
- ✗ Preveliki fokus na PvP može biti iritantan

Igru ustupio:
 G4MESHOP

MARATHON ĆE DEFINITIVNO ODBITI VEĆINU CASUAL IGRAČA



REVIEW

AUTOR
Milan Živković

PRIMAL PLANET

PROBUDIŠE SE U MENI
ISKONSKI INSTINKTI...

Kako bih ocenio tanjir Plazma keksa sa mlekom? Sastojci minimalni, izgled prilično grozan a nutritivna vrednost na duže staze kritična. Ali zato ukus, bez premca! I kako sad dati konačnu ocenu?

Jednostavno. Prvenstveno uzimamo u obzir ono što nam je najvažnije. A kada je povremena klopa koja je tu čisto zbog uživanja u pitanju, nema bitnije stavke od ukusa. Dakle Plazma keks sa mlekom – čista desetka!

Za mene, slično pravilo važi i kada su video igre u pitanju. A bez obzira da li su bagovite, grafički bogate, pune sadržaja ili nezamislivo inovativne, na kraju se sve svodi na jedan faktor – zabavu. Džaba svaki trik i milion sati uloženog truda u dosadnu igru i obratno – džaba upiranje prstom u njenu jednostavnost, ako je bez obzira na sve sjajno iskustvo.

Primal Planet je jedna, baš takva igra. Suštinski jednostavna od glave do pete a istovremeno jedan od najzabavnijih naslova koje sam zaigrao u poslednje vreme. Nije naslov za ponovno igranje, od priče pa do grafike u pitanju je skromna igra, ali od samog početka do kraja, opet sam maksimalno uživao.

Smeštena u doba praistorije (sa malenim obrtom), ovo je jedna od najzabavnijih metroidvania igara koje sam ikada igrao. Pravo džepno iskustvo koje je milina igrati u krevetu pred spavanje, i mislim da bih mogao skoro da ga stavim

UTEGNUTE KONTROLE, DOBRA ATMOSFERA I ODLIČNO ISTRAŽIVANJE, NEKI SU OD NAJJAČIH ADUTA OVE IGRE



rame uz rame sa nekim od mojih favorita žanra – Steamworld Dig 2 ili Monster Boy and the Cursed Kingdom. Iako jednostavnija čak i od te dve igre, Primal Planet je prosto prava bombonica u žanrovskoj biblioteci.

Igra je predstavljena u osmorbitnom grafičkom stilu, što je meni ukoliko je dobro izvedeno, uvek plus. Nedostatak vizuelnih detalja uvek ostavlja prostora mašti da popuni praznine. Ali bez obzira na jednostavnost, Primal Planet pronalazi tačnu meru u kvalitetu, jer svaki mogući sprajt igre odiše životom. Od protivnika i životinja do okruženja, šta da kažem osim da nisam mogao da verujem koliko sam se uživao u ovaj praistorijski svet. Bukvalno sam bio toliko omađijan da sam sa lakoćom zaboravio da dinosaurusi i ljudi nisu nikada živeli u istom periodu. I bilo mi je super!

PRIMAL PLANET JE JEDNOSTAVAN, ALI I JEDAN OD NAJZABAVNIJIH NASLOVA KOJE SAM ZAIGRAO U POSLEDNJE VREME

Priča prati malenu praistorijsku porodicu, sa sve dino-ljubimcem, na životnom putu (čitaj-preživljavanju). Nekolicina nesrećnih okolnosti stavljaju oca na muke i testiraju granice izdržljivosti, a ja sam se sa njime toliko poistovetio da sam ovih dvadesetak sati koliko sam igru igrao, stvarno imao utisak da imam ženu i dete. I malenog dinosaura kao ljubimca. Moraću izgleda da poradim na tome...

Utegnute kontrole, jako dobra atmosfera, odlično metroidvania istraživanje i sloboda, samo su neki od najjačih aduta kojim Primal Planet u samom startu postavlja teren i osvaja svakoga koga interesuju ovakve igre. A tu je i muzika koja ne broji mnogo tema, ali svaka od njih neviđeno dobro utemeljuje već postavljenu atmosferu. Skoro svaki element naslova, bio je maksimalno dobro utegnut i osmišljen tokom celog igranja.

Usput možete loviti protivnike, peći meso, skupljati resurse i spravljati pomoćne stvari koje otključavate unapređivanjem sela. I sve to deluje organski i ne tera vas ni na kakvo „grindanje“ i ponavljanje radnji samo kako biste podigli određenu statistiku. Tu leži i najveća snaga ovog naslova. Primal Planet vas ni na šta ne primorava no čini da sve sami želite da radite. Baš kako bi i svaka video igra trebalo da funkcioniše.

Tokom igranja, susreo sam se samo sa nekolicinom stvari koje bih voleo da su bile više unapređene. Dostupni izazovi nisu uvek bili najjasniji, odnosno ono što se traži od vas. Mapa, iako korisna, iziskuje malo navikavanja i ne nudi neke napredne opcije, kao recimo ostavljanje „pinova“ na zanimljivim lokacijama.





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: 3.0 GHz+
GPU: Radeon RX 560+
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 400MB

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

RAZVOJNI TIM:
Seethingswarm

IZDAVAČ:
Pretty Soon

TEST PLATFORMA:
Nintendo Switch 2

CENA:
18,99€

OCENA **9**

- ✓ Utegnute kontrole i mehanike
- ✓ Sloboda istraživanja i napretka
- ✓ Fenomenalna atmosfera u jednostavnosti
- ✗ Mogući povremeni "crashovi"
- ✗ Nedostaje nekolicina naprednih opcija
- ✗ Nije za ponovno igranje

Igru ustupio:
Pretty Soon Games

Tako je došao i momenat gde sam ručno morao da prečešljam sve posećene lokacije, samo da bih otkrio šta sam propustio.

Najgora od svih muka, javila se u vidu potpunog „crashovanja“ igre čak pet puta, gde sam dva puta izgubio i finu količinu napretka. Nisam siguran da li je u pitanju problem sa samom igrom ili novim Switch 2 ažuriranjem koji omogućava naslovima sa Switch 1 da u prenosnom režimu rade kao da su „dokovani“, ali svakako je bilo neprijatno iskustvo.

Ostatak igre ogleda se u jednostavnosti i genijalnosti koja se tu nalazi. Od početka pa do kraja, ukoliko niste u potrazi za velepnim naslovima, već vas impresionira kada šaka ispoliranog sadržaja ponudi mnogo zabave, Primal Planet je prava igra za vas. Meni definitivno ulazi u top listu omiljenih igara žanra i proteklih nekoliko dana provedenih uz nju ću sigurno dugo pamtit. Nadam se da ćete mi se pridružiti. Ova igra definitivno zaslužuje vašu pažnju. >>>



PLAY_ZINE!

CAST

BI WEEKLY PODKAST
ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY_ZINE

SKENIRAJ
I ZAPRATI
NAS:



REVIEW

AUTOR
Igor Totić

JOHN CARPENTER'S TOXIC COMMANDO

John Carpenter's Toxic
Commando je ljubavno
pismo eri VHS kaseti

LEFT 4 DEAD 2

Saber Interactive zna šta da radi sa hordama neprijatelja. Postavili su vrlo dobru osnovu sa World War Z, izdominirali sa Space Marine 2 i sad je došao na red Toxic Commando koji je mešavina obe igre (bez Titusa, nažalost). Ovo je žestoka i brza akciona igra koja neće biti ni na jednoj GOTY listi niti će ostaviti neki ogromni otisak na gejming, ali je jedna od onih igara kojim ćete se vrlo lako vraćati i čistiti paletu. Na sve to, samo ime Džona Karpentera u naslovu znači da nas očekuje besprekorna synth muzika 80-ih kao i klasična horor atmosfera pomešana sa humorom i mislim da Toxic Commando to vrlo dobro ispunjava.

Ono što krasi ovu igru je Saberov Swarm

Engine koji radi punom parom. To znači samo jedno - stotine, hiljade neprijatelja na ekranu istovremeno. Mehanika napucavanja je direktna i "masna". Osećaj svakog ispaljenog metka je zadovoljavajući, a neprijatelji reaguju na pogotke onako kako biste očekivali od arkadne pucačine - eksplozijama udara i prskanjem mutirane sluzi. Iako su pucačine ovog tipa često oskudne sa narativom, Toxic Commando nudi priču koja je savršena podloga za kaos koji sledi.

Radnja prati pokušaj da se reši energetska kriza dubokim bušenjem Zemljine kore, što se, naravno, završava katastrofalno. Oslobođeno je drevno biće poznato kao Sludge God, koji pretvara ljude u mutirane zombije i preoblikuje

planetu u skladu sa svojom toksičnom prirodom. Tu na scenu stupaju Toksični Komandos (ili kako god želite da ih prevedete), plaćenici koji nisu baš najbolji u svom poslu, ali su jedini koji su u situaciji da pomognu. Priča sebe ne shvata previše ozbiljno, oslanjajući se na ekspoziciju kroz duhovite radio-razgovore i bizarne detalje u okruženju, što igri daje šmek onih Karpenterovih filmova gde je ulog opstanak čovečanstva, ali glavni junaci i dalje imaju vremena za ciničnu opasku.

Igra se bazira na klasama, gde svaki igrač bira ulogu koja doprinosi timu. Sinergija je neophodna, a vertikalnost nivoa koji evoluiraju dok ih čistite od pošasti čini svaku borbu dinamičnom.

Likovi su namerno dizajnirani kao hodajući stereotipi akcionih hitova iz 80-ih - njihov dijalog je pun sarkazma i preteranog mačizma. Svaki od komandosa ima specifične specijalne sposobnosti koje se pune tokom borbe. Ove moći nisu samo kozmetičke - u trenucima kada vas okruži zid mutanata, pravilno tempirana granata ili "overdrive" mod klase mogu biti jedina razlika između pobede i gledanja "Game Over" ekrana ili dranja drugih igrača, što je tradicija.

