

PLAY!

z i m e

DOMAĆA SCENA:

INTERVJU SA
RADOŠEM NIKOLIĆEM

PRVI UTISCI:

WINDROSE

HARDWARE:

APPLE MACBOOK
NEO

ESPORTS:

SRBIJA NA KUPU
NACIJA U RIJADU

IGRA MESECA:

SNROOS



BROJ 201 - MAJ 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

Ako Rockstar ne odluči da po treći put odloži GTA 6 (i usput nam servira utešnu, ali slatku nagradu u vidu novog trejlera), novembar 2026. će ući u istoriju kao vrhunac ove gejmerske godine, a verovatno i čitave decenije (pod uslovom da se sledeći obilazak Vice City-a ne pokaže kao totalni promašaj). Pošto će zaobići novembar kao Blightown iz Dark Souls 1, većina studija i gejming kompanija se trudi da izbací svoje igre na tržište u ranijim mesecima. Zahvaljujući toj strategiji, već do kraja aprila izašlo je pregršt fenomenalnih igara, od kojih ćemo neke sigurno pamtiti još jako, jako dugo.

Kada je ovo izdanje Play! časopisa u pitanju, pre svega mislimo na Saros, novi hit finskog studija Housemarque koji predvodi svojevršni koktel roguelite, bullet hell i third-person shooter žanrova. Među našim favoritima drugog prolećnog meseca našli su se i PRAGMATA i Replaced, indie naslov koji ponovo dokazuje da video igre mogu da stanu rame uz rame sa drugim, klasičnim umetničkim formama, kao što su književnost i film.

Van domena recenzija igara, naš cenjeni ekspert za hardver nam je predstavio Apple proizvod koji je zapravo pristupačan (u poređenju sa njihovim preostalim repertoarom, naravno), dok smo se u Retro Kutku osvrnuli na značaj prvog ženskog borca u fighting žanru u susret izlaska novog Street Fighter filma ovog oktobra. Na domaćoj sceni, popričali smo sa Radošem Nikolićem, iskusnim programerom ali relativno novim game developerom, koji stoji iza soulslike projekta Horns. Igra još nije izašla, ali njen demo možete isprobati na Steamu!



46 IGRA MESECA: SAROS



42 REVIEW: PRAGMATA



60 RETRO KUTAK CHUN-LI: PRVI ŽENSKI BORAC U FIGHTING ŽANRU

SADRŽAJ

FLASH VESTI 6

PLAY!VREMEPLOV 10

DOMAĆA SCENA 12

All Roads Connected 12
 Intervju sa Radošem Nikolićem 14

ESPORTS 18

Srbija na Kupu Nacija u Rijadu 18

TOP LISTA 20

Steam Top Wishlist April 2026 20

PRVI UTISCI 22

Windrose 22

REVIEW 26

Legacy of Kain: Ascendance..... 26
 Replaced 30
 Scott Pilgrim EX..... 34
 South of Midnight (PS5) 38
 Pragmata 42
 Saros 46
 Life is Strange: Reunion..... 52
 Darwin's Paradox! 56

RETRO KUTAK 60

Chun-Li: Prvi ženski borac u fighting žanru ... 60

HARDWARE 62

Lenovo ThinkBook Plus Gen 6 Rollable 62
 Logitech MeetUp..... 66
 Apple Macbook Neo 68



Ubisoft otkrio kada izlazi **Assassin's Creed: Black Flag Resynced**

Bilo je dosta neizvesnosti nakon novog talasa otpuštanja i otkazanih igara, ali Ubisoft je ispunio svoje obećanje - konačno smo saznali kada izlazi Assassin's Creed: Black Flag Resynced, moderno izdanje uzbudljive avanture Edvarda Kenveja. Vraćamo se u zlatno doba pirata sa jednim od najiščekivanijih rimejkova u poslednjih pet godina, koji donosi mnoštvo unapređenja i novina.