Jedan od najvažnijih aspekata igre jeste vaše vozilo. U Toxic Commando, vaš oklopni transporter je vaša baza, vaš štit i vaše najjače oružje. Igra nudi mnoštvo različitih vozila od kojih svako ima svoju namenu. Humvee je naoružan

do zuba dok su ambulantna kola tu da leče obližnje komandose. Većinu vozila ćete nalaziti na samim mapama tako da je bitno planiranje po koje ćete krenuti već sa početka runde. Vozilo služi za probijanje barikada i prenošenje resursa, dok je osećaj moći dok se probijate kroz masu neprijatelja koji pucaju pod točkovima apsolutno neverovatan.

Mape umeju da budu poprilično velike i resursi su razbacani na sve strane. Ovo je bitno jer ćete samo ovako skupljati municiju, otključavati nova oružja i skupljati posebne resurse za unapređenje stvari tokom misija. Ovaj resurs, scrap, jako je bitan i redak. Sa njim ne samo da popra-

vljate vozilo, nego postavljate zamke i otvarate kutije sa posebnim oružjem ili granatama. Jako je bitno da sa timom koordinišete kad i na šta ćete trošiti scrap jer se većina misija završava sa velikim klimaksom i ogromnom količinom zombija. Problem se pokazuje u repetitivnim misijama i zadacima koje imate u mapama, što pretili da vas ne drži dugo vezano za ekran.

Arsenal u igri je podeljen na način koji nagrađuje i preciznost i apsolutni haos. Oružje nije samo alat za eliminaciju, već ključni deo taktičkog planiranja. Svaka klasa ima pristup specifičnim tipovima naoružanja - od jurišnih pušaka koje režu kroz manje mutante, do masivnih sačmar-

ica koje doslovno raznose neprijatelje u paramparčad. Osećaj recoila je odlično kalibrisan, dajući svakoj pušci težinu i karakter.

Kako napredujete, dobijate pristup oružju koje koristi vatru, struju ili hemijske agense. Zapaliti hordu koja juri ka vama nije samo vizuelno impresivno, već i strateški bitno za kontrolu mase. Kada municija presuši ili vas neprijatelji sateraju u čošak, hladno oružje stupa na scenu. Zamasi su teški, a animacije brutalne, što dodatno pojačava gore faktor koji Karpen-terovi fanovi toliko vole. Šteta što hladna oružja troše mnogo stamine, ali igra u startu od vas ne očekuje da se oslanjate na njih.

Toxic Commando sija kada se igra sa drugim igračima. Pošto nije kompletno zamišljena da se igra solo, često ćete se naći u problemu jer i dalje ima gomiletina zombija a municija nije beskonačna. Zato, najbolje iskustvo je igrati sa pravim igračima (sem kad ne jure samo po XP) ili još bolje sa prijateljima gde je koordinacija u fokusu.

**Ono što krasi ovu igru je
Saberov Swarm Engine
koji radi punom parom**



John Carpenter's Toxic Commando je ljubavno pismo eri VHS kasete. Iako se oslanja na proverene formule, uvođenje vozila kao centralne mehanike i vrhunska optimizacija hordi čine je svežom. Ako tražite igru koju ćete igrati sa prijateljima uz smeh i mnogo prolivene virtuelne sluzi, ovo je naslov koji ne smete propustiti.



Jedan od najvažnijih aspekata igre je vaše vozilo

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 5600X / Intel Core i5-11600K
GPU: AMD Radeon RX 6800 XT / Nvidia GeForce RTX 3060 Ti
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 58 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Saber Interactive

IZDAVAČ:
Focus Entertainment

TEST PLATFORMA:
PS5

CENA:
39,99€

OCENA 8

- ✓ Neverovatan broj neprijatelja bez pada performansi
- ✓ Duhovita priča i dijaloz i u maniru 80-ih
- ✓ Vozila su integrisana na smislen način
- ✗ Neki tipovi misija se mogu učiniti repetitivnim
- ✗ Solo igranje gubi na draži u odnosu na kooperativni mod

Igru ustupio:
Iris Mega



NAJNOVIJE VESTI IZ SVETA ESPORTA MESEČNI TURNIRI

RUR.RS

ZAPRATI NAS

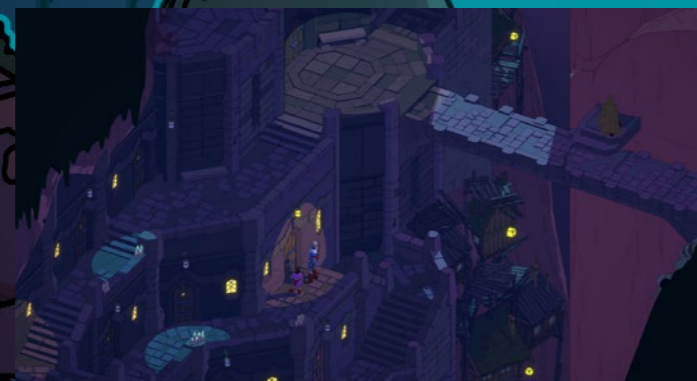


Disco Elysium u fantasy ruhu

Izuzetno je retko da igra koja u velikoj meri preuzima mehanike drugog naslova bude zaista izvanredna. Esoteric Ebb možda deluje kao Disco Elysium sa fantasy šminkom, ali po meni predstavlja jedan od najboljih CRPG-ova ikada.

Esoteric Ebb po meni predstavlja jedan od najboljih CRPG-ova ikada

Poređenja između Esoteric Ebb i Disco Elysium nisu samo neizbežna - ona su praktično podstaknuta od strane developera. U obe igre preuzimate ulogu propalog kvazi-detektiva kome je pružena poslednja šansa da uradi nešto korisno bar jednom u životu. Obe počinju istragom naizgled banalnog slučaja koji ubrzo prerasta u nešto daleko političkije i konspirativnije - u Esoteric Ebb, to znači otkriti zašto je eksplodirala čajdžinica. Ovog puta vaš partner je sarkastični goblin, dok u glavi ostaje poznati hor glasova koji konstantno kritikuje, ismeva i preispituje svaku vašu odluku.



Da Esoteric Ebb nije toliko majstorski odrađen, njegovi stalni omaži Disco Elysium-u bili bi nepodnošljivi. Srećom, to nije slučaj. Veliki deo priče provešćete lutajući prelepim okruženjima, prateći slepe tragove i razgovarajući sa NPC likovima, od kojih nijedan ne deluje suvišno. Likovi nose narativ, dok sukobi sa njima retko prelaze u klasičnu borbu - većina situacija rešava se kroz skill check-ove zasnovane na bacanju kockica, vašim statistikama i neobičnoj opremi koju nosite.



Skoro svaka linija dijaloga je oštra, promišljena ili iskreno duhovita

Možete bacati čini, od destruktivnih vatrenih kugli do charm-ova koji čine da vas ljudi više vole. Ali, kao i u Disco Elysium-u, uspeh često zavisi podjednako od sreće kao i od planiranja. Mehanički sistemi su važni, ali retko su glavna zvezda - ova titula pripada pisanju koje predstavlja srce igre. Ton je samosvestan kao i u svakom dobrom CRPG-u, ali manje depresivan i mračan od većine. Igra voli da probija četvrti zid, posebno kada glavni junak donosi spektakularno loše odluke.

Iza sjajnog humora kriju se momenti koji nisu tu samo da bi vas nasmejali. Kroz dijalog postepeno otkrivete haotične i često tužne živote likova koji naseljavaju svet igre, koja vam pruža priliku da im bar malo poboljšate situaciju, i to češće nego što biste očekivali. Većina toga dolazi kroz zadatke koji bi u slabijim igrama delovali kao filer, ali pisanje je ovde na toliko visokom nivou da se ni u jednom trenutku nisam osetio kao da gubim vreme.

Skoro svaka linija dijaloga je oštra, promišljena ili iskreno duhovita. Iako većina mehanika i narativnih elemenata i dalje podseća na nešto što je već



dovedeno do savršenstva od strane studija ZA/UM, Esoteric Ebb ozbiljnim temama ipak pristupa bez konstantnog osećaja beznađa (osim ako sami ne odlučite da budete potpuni pesimista). Esoteric Ebb je po meni pravi RPG, jer način na koji se susreti odvijaju zavisi isključivo od vaših odluka. Možete završiti glavnu istragu za nekoliko sati tretirajući NPC likove kao pion, ili provesti čitavu nedelju istražujući svaki ugao mape.

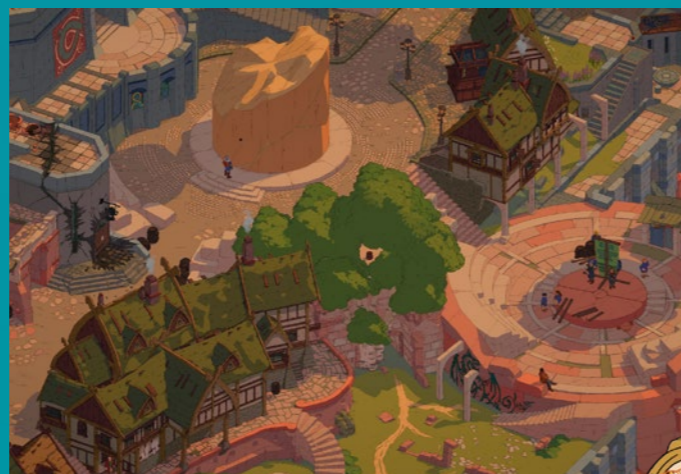


Druga opcija se preporučuje za najbolje završetke, ali izbor je u potpunosti vaš.