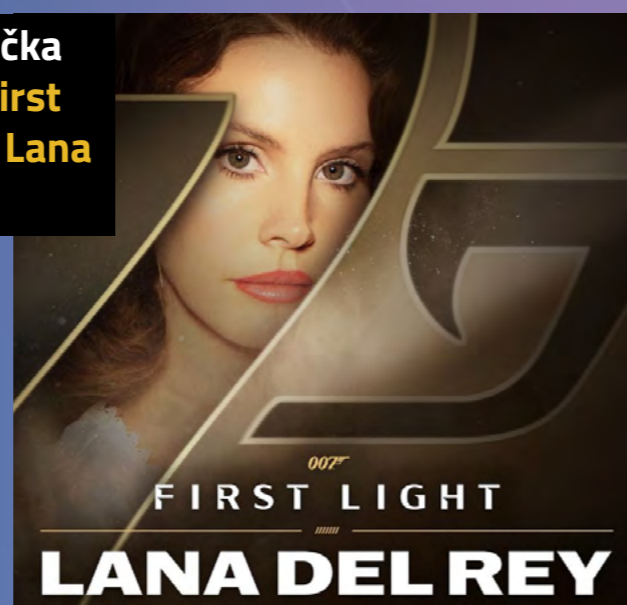
Na prezentaciji koja je emitovana 23. aprila u 18:00, Ubisoft je potvrdio ranije glasine - Resynced izlazi 9. jula. Tokom 30-minutnog programa, saznali smo i da igra neće imati DLC dodatke, multiplejer, niti RPG elemente, kao i da kampanja donosi obilje novog sadržaja sa borbom koja baca mnogo veći fokus na akciju.

Na subredditu posvećenom Lani del Rej, fanovi su još u oktobru primetili novu pesmu u bazi ASCAP, koja se zove First Light. Pošto Džejms Bond teme skoro uvek nose naziv samog filma, mnogi su verovali da će ovo biti glavna numera za 007: First Light. Sada, nešto više od mesec dana pre izlaska igre, pesma je osvanula na YouTube-u, a izvodi je upravo Lana del Rey.

Lana je ranije već snimila numeru za Džejms Bond film - otkrila je da je pesma „24.“ sa njenog albuma Honeymoon iz 2015. bila prvobitno namenjena filmu Spectre, koji je izašao iste godine. Ipak, producenti su je odbili i odlučili se za Writing's On the Wall od Sema Smita.

First Light stiže 27. maja na PC, PS5 i Xbox Series X/S.

Osvanula muzička tema za 007: **First Light**, izvodi je **Lana del Rey**



Call of Duty film dobio datum izlaska

Tokom novog CinemaCona, Activision je zvanično potvrdio datum izlaska Call of Duty filma - bioskopska premijera je zakazana za 30. jun 2028. godine, a očekuje se da će film potom biti dostupan i na platformi Paramount+.

Za scenario i produkciju zaduženi su Piter Berg (Friday Night Lights, Deepwater Horizon) i Tejlor Šeridan (Yellowstone, Landman), dok će Berg ujedno preuzeti ulogu reditelja. Kao producenti na projektu rade i Dejvid Glaser i predsednik Activisiona Rob Kostić.

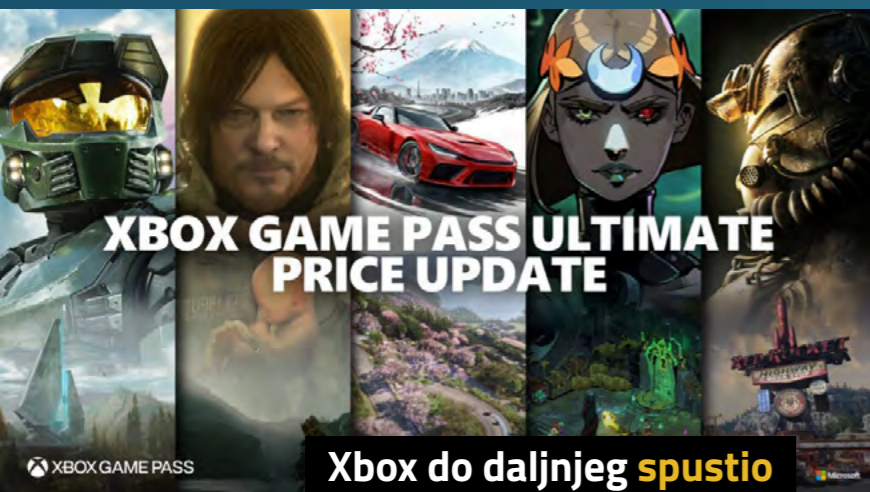
„Pristupićemo ovom projektu na isti način kao i tokom rada na Top Gun: Maverick, kako bismo zagarantovali da će ispuniti izuzetno visoke standarde koje ova franšiza i njeni fanovi zaslužuju“, izjavio je Paramount.