Sa tehničke strane, Esoteric Ebb je ispoliran do maksimuma. Okruženja su prelepa, muzika jednako odlična, a bagovi gotovo nepostojeći, čime nadmašuje mnoge naslove većih studija. Ipak, iako je odlično dizajniran, svet povremeno deluje preveliko. Ako igrate više kraćih sesija, moraćete da se vraćate nazad kako bi glavni junak mogao da se odmori - ova mehanika odgovara tonu igre, ali iz perspektive igrivosti ume da bude blago iritantna.

Moja jedina prava zamerka tiče se nedostatka glasovne glume. Čitanje zahteva mnogo vremena pošto dijaloga ima u količini koja se može meriti romanima, ali ipak je teško zameriti manjem studiju što nije angažovao armiju glumaca, posebno s obzirom na kvalitet samog pisanja.

Tu je poznati hor glasova koji konstantno kritikuje, ismeva i preispituje svaku vašu odluku



Esoteric Ebb je jedan od najboljih CRPG-ova na tržištu i apsolutno je vredan vaše pažnje. Ako niste ljubitelj žanra ili igara sa velikim fokusom na tekst i čitanje, verovatno vas neće preobratiti. Ali svi koji već uživaju u igrama poput Disco Elysium ili Citizen Sleeper ovde će pronaći nešto zaista nezaboravno.

Moja jedina prava zamerka tiče se nedostatka glasovne glume

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11
CPU: Intel Core i7-8700 / AMD Ryzen 5 3600
GPU: GeForce GTX 1060 / AMD RX 580
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 8 GB

PLATFORME:

PC

RAZVOJNI TIM:

Christopher Bodegard

IZDAVAČ:

Raw Fury

OCENA 9,5

- ✓ Vrhunsko pisanje
- ✓ Velika sloboda izbora
- ✓ Vizuelni dizajn

✗ Nedostatak glasovne glume

Igru ustupio:
G4MESHOP

KAKVA AVANTURA!

Hajp je sjajna stvar, barem iz moje perspektive. Vidim trejler i uzbudim se iako znam da će verovatno biti krš igra ili da barem neće ispuniti sva očekivanja. Još gore, izbacije dosta sadržaja koje smo videli u trejleru. Radosno čekam datum izlaska ali ne pre-orderujem (TotalBiscuit, slava mu). A kad igra izađe ili dobijem ključ malo ranije, hajp se ili opravda ili padnem u teško razočaranje. Ovo sve vodi dalje u naredni hajp ciklus jer taj osećaj ispunjavanja i zabave koji se validira izlaskom igre ću juriti i pod stare dane.

Isto ovako je bilo i za Crimson Desert. Jako sam se nahajpovao i izgledalo mi je da će ova igra biti nešto što čekam jako dugo i da će me ispuniti osećajem koji sam imao dok sam igrao Skyrim, Red Dead Redemption 2 i Cyberpunk 2077. Taj isti osećaj slobode istraživanja i imerzije u svet. Vođen ovim željama, upalio sam igru.

**JAKO RANO U IGRI SAZNAJEMO
DA PRIČA NIJE BITNA I DA JE
ISTRAŽIVANJE KLJUČNO**

OCENA 6/10

Igra počinje lagano. Upoznajemo glavnog lika, Kliff-a koji je deo plaćeničke grupe zvane Greymanes. Vrlo brzo, cela grupa biva napadnuta od rivalske plaćeničke grupe, Black Bears, koji naizgled pobiju većinu naših saboraca. Ovde dobijamo prvi osećaj kombata u igri koji je poprilično dobar. Osećaj udarca, težine i štete su vrlo dobro prikazani i već vidim da će biti sve bolji kako igra napreduje. Elem, glavni negativac, Myurdin, vođa Crnih Medveda uspeva da savlada Kliff-a. Toliko ga savlada da mu zapravo prereže grkljan i ubije. To je to, pomislio sam, trejleri su bili mamac, dobijamo novog protagonistu. Ali, Kliff biva spašen od strane nepoznatih moćnih ljudi koji žive na nebeskim ostrvima zvanim Ambis (ironično). Ispostavlja se da je došlo do nekog poremećaja balansa univerzuma i jedino Kliff može da vrati balans sili!

Ne, čekaj, pogrešna franšiza. Ali ovde svakako imamo taj neki vid narativa, gde Kliff dobije magičnu narukvicu (koja ne priča!) i razne magične

sposobnosti koje će mu pomoći u nastavku avanture. Dobija instrukciju da nastavi da čini dobro i to će vratiti balans. Ovo je već prvi momenat u igri koji govori igraču da priča nije bitna i da je istraživanje ključno (što ću ja shvatiti tek kasnije). Na ovim letećim ostrvima, radićete neke osnovne puzzle koje će vas naučiti nekoliko ključnih mehanika koja igra poseduje. Manipulisaćete objektima sa magičnom kukom, lebdeti i visiti sa lokacije na lokaciju. U načelu, igra želi da vam kaže da će biti raznih puzzle tokom igre, ali neće sve biti očigledne – što je dobro. Kada završite ovaj segment, skoćićete sa Ambisa nazad na planetu i tada ćete saznati da imate krila sa kojima možete kratko da lebdite, kao u Breath of the Wild. Nakon sletanja, prava igra počinje.

Tokom tih prvih puzzle osetio sam da se Kliff kreće kao tenk. Sporo, tromo i ima osećaj težine. Na prvu loptu je bilo kul, jer me je podsetilo na Arturovo kretanje u Red Dead Redemption 2, ali sam shvatio da je dosta trapavije u Crimson Desert nego u Rockstarovom remek-delu. Kontrole i kombinacija dugmića je takođe bila čudan izbor na koje nisam mogao da se naviknem. X je trčanje, kvadrat je skok ali i interakcija (mnogo puta sam

skočio na dugme umesto da ga pritisnem). L1 je kontekst dugme koje vam omogućava interakciju sa NPC likovima ili sa nekim objektima u svetu, kao i precizno skakanje koje je jako teško izvesti sa trčanjem i kvadratom jer su em neprirodno postavljeni, em je Kliff tenk kome treba vremena da se zaustavi kada pustite analog za kretanje.

Same kontrole nisu nimalo inovativne i više puta me je izdala mišićna memorija jer sam pokušavao da iskoristim tradicionalne kontrole koje nisu ni blizu onoga što je Crimson Desert zamislio. Kompat nije izuzetak jer su kontrole ovde još čudnije. R1 je lagani napad (to je okej), R2 je specijalni napad (čudno, ali okej), R1+R2 je teški napad (wtf) dok su R1 u kombinaciji sa ostalim glavnim dugmićima razni napadi i kombinacije dok je L1 blok i dodatna kombo mehanika. Na sve to, L2 je natezanje luka ali R2 nije opaljivanje, nego puštanje L2 ali je takođe L2 aktiviranje elementarnih napada tokom teškog napada što znači da tokom animacije R1+R2 treba da pritisnem L2 da bih napao vatrom ili ledom, ali ne smem prerano da pritisnem jer ću aktivirati luk. Igra ima i mehaniku oslepljivanja neprijatelja tako što reflektujete sunce oružjem njima u lice (sjajna fora) ali se aktivira sa L1+R1



ali mora tačno u isto vreme da se pritisne, jer u suprotnom ili podižete block/parry ili krećete u animaciju normalnog napada. Jel vidite o čemu vam pričam? Apsolutno neverovatni izbori kontrola koji nimalo nisu prirodni. Ali igra ima vrhunsku sreću što je kombat zabavan.

Krenem ja tako u kvestove i shvatim zašto je ova igra inicijalno trebalo da bude MMO. Svi početni kvestovi su dosadni i standardni. Očisti odžak, odnesi ovo onome, donesi ono do tamo i slično. Što se glavne priče tiče, u ovom momentu pokušavam da pomognem lokalnim zemljoposjednicima kao i da pronađem svoje izgubljene i raštrkane Greymane-ove. Sve je jako sporo i bazično, sa vrlo malo akcije. Igra ide ovim tokom neko vreme dok ne dobijem zadatak da oslobodim obližnji rudnik.

Sa malo boljom opremom, upuštam se u avanturu i vidim da sa strane stoji procenat neprijatelja koje treba da savladam. Svaki kamp se oslobađa na ovaj način - morate da pobijete određenu količinu neprijatelja i onda mini bossa (nema uvek mini bossa ali često). Ova procedura je trajala dobrih 40-ak minuta neprestane borbe, procenti se nisu smanjivali. Bilo je mučno, užasno i dosadno jer nema mnogo benefita. Igra nema flaskove koji se pune kao u Dark Souls igrama na primer, nego morate da kuvate kao u BOTW (mada je u CD znatno jednostavnije). Već sam bio na kraju sve hrane koje sam imao i ostalo mi je nekih 9% da oslobodim kamp. Morao sam da se vratim u grad da kuvam ali nisam imao sastojke, pa sam zbog toga morao malo da pecam i lovim. Uspeo sam relativno brzo da nakupim dovoljno hrane da nastavim oslobodjenje, ali na moj horor, kamp se resetovao na 30% neprijatelja. Bio sam

BILO MI JE TEŠKO DA SE NAVIKNEM NA KONTROLE I KOMBINACIJE DUGMIĆA

besan, razočaran i smoren. Ali, ja radim recenziju, ne mogu samo da izađem iz igre, kažem 6/10 i pređem na nešto drugo - izdržao sam.

Oslobodio sam kamp i ubio bosa (koji je bio izazovan ali zabavan) i onda sam imao jako čudnu puzlu gde sam morao da podignem kamen kranom, ali sve je bilo jako pipavo. Završio sam ovaj kvest, smorio se jer mi je em pun inventar, em sam se umorio od ogromne količine borbe, em nisam dobio nikakvu specijalnu nagradu. Pofa stvari koje sam hteo da pokupim su ostale na podu jer igra nema nikakav storage sistem.

A stvari ima mnogo, od materijala za crafting i kuvanje, do opreme i predmeta za kvestove. Jedini način da proširite inventar je da radite sporedne kvestove koji nude specijalne torbe kao nagrade. Postoji i kutija u vašem početnom šatoru ali onda služi samo da čuva predmete koje niste pokupili i to je selektivno (jer bi sigurno trebalo da ih bude više nego što ih je bilo).

Frustracije su se nakupile, nisam bio zadovoljan i želeo sam da prekinem igru. Ali svaki put kad sam je učitao, prokletinja me stavljala na neku obližnju lokaciju sa tako divnim pogledima koji su me zasenili svaki put. Svaka vista, svaka lokacija, svaki kamen je izgledao namenski da zaseni igrača i da ga natera da se uživi u svet. Da ne pričam o tome da je ovo jedna od retkih igara u kojoj nisam koristio DLSS a da se FPS nije pomerilo sa 144 (4080S) - optimizacija je neverovatno dobra. Tada sam rešio da batalim kvestove i da krenem malo u istraživanje sveta, da dokažem da je širok ali plitak.

OCENA 7/10

Skinuo sam mod. Da, skinuo sam mod za proširenje inventara jer je postalo frustrirajuće balansirati inventar svakih deset minuta (a skoro sve vam treba, pogotovo hrana). Ovo je znatno promenilo igru u smislu udobnosti. Nisam razmišljao više o inventaru 80% vremena već sam se bacio na istraživanje. Bez obzira što sam proširio inventar modom, navigacija kroz isti je katastrofa jer postoji samo sortiranje ali nikakav filter. Oprema, materijali i itemi za kvestove, svi su na jednom mestu i ne možete nikako da ih podelite ili filtrirate. Jedino par ključnih predmeta imaju svoje permanentne lokacije, ali pored toga sve je neorganizovano i nepregledno. Isto važi i za kvestove, mapu, i ostale menije iznad pod menija iznad pod menija (nije strašno kao Where Winds Meet ali slično).

Na prvi pogled, mapa je ogromna i zastrašujuća, pogotovo u početku igre. Na drugi pogled, mapa je i dalje ogromna i zastrašujuća ali vas u isto vreme poziva na istraživanje - u šta sam se ja i upustio.

SATE SAM PROVODIO ISTRAŽUJUĆI, TRAŽEĆI NOVE PUZLE I OSVAJAJUĆI NEBESKI AMBIS

Ako stojite na nekom visokom položaju i pritisnete L1+R1, možete da vidite označene lokacije koje imaju puzlu, izazov ili portal za brzo putovanje.

SVAKA VISTA I SVAKI KAMEN IZGLEDAJU SU NAMENSKI DA ZASENE IGRAČA I DA GA NATERAJU DA SE UŽIVI U SVET

Plava svetlucava tačka je jedina indikacija koju imate i to samo za gore napomenute lokacije, sve ostalo nije označeno ovim sistemom. Prvo sam krenuo da istražujem ove oblasti jer su mi izazovi davali skill poene a portali su uvek korisni ako želim brzo da menjam lokacije. Puzle isto daju isključivo skill poene, ali poneke kriju vrlo zanimljivo skrivene nagrade koje mogu biti oprema ili crafting materijali.

Većina puzli u početku je dosta komplikovano dok ne provalite da svaka ima neki svoj ritam i ograničen pristup istim. Kad uspete da provalite prvih pet-šest, upaliće vam se kliker za ostale jer ćete imati sličan pristup koristeći sisteme koji su vam u tom momentu dostupni. Neke puzle će vam blatantno reći šta treba da radite, dok će druge očekivati od vas da obratite pažnju na suptilne znakove.

Osećaj rešavanja ovih puzli je predivan jer nemate Atreusa ili Aloy da vas navode i govore šta da radite. Neke, doduše, su vrlo frustrirajuće i spore jer zahtevaju od vas da poravnate, na primer, stubove po visini tako što okrećete točkove ali svaki točak pomera dva ili tri stuba pa morate da provedete vreme da izbalansirate sve. Ali i pored ovoga, radovao sam se sledećem susretu sa puzlama u svetu.

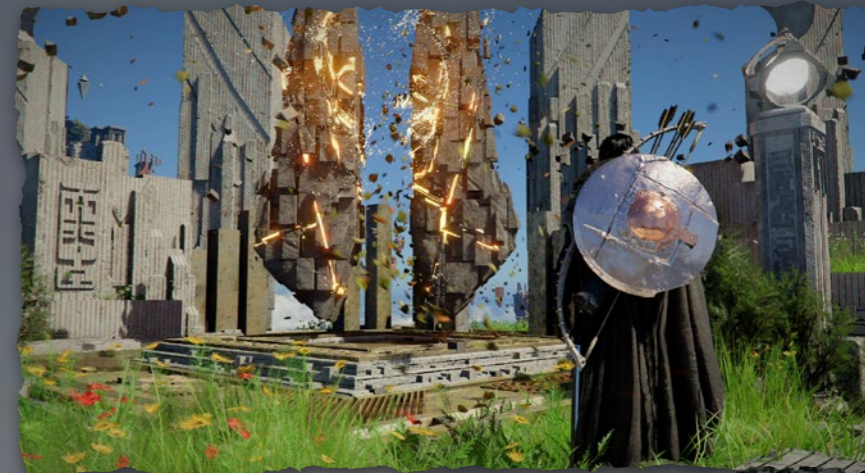
Neretko sam naleteo i na vodopade iza kojih može da se nađe kovčeg sa opremom. Jednom prilikom tokom istraživanja našao sam čizme koje se zovu Frostcursed boots - sjajne čizme koje poboljšavaju zaštitu od leda a izgledaju poprilično metal. Ubrzo potom našao sam još jedan vodopad gde sam našao Frostcursed rukavice. Sjajno, ovo je set! Onda sam se bacio u okolno istraživanje za sve delove jer sam pretpostavio da su relativno blizu jedni drugih i bio sam u pravu (priznajem, ogrtač sam morao da guglam).

Kada sam sastavio Frostcursed set, izgledao sam kao da je Lich King otišao u svet Lords of the Fallen-a. Ovo je bio tako badass osećaj jer em imam novi besan oklop, em imam sjajnu zaštitu od hladnoće em izgledam tako kul a nisam morao ništa da platim u premium shop-u (koji ne postoji). Šetao sam se po gradu kao osvajač univerzuma, vrlo svestan da nisam još ni prvu zonu očistio, ali to nije bilo bitno, jer sam sad manje više, Arthas!

U jednom momentu, upoznajem osobu pod imenom Damiane i igra mi kaže da je ona sad igriva. Ono što mi se nije dopalo je to što Damiane koristi iste resurse za unapređenje kao i Kliff, a oni su relativno retki jer je Kliff prioritet. Glavne

kvestove ne možete da završavate sa Damiane (kao ni većinu puzli), već samo sa Kliff-om. Ovo čini nju (a kasnije i orka Oongku) vrlo beskorisnim jer nema razloga da se prebacujete na njih sem zbog par kratkih sporednih kvestova. Ono što možete da uradite je da ih pozovete da vam se pridruže u istraživanju sveta kao i u oslobađanje kampova koji sa saborcem idu znatno brže. Nadam se da će jednog dana Damiane i Oongka biti igriviji ili barem u nekom vidu co-op funkcije. Ovako su samo još jedna meta za neprijatelje.

Jedno veče sam sedeo na Discordu sa društvom i strimovao igru. Sve ih je zanimalo jer su do tad već izašle recenzije i mišljenja su bila pomešana. Ja sam se našao tog trenutka u igri usred ničega iz ovog ili onog razloga. Zagledao sam prelepi svet oko sebe i primetio jako visoku planinu - rešio sam da se popnem. Inicijalno je krenulo lagano, ali je planina bila oštra a u staminu nisam dovoljno uložio pa je bilo dosta planiranja poteza. U jednom momentu, drugarica me je pitala šta radim. Ja sam joj samo rekao da želim da se popnem na planinu. Onda mi je postavila pitanje čiji odgovor bukvalno definiše ovu igru. Pitala me je „a zašto?“. Ja sam samo stao, pogledao oko sebe pa na vrh planine i rekao „zato što mogu i zato što želim“. Kako sam izgovorio ovu rečenicu, preplavila me je eksplozija sećanja iz Skyrima, osećaj istraživanja nepoznatog i testiranje granica igre. Neverovatno ushićenje me je obuzelo kao i ogromna želja da se što pre popnem na vrh. Cela ova mala avantura je u suštini beskorisna jer ne dobijam XP za pentranje, stamina mi neće biti jača niti će mi se povećati HP - samo ću se popeti na vrh i to mi je bilo dovoljno. Da bi stvar bila još bolja, samo pentranje je bilo em zaba-



vno, em me je na vrhu čekao skill poen kojem se nisam nadao. Okretao sam se oko sebe, gledao visinu koju sam savladao i već sam planirao naredno istraživanje bez obzira da li me na kraju čeka nagrada ili ne. A onda je izašao peč.

OCENA 8/10

Četvrtog dana po izlasku igre, moje frustracije oko kontrola, priče i inventara su sve manje. Zakrpa je donela mnoštvo poboljšanja, pogotovo u vidu privatnog kovčega u koji možete da odlažete stvari kao i poboljšanja u kretanju Kliff-a. Nije samo to zakrpljeno. Ovaj ogromni peč je doneo silna poboljšanja kako u ponašanju igre, performansama i sitnim QoL dodacima koji popravili neke sitne gluposti. Na kontrole sam se već navikao i nastavio igru dalje, ovoga puta glavnu priču.

U jednom momentu, na relativnom početku igre, dobićete svoj kamp gde skupljate preživjele Greymane-ove. Ovde se otvara cela nova menadžment igra koja se meni izuzetno dopala.