4A Games i Deep Silver su zvanično predstavili METRO 2039, sledeće poglavlje mračnog univerzuma koji je stvorio Dimitri Gluhovski. Razvijena u saradnji sa autorom, igra izlazi ove zime i biće dostupna za PS5, Xbox Series X/S i PC. Datum izlaska nam nije poznat.

Trejler nas vodi u srce postapokaliptične Moskve, gde se poslednji preživeli grčevito bore za opstanak u tunelima razorenog grada. Centralne teme istraživaćemo kroz oči glavnog junaka po imenu Stranger. Stranger je samotnjak obuzet košmarima, primoran da krene na putovanje u Metro uprkos zakletvi da se tamo nikada neće vratiti. Frakcijama iz podzemlja vlada autoritarni režim, koji žiteljima daje lažnu nadu o novom životu na površini.



METRO 2039 stiže ove zime, prvi trejler otkriva detalje o priči



Xbox do daljnjeg spustio cenu svoje pretplate

Više od pola godine nakon kontroverznog poskupljenja, Xbox je najavio novo sniženje za Game Pass. Direktorica Microsoft Gaminga otkrila je da nova mesečna cena Game Pass Ultimate pretplate iznosi 20,99 evra (ranije je koštala 26,99 evra). Pored toga, PC Game Pass je takođe postao jeftiniji - sada, cena ove pretplate u Srbiji opala je sa 1100 na 950 dinara.

Xbox je takođe objavio da nove igre iz Call of Duty serijala više neće biti dostupne u sklopu Game Pass Ultimate ili PC Game Pass ponude već na dan izlaska. Buduće CoD igre će biti dodate na platformu tokom naredne praznične sezone (otprilike godinu dana nakon originalnog izlaska), dok će raniji naslovi ostati dostupni pretplatnicima.



Disney u tišini povukao još 15 igara sa Steama

Ako ste planirali da upotpunite svoju kolekciju klasičnih Disney ili Star Wars igara na Steamu, možda ste već zakasnili. Na osnovu podataka koje je podelio poznati insajder Wario64, Disney je 14. aprila sa platforme u potpunosti uklonio 15 igara.

Izdavač nije pružio nikakvo zvanično objašnjenje niti prethodno upozorenje za ovaj neočekivani potez. Među "penzionisanim" naslovima nalaze se igre različitih žanrova, uključujući Star Wars: Rebellion, Pirates of the Caribbean: At World's End i Planet of the Apes: Last Frontier.

Ovo je već drugi put u 2026. godini da Disney povlači ovakav potez. U januaru je u tišini uklonjeno 14 igara, čime se ukupan broj izbrisanih naslova sada popeo na čak 29.



Evo koliko Rockstar dnevno zarađuje od GTA Online

Hackerska grupa ShinyHunters koja je sprovedla sajber napad na Rockstar Games, sada je objavila poverljive podatke o kompaniji nakon što je kreator GTA serijala navodno odbio da plati otkup. Nisu pronađeni nikakvi zanimljivi detalji o razvoju GTA 6 - u pitanju su uglavnom analitičke informacije koje se odnose na GTA Online i Red Dead Online, uključujući podatke o tome koliko ove igre zarađuju na dnevnom i nedeljnom nivou.

Ovde se najviše ističe podatak da GTA Online zarađuje oko 20 puta više od Red Dead Online, konkretno oko 1,3 miliona dolara dnevno. Za period od septembra 2025. do aprila 2026. godine, procenjuje se da je Rockstar zaradio skoro pola milijardi dolara samo od GTA Online.

Snimanje The Legend of Zelda filma je zvanično završeno

Sony Pictures je potvrdio da je The Legend of Zelda film spreman da uđe u sledeću fazu produkcije nakon šest meseci snimanja. Režiser Ves Bol (Maze Runner trilogija, Kingdom of the Planet of the Apes) je otkrio da ceo proces napreduje po planu, kao i da tim sada prelazi u postprodukciju.

Snimanje se odvijalo na Novom Zelandu, gde su nastala mnoga fantasy/sci-fi ostvarenja poput Lord of the Rings i Avatar. Zeldu glumi Bo Bragason, dok je ulogu Linka preuzeo Bendžamin Evan Ajnsvort. Što se drugih likova tiče, u novembru 2025. godine procurio je snimak koji sugerise da će Impu glumiti Ms. Casey iz serije Severance.

Premijera The Legend of Zelda filma je planirana za 7. maj 2027. godine.



PS6 će možda imati 1 TB SSD, navodno će koštati preko 600 dolara

Sony još nije predstavio PlayStation 6, ali već su se pojavile brojne informacije o specifikacijama, okvirnom datumu izlaska i drugim detaljima zahvaljujući izveštajima insajdera.

Najnovije informacije dolaze od poznatog insajdera KeplerL2, konkretno njegovih komentara na NeoGAF-u. Pozivajući se na trenutnu procenu troškova proizvodnje, izveštaj govori o ceni konzole - potencijalno će koštati 760 dolara, što bi uz očekivanu subvenciju moglo da se spusti na 699 dolara. Pored diskusije o ceni, Kepler je rekao da će PS6 imati SSD od 1 TB, kao i da neće posedovati disk drajv. Što se tiče datuma izlaska, saznali smo da će lansiranje konzole možda biti pomereno na 2028. ili čak 2029. godinu.

Imajući u vidu uspeh franšize i nerazrešene delove priče, nekako se podrazumeva da će Insomniac kad-tad izbaciti novi nastavak Marvel's Spider-Man serijala. Trenutni fokus je na Wolverina koji bi trebalo da izađe krajem leta, ali izgleda da je razvoj novog Spider-Man projekta već uveliko u toku.

Ben Džordan, glumac koji je pozajmio svoj lik Piteru Parkeru, na društvenim mrežama je objavio fotografiju sa motion-capture snimanja uz emoji pauka i poruku: „If you know, you know“. Originalni post sa Instagrama je ubrzo obrisan, ali se fotografija proširila po drugim mrežama. Očekivano, ovu objavu su mnogi protumačili kao potvrdu da je u izradi treća glavna igra u Spider-Man serijalu.

Glumac tvrdi da Insomniac radi na novoj Spider-Man igri



Najavljena potpuno nova Don't Starve igra

U četvrtak, 9. aprila ispratili smo Triple-i Initiative Showcase, događaj posvećen svetu indie igara koji nam je doneo čak 40 trejlera. Kao i kod svake prezentacije ovog tipa, važno je da poslednja najava ostavi utisak. Ako ste ljubitelj Don't Starve serijala, onda će vas sigurno obradovati!

Klei Entertainment je predstavio Don't Starve Elsewhere, novu igru u serijalu koji važi za jedan od najznačajnijih u survival-crafting žanru. Trejler pokazuje gejملهj i art stil koji će biti poznat fanovima, kao i dobre stare likove poput Wilsona, Willow i Wendy. S druge strane, videli smo i potpuno nova okruženja, čudovišta i opasnosti sa kojima ćemo se suočiti. Datum izlaska još nije otkriven.



Kasting Elden Ring filma zvanično potvrđen uz datum premijere

Samo nekoliko dana nakon što su Activision i Paramount otkrili da će ekranizacija Call of Duty serijala biti premijerno prikazana u junu 2028. godine, Bandai Namco i A24 su najavili da filmska adaptacija From-Softovog hita Elden Ring stiže u bioskope 3. marta iste godine.

Vest o datumu izlaska prati i najava kompletne glumačke postave filma, koja je poprilično solidna. Na listi možemo videti dosta starih i novih lica, ali nam nije poznato koje uloge će tumačiti - za sada postoji samo glasina o Kejli Spejni, koja će možda igrati Melinu. Kompletnu listu možete pogledati na našem sajtu, a među glumcima su Kit Konor, Ben Višo, Tom Burk, Rubi Kruz, Sonoja Mizuno, Nik Oferman i Džonatan Prajs.