Naime, vaše saborce možete slati na misije i tako skupljati resurse za kamp. Te resurse možete posle koristiti za drugačije misije i unapređenje kampa kao i ostatka mape. Neretko će vam se javljati ljudi kojima treba nešto da se popravi a vi ćete slati kvalifikovane ljude da to urade. Sve se ovo dešava u realnom vremenu tako da bukvalno možete da pošaljete ljude da zidaju kuću. To na primer traje 24 ingame sata, što znači da u tom periodu možete fizički da odete na tu lokaciju i posmatrate šta rade. Svako od njih će imati svoj zadatak i kuća će se lagano graditi što je veoma imerzivno - nisu morali ovo da urade. Što više saboraca budete spašavali, tako će vam se i kamp širiti i time na jednom mestu možete imati kuvara, kovača, prodavca pa čak i stočara, stolara i farmera. Sve ovo su neki vid mini igara koji vam donosi resurse kao što su hrana i oprema, ali sve to možete da reinvestirate nazad u kamp kako biste ga poboljšali. Pošto se sve dešava u realnom vremenu u igri, dok vaši saborci nešto rade, možete slobodno da nastavite svoju avanturu i da vas samo posle sačekaju nagrade u kampu. Šteta samo što ne rade kad je igra ugašena.

Priča je takođe pružila korak u ovom momentu i radio sam misije gde treba da spašavam čarobnice od zlih vranoljudi, da istražujem zagonetke lokalnog Robin Huda a i da bukvalno učestvujem u otvorenom ratu i pomažem u osvajanju severnih zemalja. Čak sam u jednom momentu otišao i u cirkus!



Sate sam provodio istražujući, tražeći nove puzzle i osvajajući nebeski Ambis kako bih otključao magične napade. Bavio sam se i minmaxovanjem builda jer su neprijatelji (a pogotovo bossovi) postali izazovniji ali nikad frustrirajući. Peca sam, sadio jabuke, tražio legendarne konje da ukrotim i naravno, pentrao se na svako uzvišenje koje mi je izgledalo zanimljivo. Kad sam igrao igru, razmišljao sam gde ću pre, a kad je nisam igrao, razmišljao sam šta ću raditi kad

budem opet mogao da igram. Imao sam MMO osećaj u singleplejer igri. A onda je izašao još jedan peč.

OCENA 9/10

Na 80. satu, kontrole više nisu bile problem, jednostavno sam se navikao. Sve sitne probleme sam ili ignorisao, izbegao ili ih je zakrpa popravila. Ali novi peč je otvorio prostora za igru više nego što sam mogao da zamislim - smanjili su količinu stamine koju trošite pri pentranju i letenju. Ovo je značajno promenilo igru na bolje, svet se kompletno otvorio bez inhibicija, iako sam dosta poena uložio u staminu. Pored toga, značajno su smanjena vremena učitavanja pri teleportaciji tako da tek sad nisam znao gde ću pre. Sve je postalo zanimljivije a ja nisam ni blizu kraja igre. Da, ovu recenziju pišem iako nisam prešao igru.

Na 100. satu sam i cele tri zone nisam detaljno istražio i iskreno mi se ne žuri! Hteo bih da kažem da ne želim da se igra završi ali vidim da to svakako neće skoro. Jedino što znam je da sigurno više nikada neću počinjati Crimson Desert ispočetka (sem ako ne ubace co-op). Posle ovoliko igranja, mislio sam da se igra slegla u svoje temene ali to nikako nije tačno - i dalje ubacuje nove mehanike konstantno. Trenutno se bavim potpuno novim crafting sistemom kroz koji pokušavam da napravim koplje koje bljuje vatru kao i jetpack, da, jetpack. I dalje nisam video zmajevu iz trejlera, pobogu i dalje nisam video Crimson Desert, ali i dalje mi nije nimalo dosadno. Na sve ovo, zakrpe izlaze munjevitom brzinom i svaka čini igru boljom.

Razumem ljude koji su kritikovali igru za slabu priču, težinu, loše kontrole i katastrofalne menije - ja sam bio jedan od njih. Razumem i ljude kojima je ovo GOTY - ja sam jedan od njih. Ono što sigurno znam jeste da je Pearl Abyss pokupio razne ideje od raznih igara i sprčkao ih u jedan otvoreni svet i ništa od toga ne bi trebalo da funkcioniše, ali i te kako funkcioniše. Čak i posle ove recenzije, nastaviću da igram ovu igru dok ne vidim sva četiri čoška ove mape kao i svako lebdeće ostrvo. Neću prestati da igram ovu igru dok ne zajašem zmaja i ne sletim pobeđnički na najveći vrh Pywella. Kako stoje stvari, to neće biti skoro ali ni ne želim da bude.



Crimson Desert preporučujem ljudima koji od Starfielda nisu dobili ono što su očekivali i koji žele novo Skyrim iskustvo. Crimson Desert preporučujem igračima koji vole da mozgaju i istražuju. A igrači koji žele da budu vođeni za ruku i projure kroz priču, neće se dobro provesti (iako su kvestovi poprilično navođeni). Crimson Desert je igra koja je sve bolja što je više igrate i što više dozvolite sebi da se naviknete na kontrole i čudnije sisteme. Ostali igrači koji nisu ovog tipa se neće lepo provesti, što je razumljivo i okej. Crimson Desert je u ovom momentu jaka devetka, ali i dalje nisam siguran da li može da ide i do desetke. To zavisi od zakrpa i nadolazećeg sadržaja, ali to se ništa još ne zna. Ja samo znam da me čeka legendarni meda koga treba da ulovim i jašem gradom, a i jednu puzzle nisam uradio, a i fali mi malo rude da skupim za apgrejd oružja, a mogao bih do veštice da odem da mi napravi soket, a možda bih mogao i da...



CRIMSON DESERT JE IGRA KOJA JE SVE BOLJA ŠTO JE VIŠE IGRATE

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Ryzen 5 5600 / i5-11600K
GPU: : RX 6700 XT / RTX 2080
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 150 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Pearl Abyss

IZDAVAČ:
Pearl Abyss

CENA:
69,99€

TEST PLATFORMA:
PC

OCENA 9

- ✓ Istraživanje
- ✓ Kombat
- ✓ Svet
- ✗ Treba se navići na kontrole
- ✗ Dodatni igrivi likovi su nepotrebni
- ✗ Inventar sistem

Igru ustupio: G4MESHOP

REVIEW

AUTOR
Milan ŽivkovićPRAVI OVERKLOK
SERIJALA!MONSTER HUNTER
STORIES 3
TWISTED REFLECTION

Neke igre tačno znaju šta žele da budu, dok neke pokušavaju da prerastu sopstvene okvire. Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection pripada ovoj drugoj grupi. Ovo nije samo još jedan nastavak koji želi da nadogradi postojeću formulu. Naprotiv, ovo je pokušaj da se jedan spin-off serijal konačno izdvoji za ozbiljno mesto pored svog „velikog brata“. I upravo tu počinje njegova najveća snaga ali i najveća slabost.

Ukoliko ste igrali ranije delove, na prvi pogled sve deluje poznato. Šareni svet, simpatična čudovišta i avantura koja te vodi kroz različite regione, uz obavezno sakupljanje, treniranje i borbu.

Međutim, već nakon nekoliko sati postaje jasno da igra pokušava da uradi nešto drugačije. Ton je ozbiljniji, priča je mračnija a svet više nije samo pozornica za pustolovinu, već mesto koje trpi prave posledice.

Ruku na srce, ovaj put je upravo to možda i najzanimljiviji deo celog iskustva.

Kao i ranije, u startu kreirate svog karaktera. I dok sam ponovo bio razočaran što nema više opcija za izgled protagonistice, uspeo sam da napravim ženskog lika dovoljno šašavog izgleda, da deluje kao vođa samo moje priče.

Zapravo, ceo osećaj je toliko dobro postignut, da kada sam nakon igranja pogledao gejملهj i drugih igrača na internetu, oni koji su igrali sa drugačijim, ne daj Bože muškim karakterom, delovali su mi kao da igraju potpuno drugu igru. Ili možda neki nesrećni mod koji se nikako tu ne uklapa!

Priča ostavlja najsnažniji utisak. Ne oslanja se samo na prijateljstvo i otkrivanje sveta. Umesto toga, bavi se sukobom između ljudi i prirode, pitanjem kontrole nad čudovištima i cenom koju svet plaća kada se ta ravnoteža naruši. Oseća se ambicija da se ispriča nešto veće, nešto zrelije.

I u pojedinim trenucima, igra uspeva da pogodi tu notu. Neke scene će vam sigurno ostati urezane u sećanje. Momenti kada likovi deluju stvarno, ranjivo pa čak i moralno sivo - poput stvarnih ljudi.

A onda, gotovo bez upozorenja, sve to ume da se razvodni.

Dijalozi se razvlače, tempo usporava i priča koja je mogla da bude oštra i precizna svojim emotivnim ubodnim tačkama, gubi na snazi jer ne zna kada prestaje razrada a kada počinje zaključak.