PLAY! 148
MAJ 2021



PLAY! 95
MAJ 2016

„BEZ IKAKVE SUMNJE, OVO JE JEDNA OD PRVIH IGARA KOJE SU ZAISTA DOSTOJNE NEXT-GEN PS5 TITULE.”

– NIKOLA AKSENTIJEVIĆ O IGRI RETURNAL

„KO NE PUSTI SUZU NA KRAJU IGRE... SIGURNO JE NEŠTO VARAO!”

– MILAN ŽIVKOVIĆ O IGRI DARK SOULS III

ALL ROADS CONNECTED



Građevine koje generišu resurse su veoma važne, te je pažljivo postavljanje rudnika i farmi ključno kako biste maksimalno iskoristili potencijal zemljišta i obezbedili stabilan razvoj vaše civilizacije. Istraživanje mape ne otkriva samo nove teritorije, već i tragove izgubljene prošlosti - artefakti rasuti širom sveta kriju odgovore o tome šta se zaista dogodilo i šta čovečanstvo čeka u budućnosti!

Stupili smo u kontakt sa Dušanom, koji nam je kroz nekoliko pitanja dao bolji uvid u razvojni proces i dalje planove za All Roads Connected.

Kako bi opisao iskustvo rada na jednoj city builder igri kao solo developer?

DUŠAN: Ovo je moja prva igra ne računajući sitne tutorijale i prototipe. All Roads Connected je i razlog zašto sam počeo da se bavim game devom, kada je sve bilo na nivou hobija. Tada igra nije još imala ni ime ni priču, samo ideju o beskroničnom 2D svetu gde svaki tile predstavlja neki resurs, slično Minecraftu koji mi je bio jedna od inspiracija. Samo što je ova igra 2D i građevine po automatizmu troše ili prikupljaju resurse.

Igra je daleko od moje celokupne prvobitne zamisli, jer sam hteo hiljade resursa i onlajn trgovinu koja oponaša pravi svet. Brzo sam shvatio da to nije moguće čak ni za veći studio bez baze igrača, a kamoli za mene. Hvala zdravom razumu pa sam brzo odustao od te ideje! Grafika mi nikada nije bila važna ali dosta sam se posvetio i pixel artu. Čak se da i primetiti da su kasnije dodate građevine lepše od prvobitnih.

Moram da priznam da sam zamalo odustao nakon što sam obrisao tri meseca progresu. Ali i dalje sam tu, srećan sam kao malo dete što bar neko igra demo i što sada pričam o njoj. Svakako, rad na igri je izuzetno iscrpljujuć, pomalo zaludan, ali me jako ispunjava u umetničkom smislu.

Koji je najvažniji aspekt jedne city builder igre?

DUŠAN: Ja delim city buildere na estetiku, road management, resurs management i kombinacije tih aspekata. All Roads Connected je resurs management sa posebnim hookom gde se svet istražuje i igrač biva nagrađen resursima i novim pogodnim lokacijama za grad. Kako igrač osvaja nove resurse, menadžment sam po sebi postaje teži.

Da li misliš da bi early access faza bila pogodna za igru kao što je All Roads Connected? Da li možeš da otkriješ okvirni datum izlaska?

DUŠAN: Nisam planirao early access jer lično ne volim taj sistem. Možda bi se to promenilo ukoliko bih dobio veći publicitet pa me igrači poguraju u early access. Svakako ne volim da kupujem igre u early access-u i najviše bih voleo da od prvog dana budu full i bug free, jer znam da neću spavati tih dana čekajući feedback za bagove.

Datum izlaska se plašim da otkrijem jer sam igru pomerao već dva puta. Trebalo je već da izađe po prvom i po drugom planu, ali sada mogu da kažem da All Roads Connected definitivno izlazi ove godine.

Podržite Dushman Gaming Studio i dodajte [All Roads Connected](#) na vašu Steam wish listu.



BUĐENJE NOVE CIVILIZACIJE

Dushman Gaming Studio na čelu sa solo developerom Dušanom Perišićem, objavio je novi trejler za All Roads Connected, kompleksan ali opuštajući city builder za ljubitelje menadžmenta, simulacija i strategija. Igra je dostupna na Steamu i trenutno nema datum izlaska, ali možete isprobati besplatni demo.