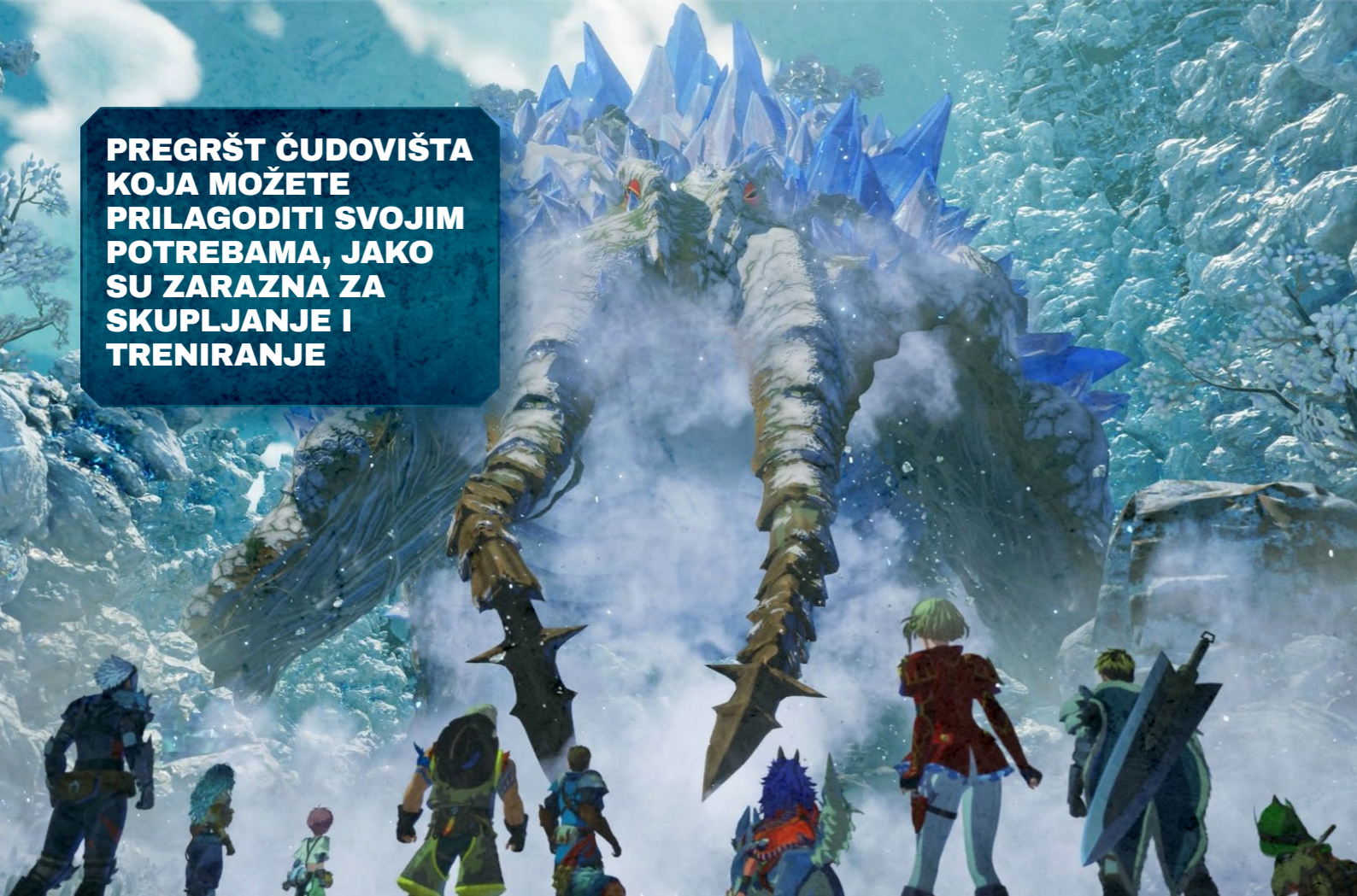
Umesto da veruje igraču da će razumeti nijanse, igra često previše objašnjava, kao da se plaši da će njena poruka ostati neprimetna. I u tim trenucima, umesto da te uvuče dublje, ona te pomalo udalji.

S tim na umu, kada funkcioniše, priča funkcioniše iznenađujuće dobro. Ovo je nesumnjivo najzanimljivija i najzrelija priča serijala koja me je uvukla kao nikada pre. Ali sa velikim ulozima, neka vrsta razočarenja je neizbežna. Pa tako i ovde žalim što je pregršt sadržaja uspeo da ugrozi veličanstvenost svih dobrih elemenata ovog naslova. Elem...

Borba, kao centralni stub igre, ostaje verna svojim korenima. „Papir/kamen/makaze“ sistem je i dalje tu, ali sada ima više slojeva. Protivnici menjaju raspoloženje u zavisnosti od toka borbe, pa tako i taktike gde mogu biti prilično nepredvidivi, naspram ponašanja iz ranijih delova. Ovo znači više opcija, više kombinacija i više načina da se pristupi svakoj situaciji. U teoriji, ovo je značajan napredak, ali u praksi, to je evolucija koja ne uspeva do kraja da se oseti kao revolucija.

Prvih desetak sati prolazi u znaku otkrivanja i eksperimentisanja. Učiš, prilagođavaš se, tražiš optimalne kombinacije i uživaš u svakom novom čudovištu koje dodaš svojoj kolekciji.

PREGRŠT ČUDOVIŠTA KOJA MOŽETE PRILAGODITI SVOJIM POTREBAMA, JAKO SU ZARAZNA ZA SKUPLJANJE I TRENIRANJE



Međutim, kao i ranije, kako vreme prolazi počinje da se nazire obrazac. Bez obzira na dodatnu dubinu, osnovna petlja odnosno krug u kom se vrti gejملهj, ostaje isti. Borbe, koliko god bile taktički bogatije, počnu da liče jedna na drugu. I tu se, kao i do sada, javlja prvi ozbiljan zamor.

Ovako posmatrano, ne mogu da se otrgnem utisku da je formula koju je serijal postavio, u samoj osnovi falična. Pa koliko god gradili na njenom temelju, oseća se nesavršenost osnovnih sistema. Ukoliko serijal doživi i četvrti nastavak, a verujem da hoće jer je i ovo jedna sjajna igra, nadam se da će napustiti neke osnove i zameniti ih ponekim zaista inovativnim sistemima. Uostalom, nije toliko ni do inovacija. Samo do fundamentalnih promena za kojima igra vapi kako bi se otisnula dalje od svog predvidivog gejملهj obrasca.

Naravno, ja sam kao i ranije bio potpuno oduševljen grafikom. Dobro, svet je ovaj put možda previše svetao i natopljen šarenilom koje deluje kao da je pejzaž Breath of the Wild-a prilagođen Monster Hunter Stories univerzumu. Ali nije bilo previše stvari na koje sam se mogao požaliti. Dizajn karaktera je i dalje jak, efekti unutar i van borbi spektakularni a kompletan anime stil

ANIME STIL I ODLIČNE ANIMACIJE, ČINE OVAJ DEO NAJLEPŠOM IGROM SERIJALA

stvarno sjajan za jednog obožavaoca poput mene. Pa koliko god da su utisci po pitanju otkrića i borbi povremeno gubili fokus, grafički, ova igra je ostavljala pozitivne vibracije od početka pa do samog kraja.

A ovo je jedna poprilično dugačka pustolovina, što joj ide u prilog koliko i - ne. Zapravo, nije problem u tome što traje dugo, čak naprotiv. Količina sadržaja je impresivna ali problem je u tome kako je taj sadržaj raspoređen. Postoje delovi gde tempo savršeno teče, osećaj napretka dominira kao i nagrade za trud. A onda, bez mnogo upozorenja, upadneš u niz zadataka koji deluju kao obaveze od kojih smo pobjegli iz stvarnog sveta. A ne kao avantura zbog koje držimo kontroler.

Srećom, postoji nešto što konstantno vuče napred, a to su naravno čudovišta. Sakupljanje, treniranje i razvijanje svakog od njih, srce je i deo igre koji najbolje funkcioniše. Postoji stvarno neobična satisfakcija, bez obzira na repetitivnost, kada pronadeš retko jaje a zatim ga razviješ u svog unikatnog saborca. Počevši od dodeljivanja imena pa do genetskih modifikacija, ceo sistem još uvek funkcioniše odlično u nameri da u svetu igre ostavite svoj lični pečat. Ovo je ujedno i jedini sistem u igri za koji mogu reći da je dovoljno dubok da nagradi posvećenost ali i dovoljno fleksibilan da ne kazni one koji žele da igraju opuštenije.

OVO JE NAJKOMPLIKOVANIJA IGRA SERIJALA, ŠTO JOJ ISTOVREMENO IDE U PRILOG ALI I POTURA NOGU AKO STE ŽELJNI JEDNOSTAVNOSTI

Bukvalno, treniranje i personalizovanje čudovišta je onaj deo igre zbog kog govorimo sebi „još samo jedan sat pre spavanja“, i onda shvatimo da je prošlo tri. Ali ipak, ni ovde nije sve savršeno.

Kako ulazite dublje u sistem, lako je shvatiti da određene kombinacije dominiraju. Sloboda naravno postoji ali balans nije idealan. Oni koji vole da optimizuju, brzo će pronaći najbolje opcije i tada raznovrsnost počinje da opada. Retki su momenti da ja ulazim dublje u sisteme neke igre, ali ovde me je igra bukvalno pozivala da je razoružam i eksploatišem njene slabosti. Pa dok to u većini slučajeva može biti zabavno,

ovo nije svet koji želite da zloupotrebljavate „igračkom superiornošću“.

Tu nekako dolazimo i do moje najveće zamerke na igru, koja može biti i njena najveća vrlina, zavisno od toga kakav ste igrač. Monster Hunter Stories 3 pokušava toliko sistema ne bi li produbio svoju suštinu, da može da bude previše zamorna ili dosadna igra, ukoliko joj se stoprocentno ne posvetite. A u svetu u kom danas živimo, gde nas svakog meseca obasipaju kvalitetni naslovi i gde samo još kinci sa pravom posvećenošću prže sate na raznorazne multiplejer naslove, jako je teško pokloniti potpunu pažnju samo jednom naslovu.



Četvrti naslov ukoliko smanji broj sistema, produbi njihovu mehaniku i najvažnije, svoju suštinu izmeni na takav način da se šablon potpuno izgubi, verujem da bi mogla da bude igra godine. Ako ne i više od toga! Toliko lepo mišljenje imam o celokupnoj postavci i prezentaciji kompletnog „Stories“ univerzuma, što samo dokazuje da je lanac jak samo koliko i njegova najslabija karika.