All Roads Connected je smešten u daleku budućnost nakon katastrofalnog Trećeg svetskog rata. Generacije su provele život u skloništim, dok su se sećanja na nekadašnji svet pretvorila u mitove. Posle dugog perioda tišine i zaborava, planeta se u potpunosti oporavila i čovečanstvo se ponovo budi, a na vama je da izgradite novu civilizaciju iz temelja!

Sa ovim naslovom, Dushman Gaming Studio nam donosi ambiciozno strateško iskustvo u kojem istraživanje, planiranje i upravljanje resursima igraju centralnu ulogu. Beskonačan svet, prepun mogućnosti i izazova menja se iz partije u partiju, te je replay value na izuzetno visokom nivou.

Vaš zadatak nije samo da preživite, već da stvorite zrelu civilizaciju, šireći vaša naselja i razvijajući industriju, i to sve uz pomoć 20+ različitih resursa, uključujući drvo, glinu i pamuk.



DOMAĆA SCENA



UNREAL JE KAO RUPA BEZ DNA IZ KOJE KONSTANTNO ISKAČU NOVI IZAZOVI

RADOŠ NIKOLIĆ O RAZVOJU IGRE HORNS

Tokom prve nedelje proleća dobili smo priliku da isprobamo jedan od najzanimljivijih domaćih projekata - Horns, ambiciozni souls-like RPG iza kog stoji domaći developer Radoš Nikolić.

U razgovoru sa Radošem, zašli smo duboko u proces nastanka igre - od prve ideje i inspiracije, preko razvoja gejmplaj sistema i borbe, pa sve do worldbuildinga i atmosfere koja definiše ovaj žanr. Pričali smo o tome kako izgleda praviti souls-like igru kao indie developer, koliko je teško pronaći balans između izazova i fer gejmplaja, ali i kako napraviti nešto originalno u ovako popularnom žanru.

Dotakli smo se i tehničkih izazova, vizuelnog identiteta igre, kao i realnosti razvoja velikog RPG projekta iz Srbije, koliko je podrške dostupno, koliko znači zajednica i koliko feedback igrača zapravo utiče na konačan proizvod.



DOBRODOŠAO RADOŠE! KOJA JE BILA POČETNA TAČKA U RAZVOJNOM PROCESU IGRE?

RADOŠ: Sve je počelo sa pričom. Ja inače volim da pišem, uglavnom fantastiku, a Horns je bila priča koja u tom trenutku još nije bila završena. Ovaj hobi sam nekako prepoznao kao priliku za ulazak u gejming industriju, te sam počeo da šaljem svoje radove velikim kompanijama kao što su Remedy, Konami, Capcom i Rockstar, od kojih su neke imale otvorene pozicije za pisce.

Nažalost, dobio sam vrlo malo odgovora bez ikakvog korisnog feedbacka.

Nakon toga odlučio sam da se vratim na Horns i da dovršim priču - napisao sam preko 120 strana, ali i dalje nisam stigao do kraja. Tokom rada na istoj, shvatio sam da može da posluži kao priča za jednu igru. Odatle je sve krenulo.



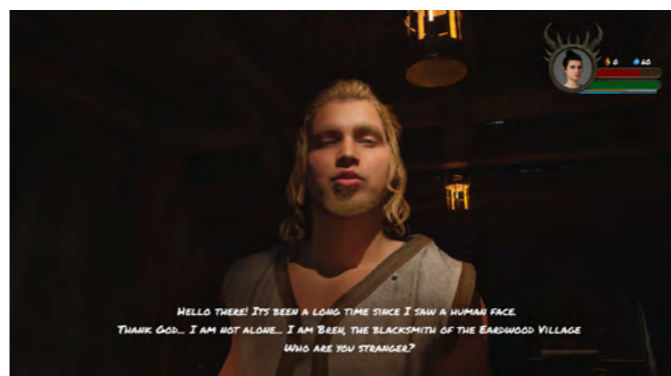
RECI NAM NEŠTO VIŠE O PRIČI.