Osvrnuo bih se i na tehničke karakteristike, gde verzija za PlayStation 5 pruža najstabilnije iskustvo. Sve radi kako treba, učitavanja su brza i nema većih problema koji bi dodatno kvarili tempo igre.





Na vama ostaje samo da odaberete grafički režim koji vam najviše prija, gde je po mojoj proceni onaj srednji možda i najoptimalniji za igranje.

Uz Monster Hunter Stories 3, dobili smo igru koja ima jasnu ambiciju da bude više od onoga što je serijal do sada bio. Dobili smo dublju priču, kompleksniji gejmpler i solidan pokušaj da se svet učini življim. U isto vreme dobili smo i naslov koji ne uspeva uvek da izbalansira ove ambicije kroz samo izvođenje.

Nije savršena. Daleko od toga. Ali ovo nije ni prosečan naslov. Monster Hunter Stories 3 iziskuje posvećenost kako biste iz njega izvukli maksimum, pa će tako različitim igračima predstavljati i potpuno različito iskustvo. Od mene ipak jaka preporuka i ocena koja predstavlja neku vrstu sredine i početne tačke. Na koju će stranu vama nagnuti, zavisi isključivo od vas.

**OZBILJNIJA, MRAČNIJA
PRIČA, VEROVATNO JE
NAJUZBUDLJIVIJA INOVACIJA
U ODNOSU NA PRETHODNE
DELOVE**



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i5-10400 /
AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060
Super / AMD Radeon RX
5700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 50 GB

PLATFORME:
PC, PS5, XBOX SERIES X/S,
SWITCH 2

RAZVOJNI TIM:
CAPCOM

IZDAVAČ:
CAPCOM

TEST PLATFORMA:
PS5

CENA:
69,99€

OCENA 8,2

- ✓ Božanstvena grafika i svet
- ✓ Ozbiljnija i jako zanimljiva priča
- ✓ Svet čudovišta nikad živopisniji
- ✗ Količina mehanika može da zbuni
- ✗ I dalje se oseća repetitivnost posle nekog vremena
- ✗ Povremeno razvlačenje

Igru ustupio:
CD Media

VODIČ KROZ ISTORIJU VIDEO IGARA

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

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

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

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

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

Knjiga „Vodič kroz istoriju video igara“ je dostupna u knjižarama Delfi i Vulkan, kao i onlajn putem delfi.rs, knjizare-vulkan.rs i rekt.shop prodavnice.



PIP
PIN

NAJVEĆI PROMAŠAJ KOMPANIJE APPLE

Apple je 2022. postao najveća kompanija na svetu, a ujedno i vodeća sila u industriji koja već decenijama predstavlja temelj budućnosti. Međutim, čak i giganti poput Apple-a poseduju tajne koje bismo svi želeli da zaboravimo. Imao je mnogo kikseva, ali ovom prilikom ćemo se fokusirati na jedan od najgorih - Pipp!n.



Danas Apple odmah povezujemo sa iPhone telefonima i Mac računarima, ali mnogi ne znaju da je još 1996. pokušao da kroči u svet gejminga. Tu na scenu stupa Pipp!n, multimedijalna konzola koja je koristila klasičan MacOS, zbog čega je, pored first party naslova, mogla da pokreće i Macintosh igre. Uprkos munjevitom razvoju industrije video igara sredinom devedesetih, Apple nije osmislio ovaj uređaj potpuno sam - ključnu ulogu je igrao i Bandai.

Bandai je zapravo prišao Apple-u sa predlogom da napravi mini Macintosh koji bi mogao da bude jedinstveni uređaj za gejming, i to tokom zlatne ere konzola kojom su harali sistemi poput Nintendo 64, PlayStation 1 i Sega Saturn. Međutim, postojala je jedna ključna razlika koja svakom kupcu prva zapada za oko - za razliku od pomenutih konzola koje su imale pristupačnije cene od oko 300 dolara, Pipp!n je koštao 650. Ovo je očekivano odbilo

potencijalne mušterije, pošto je Apple na kraju prodao samo 42.000 uređaja od proizvedenih 500.000. S druge strane, Sega Saturn je okvirno prodat u 10 miliona primeraka, Nintendo 64 u 30 miliona, a PlayStation u 100 miliona. Zbog toga se Pipp!n smatra jednom od najgore prodavanih konzola svih vremena. Ovo je bio strašan udarac za Bandai, koji je uložio preko 90 miliona dolara samo u marketing.

A šta je sa igrama? Pipp!n ne samo da nije imao svoj Tomb Raider ili Super Mario 64, već je generalna ponuda bila izuzetno slaba. Puno je bilo edutainment naslova (edukativne igre), koji, budimo realni, uglavnom nikada ne funkcionišu, pogotovo kod tradicionalnih gejmera.

Razvojni tim zadužen za Pipp!n se raspao već 1997. godine. Bandai je pretrpeo ukupan gubitak od 27 milijardi jena, dok je Apple otpustio preko 4.100 zaposlenih.



Jedan jedini projekat je koštao Bandai prihoda za naredne tri godine, a Apple 31% svojih radnika.

Nepromišljenost, šturo istraživanje, previsoka cena, loše igre, Apple-ov plan da licencira konzolu drugim firmama - sve je bilo loše. Ali pogledajte gde su danas Apple i Bandai... Čini se da je ovaj projekat poslužio kao važna lekcija za obe kompanije.

Izvršni direktor Bandai Namco Entertainmenta, koji je učestvovao u razvoju Pipp!na, čak je izjavio: „Želim da moji zaposleni rizikuju i hrabro koračaju ka budućnosti, puni ideja i elana, čak i ako na kraju ne ostvare svoj cilj“. Ovo zvuči super, sve dok se ne desi Pipp!n 2.0...



HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ



NAJNOVIJI ČLAN PORODICE PRO

LOGITECH PRO X2 SUPERSTRIKE

Kada je sada već davne 2018. godine Logitech izbacio svoj prvi G Pro bežični miš odmah je postavio visoke standarde - bio je to uređaj ekstremno lagan, sa solidnom baterijom i odličnom bežičnom vezom koji je bez mnogo šminke nudio igračima izuzetno sirovo iskustvo igranja najpopularnijih igara. Moram priznati da sam se i ja u njega zaljubio na prvi pogled u inicijalnom opisu od koga je zaista prošlo dosta vremena.

I takođe je interesantno da Logitech ni u jednom trenutku nije odustajao od inicijalne formule - da, izbacili su modele koji su malo lakši, ili malo manji za ljude sa manjim šakama, ali u svojoj osnovi, G Pro postoji već skoro celu deceniju. I uvek je interesantno kad se pojavi nova iteracija u ovoj evoluciji, a sada Logitech puca na to da ćete imati najbrže klikove ikada.

Miš dolazi u standardnom Logitech G pakovanju gde se pored uređaja nalazi i USB risiver, USB-C kabl za punjenje i mali dock ukoliko želite da vam risiver bude bliže samom mišu. Ono što prvo upada u oči jeste da je sa Superstrike modelom Logitech odlučio da napusti tradicionalnu jednobojnu šemu Logitech G Pro miša i da nam ponudi beli miš sa crnim glavnim dugmićima i sličnom kombinacijom na točkiću. Ova kombinacija boja malo više upada u oči od onih

NOVI HITS TASTERI SU ZNAČAJNO BRŽI OD MEHANIČKIH



tradicionalnijih pa je dobra ukoliko želite da se istaknete, ali čak i ukoliko to ne želite, realno nije previše napadna, tako da je napravljen zaista interesantan balans što se dizajna tiče.

Ako gledamo oblik i funkcionalnost, on u potpunosti prati dosadašnje G Pro modele - u pitanju je skoro pa simetričan miš (ima dodatna dva dugmeta ispod palca desne ruke), izrađen od vrlo fine plastike koja se ne kliza i izuzetno lagan sa ukupnom težinom od samo 61 gram. Jedino što ga ističe od prethodnih modela su natpisi X2 sa jedne strane i Superstrike sa druge. Kada biste to pokrili i zanemarili boju, mogao bi da bude bilo koji G Pro miš. I verujte to je apsolutno najpozitivnija stvar koju su mogli da urade jer je ovaj uređaj prosto izuzetan baš takav kakav je svo ovo vreme.



Sa donje strane se nalazi dugme za uključivanje i već poznati kružić koji služi da ispod njega smestite USB risiver ili da u njega stavite PowerPlay 2. Za one koji nisu upoznati, Powerplay 2 je podloga koja omogućava bežično punjenje miša dok se nalazi na njoj putem indukcije, tako da praktično ne morate nikada razmišljati o dopuni baterija u vašem bežičnom uređaju.

PROX2 SUPERSTRIKE POSEDUJE HERO 2 SENZOR OD ČAK 44.000 DPI

SUPERBRZINA

Kada govorimo o tehničkim karakteristikama ovog uređaja, naravno tu je Lightspeed Wireless 2.4GHz konekcija koja omogućava iste performanse kao i preko kabla, uparena sa najnovijim Hero 2 optičkim senzorom. Hero 2 nudi osetljivost do neverovatnih 44.000 DPI kao i mogućnost praćenja ubrzanja do 88G, što u teoriji znači da ga možete pomeriti više od 22 metra u sekundi a da on i dalje ima normalno praćenje.

Za nas obične smrtnike, to znači da ga pomerite brzinom od preko 80km/h. Možda bi jednom trebalo da izvedemo neki eksperiment da prikačimo miš na neki auto pa da testiramo ove tvrdnje? Sve u svemu, Hero 2 senzor smo vidali

i na ranijim modelima i daleko je ispred onoga što 99,9% ljudi uopšte i mogu da iskoriste, a i za najveće profesionalce je vrlo upitno da li mogu da ga namuče.

Međutim glavna novina u ovom modelu su zapravo tasteri koji se nalaze ispod dva glavna dugmeta - zaključili smo da mehanički mikroprekidači više nisu dovoljno brzi pa je Logitech upotrebio nešto što nazivaju Haptic Inductive Trigger System (HITS). U praksi to znači da prekidači ne poseduju taster nego da se oslanjaju na elektromagnet unutar sistema koji detektuje kada je metalni deo ušao u njegovu polje i na taj način registruje klik. Ovo ima nekoliko prednosti - pre svega svaki klik

je potpuno trenutna, nema pokretnih delova, nema mehaničkog pritiska i povratne sile, samo senzor koji registruje kada se nešto dogodilo. Sa druge strane ovo omogućava da korisnik sam može da podešava iz softvera kada će se klik registrovati, da li je to bolje da bude „pliće“ ili „dublje“ ili negde na sredini. U tom smislu možete imati potpunu slobodu i kontrolu nad time kako se i kada šta registruje i najbolje ga podesiti shodno svom stilu igre. Ovo potencijalno može doneti jako velike koristi igračima kojima karijere praktično zavise od svake milisekunde u najkompetitivnijim igrama. Naravno za nas ostale smrtnike to je u domenu teorije - moje iskustvo je da to radi i to radi dobro, i može se podešavati i to se oseti, ali nisam siguran koliko bi mi to zaista uticalo na moju igru, koja ionako nije baš na nekom zavidnom nivou.



AKO IZUZMEMO NOVE BOJE, DIZAJN JE OSTAO PRAKTIČNO ISTI



MIŠ JE IZUZETNO LAGAN SA 61G

ZAKLJUČAK

Logitech G Pro je bio i sve vreme ostaje jedan od mojih omiljenih miševa jer nudi ekstremno dobre performanse u pakovanju koje se ne bavi raznoraznim glupostima i šminkom već prosto radi, i to radi zaista odlično. U tom smislu kompanija naravno pokušava da uvede inovacije sa svakim novim modelom i X2 Superstrike je definitivno korak u tom smeru, ali mi se čini da smo ovde već u teritoriji izuzetno opadajućih dobitaka jer će nove performanse zaista primetiti samo baš vrhunski profesionalci u esportsu. Naravno, nesumnjivo je da X2 Superstrike predstavlja neverovatno tehnološki napredan uređaj i kao takav je praktično i dalje lider na tržištu. S druge strane, ukoliko niste spremni da platite vrlo visoku cenu koju donosi sam vrh napredne tehnologije, moja preporuka bi bila da pogledate neki od ranijih G Pro modela na nekoj akciji - svaki je prosto odličan.



TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP

HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆTASTATURA ZA PONETI
LOGITECH KEYS-TO-GO 2

Kako se širi broj uređaja za različite sadržaje, pre svega za posao, javlja se i veća potreba za periferijama koje su adekvatne tim primenama. Tu je najveći akcenat na tablet uređajima, koji su sada već postali dovoljno moćni da zamene desktop ili laptop računare za većinu poslova, ali ih malo koči to što se unos podataka vrši isključivo preko ekrana (mnogi ljudi su produktivniji sa tastaturom). Imamo mnoge torbice koje uključuju i same proizvođače istih, ali su one često malo nezgrapnije u odnosu na prave tastature. Tu na scenu stupa Logitech koji je već etabliran kao proizvođač modernih profesionalnih tastatura kako bi ponudio zaista pravo iskustvo kucanja u pokretu.

Logitech Keys-to-Go 2 tastatura dolazi u jako malom pakovanju, a posebno je iznenađujuće koliko je uređaj tanak. Naime, uređaj se sastoji iz same tastature i da kažemo poklopca, i sve to je zajedno debelo između 4,35 mm na najtanjem delu i 8,97 mm na najdebljem. Dakle najdeblji deo tastature je otprilike debljine većine prosečnih mobilnih telefona i verovatno tanji od skoro svih tablet uređaja.

Materijali od kojih je izrađena su apsolutno vrhunski – preklap je od neke fine imitacije prevrnute kože, dok je sama tastatura od aluminijuma i odaje zaista impresivan utisak. Na sve to treba dodati i težinu od samo 222 grama, tako da je objektivno nećete ni osetiti u nekoj putnoj ili poslovnoj tašni ili rancu. Sa gornje strane nalazi se samo taster za paljenje i gašenje i to je sve što imate od fizičkih kontrola mimo samih tastera. Pritom se preklap na tastaturu kači putem magnetnog polja, tako da možete da budete sigurni da se u torbi tasteri neće gnječiti ili oštetiti, što daje još jedan dobar utisak solidnosti izrade celog paketa. Ako bih morao da nađem jednu manu to je činjenica da se preklap ne može koristiti kao neka vrsta postolja za tablet, što znači da ćete svoj uređaj morati da naslonite na nešto drugo kako bi vam njegov ekran praktično služio kao monitor.

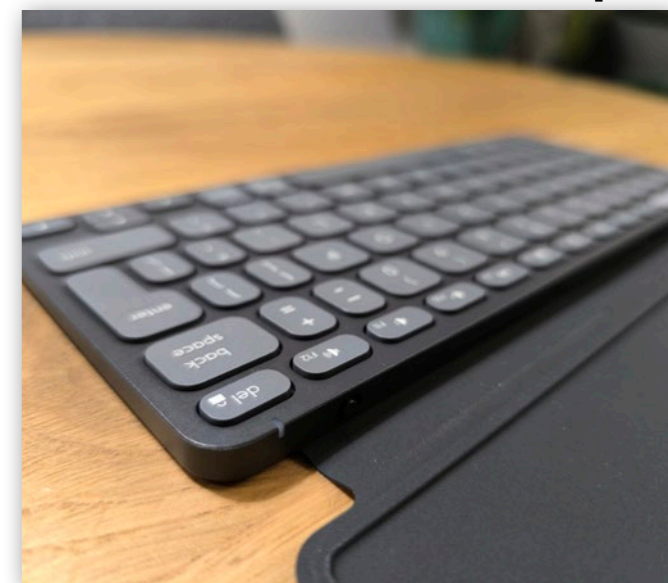
KEYS-TO-GO 2
JE IZUZETNO
MALIH
DIMENZIJA

Najbitnija stvar kod svake tastature jeste utisak prilikom kucanja i tu mogu reći da je Logitech odradio fenomenalan posao, te Keys-to-Go 2 stvarno deluje kao „prava“ tastatura. Raspored tastera je takozvani 65% - dakle nemate numpad i onaj deo između njega i glavnog dela tastature, ali su se kursorski tasteri ugnjezdili u mali prostor sa desne strane što je svakako pohvalno. Takođe postoji red funkcijskih tastera koji mogu da posluže i kao media tasteri, što je zaista impresivno na ovako kompaktnom uređaju.

S obzirom da su jedni od glavnih potencijalnih korisnika Keys-to-Go 2 tastature vlasnici iPad uređaja, tu su i tasteri koji su obeleženi po „mek“ rasporedu u odnosu na standardni PC, pa se lako možete snaći u bilo kom okruženju. Ipak, najviše hvale zapravo dobija hod tastera od 1,8 mm koji daje jako prijatan osećaj prilikom kucanja. Naravno to nije uporedivo sa nekom pravom desktop, ili čak mehaničkom tastaturom, ali postavimo to ovako - u poređenju sa laptopovima, ova tastatura daje bolji osećaj od jedno 80% modela koje sam imao mogućnost da isprobam, što je svakako vrlo imponozantno imajući u vidu njene dimenzije.

Keys-to-Go 2 se na uređaje povezuje preko Bluetooth konekcije što znači da će apsolutno lagano raditi sa bilo kojim telefonom ili tabletom, ali i sa ogromnim brojem drugih uređaja. Ovo dosta znači jer je implementiran i sistem koji smo već viđali na Logitech MX Keys modelima, gde sa ovom tastaturom možete biti povezani na do tri uređaja i menjati ih samo jednostavnim klikom na odgovarajući broj. Može da vam bude osnovna tastatura za tablet na primer, ali da je povežete i na televizor kada je koristite u nekim aplikacijama, na neki laptop ako vam je lakše, ili čak i na desktop (ako isti ima Bluetooth). Ovo je vrlo zgodno jer je jako dobra za kucanje, a ovom opcijom nije potrebno da kupujete više tastatura i za uređaje gde ih ne koristite možda svakodnevno.

Bitno je napomenuti i da se koristi low-power Bluetooth konekcija što znači da će potrošnja baterije biti minimalna, pa se zato Logitech odlučio da ne ugradi punjivu bateriju već se uređaj napaja iz samo dve „dugme“ baterije. Neko će reći da je to problem jer ćete morati da ih menjate, ali sa predviđenim rokom trajanja baterija od čak tri godine u low-power režimu,

BATERIJA TRAJE DO 3
GODINEOSEĆAJ KUCANJA JE
UPOREDIV SA DESKTOP
MODELIMA

mislim da apsolutno nikome neće biti problem da u tom vremenskom periodu izvrši zamenu. Naravno, preko aplikacije dobijate informaciju o stanju baterije na Bluetooth uređaju pa nema šanse da dođete u situaciju da vam baterija ode iznenada, što je još jedan bonus. Pritom se koriste najstandardnije baterije koje možete kupiti praktično bilo gde - od supermarketa do aerodroma ukoliko ste negde u pokretu.

Logitech Keys-to-Go 2 je vrlo dobro osmišljen i izrađen uređaj koji može poslužiti za sve vrste kucanja, kako na tabletima tako i na drugim uređajima. Definitivno najbolji deo ovog iskustva su male dimenzije i osećaj koji je vrlo blizu kucanju na desktop modelima, što je zaista impresivno.



play!

z i n e