RADOŠ: Radnja Hornsa se odvija u magičnom svetu koji se zove Velharion, konkretno u njegovoj južnoj regiji. Glavna junakinja je general glavnog grada Velhariona, a ujedno i desna ruka kralja. Priča počinje napadom Arcanista (magova) na glavni grad, nakon kojeg glavna junakinja gubi sva sećanja. Na vama je da otkrijete gde je kralj i šta se dogodilo tokom opsade.

Magija igra ogromnu ulogu u priči i worldbuildingu. Većinu populacije čine Arcanisti, čarobnjaci koji su rođeni sa magičnim semenom u sebi, dok ljudi u ovom svetu čine manjinu.

KOLIKO JE PROŠLO VREMENA PRE NEGO ŠTO SI BIO ZADOVOLJAN SA TRENUTNOM PRIČOM?

RADOŠ: To nije bio konstantan rad, ali kada se sve sabere i odzme, mislim da mi je bilo potrebno oko šest meseci. A ako ovo vreme spojim sa periodom koji sam izdvojio za pisanje koncepta gejmplaja, učenje i development, mislim da na Horns ukupno radim oko godinu dana.



OVAJ ŽANR NAJČEŠĆE IDE U PAKETU SA PRIČAMA IZ SVETA EPSKE FANTASTIKE, ALI ZAŠTO SI BAŠ ODABRAO SOULS-LIKE RPG?

RADOŠ: Igram igre još od polovine devedesetih. RPG je jedan od mojih omiljenih žanrova, a odskoro i souls-like. Odigrao sam sve delove Dark Soulsa, Demon's Soulsa, Bloodborne i Elden Ringa, u koji sam sipao preko 600 sati mog života (samo base igra, bez DLC-a). Zbog toga mislim da je ovom projektu bilo suđeno da postane souls-like RPG, ili da barem u nekoj meri pozajmi elemente ovog žanra.

ŠTA SI USVOJIO OD OVIH ELEMENATA?

RADOŠ: Moj pristup u stvaranju koncepta je da pokušam da primenim sve najbolje elemente iz mojih omiljenih igara, bilo da su stare ili nove, i da ih uklopim u gejmplaj i priču Hornsa. Što se tiče uzora iz souls-like žanra, u igri ćete odmah primetiti tu mračnu atmosferu, „valu“ baziranu na dušama, a ubrzo zatim i kombat.

Tajming i preciznost u borbi su ključni, bilo da se tabate u melee-u ili koristite magije. Ipak, za razliku od kombata u Elden Ringu i drugim From-Soft igrama koje su poznate po svojoj težini, ja sam odlučio da krenem laganijim putem. Postoje izazovni neprijatelji i bossovi, ali borbe su u globalu opuštenije. Iako sam ljubitelj souls-like naslova, stvarno ne volim da ubijam jednog te istog bossa 60+ puta.

Što se tiče mehanika iz drugih igara, tu ne bih otkrivao previše, ali pomenuo bih sistem inventara. Više vuče ka starim igrama i dosta je limitiran po tom pitanju - ne možete da ponesete 20 sekira i 40 mačeva kao u Elden Ringu.

U tom smislu, menadžment inventara je dosta izazovniji. Ovaj koncept sam delimično pozajmio iz Resident Evil 1 i 2, kao i pristup dizajnu puzzle i horor atmosferu u pojedinim deonicama.

Takođe bih pomenuo da sam nedavno dodao jedan atribut koji ranije nisam viđao u igrama. Videćete već!

KAKO SI USPEO DA UKLOPIŠ ORIGINALNE IDEJE SA MEHANIČAMA IZ POZNATIH ŽANROVA I IGARA?

RADOŠ: Uf... i dalje radim ma tome! Pokušavam sve da uklopim tako da ima smisla, a da se Horns opet izdvaja kao jedinstvena igra.



ZA KOMBAT, KAKO POSTIŽEŠ BALANS IZMEĐU IZAZOVA I FER GEJMPLEJA?

RADOŠ: Za početak bitna je matematika - brojčane vrednosti HP-a i štete koju nanose igrač i neprijatelji. Onda dolaze različiti potezi, brzina i logika izvođenja istih, i još mnogo, mnogo drugih detalja. Proces balansa se u principu sastoji iz malo računanja, malo testiranja. A reč „malo“ slobodno možete da zamenite i sa „mnogo“!

DA LI TI NEKO POMAŽE U RAZVOJU?

RADOŠ: Prvih pola godine sam radio sam. Programer sam sa 14 godina iskustva, ali pošto ranije nisam radio u game devu, morao sam da se bacim na učenje. Brzo sam ušao u štos sa pisanjem koda, ali endžin mi je bio pretežak. Unreal je kao rupa bez dna iz koje konstantno iskaču novi izazovi.

Nakon tih šest meseci, u periodu kada sam Horns polako doveo do demo verzije, pridružio mi se školski drugar iz Niša, Vladimir Zdravković. On takođe nije imao ranija iskustva sa gejmingom, tako da je i on prvo morao da se baci na učenje. Uspeo je da skonta neke osnove endžina za oko mesec dana, pa mi se tada pridružio u aktivnom razvoju. Mnogo mi je pomogao i jako sam mu zahvalan na svemu.

RECI NAM NEŠTO O VIZUELNOM IDENTITETU IGRE.

RADOŠ: Pošto nemam artiste u timu, morao sam da se oslonim na prodavnicu asseta. Imao sam jasnu viziju o kompoziciji istih pošto se ona direktno oslanja na priču, tako da je taj deo išao relativno glatko. Međutim, s obzirom na endžin i kvalitet asseta, naišao sam na veliki problem po pitanju zahtevnosti i optimizacije. Horns kod mene radi super na 90+ FPS-a (računar sam sastavio specifično za Unreal game dev), ali na drugim, slabijim kompvima, priča je totalno drugačija. Igra slabo radi čak i na računarima koji bez problema pokreću Elden Ring i Red Dead 2.

Zbog toga, optimizacija za mene predstavlja najveći tehnički izazov ikada. Gledao sam mnoštvo predavanja i panela koje su predvodili developeri FPS igara (frejmrejt je ovde mnogo važniji) i cela problematika je izuzetno ozbiljna i kompleksna.

Što se detalja tiče, mogu da kažem da senke i osvetljenje u igri apsolutno gutaju grafičku kartu i procesor.

Za ovaj slučaj, vi kao developer morate da napravite kompromis - grafika vs performanse. I dalje radimo na tome, ali mogu da kažem da su prvi testovi pokazali izuzetno dobre rezultate.

KOLIKO SI VREMENA PROVEO IGRAJUĆI SVOJU IGROU?

RADOŠ: Moram da priznam da sam kompletan demo odigrao samo dva puta (u proseku traje oko dva sata), ali sam kroz pojedine deonice prošao sigurno preko 100 puta. Svaki prelaz je bio u službi različitog testa.

PORED PROBLEMA SA ENDŽINOM I OPTIMIZACIJOM, KOLIKO JE IZAZOVNO RAZVIJATI OVAKAV PROJEKT U SRBIJI?

RADOŠ: Mislim da je ovakav projekat izazovan bez obzira odakle ste. Morate da izdvojite mnogo vremena i da žrtvujete određene aspekte života da bi razvoj napredovao. Ali kao najteži deo definitivno bih imenovao promociju. Na stotine i hiljade igara stiže na Steam na mesečnom nivou, te je Horns samo jedna malena igla u plastu sena. Zato je strašno važno posvetiti se marketingu. Trudim se, ali ne ide mi baš najbolje za sada :D

DA LI SI STUPIO U KONTAKT SA SRPSKOM GAME DEVE ZAJEDNICOM?

RADOŠ: Pošto sam novajlija u celoj priči, junior što bi se reklo, ja srpsku gejming scenu skoro uopšte ne poznajem (znam samo za jednu firmu iz Niša). Biće prilike!

Podržite Radoša i dodajte [Horns na vašu Steam wish listu](#).





THE ESPORTS NATIONS CUP 2026 COACHES CONFIRMED

RIYADH 2-29 NOVEMBER

PUT DO SVETSKOG PRVENSTVA

Srbija izabrala trenere za Esports Nations Cup

Esports Nations Cup (ENC) je prestižni međunarodni turnir na kojem će se takmičiti najbolji esportisti sveta na nivou nacionalnih reprezentacija. Prvo izdanje ovog događaja, koje će se održati od 2. do 29. novembra u Rijadu, organizuje Esports World Cup Foundation (EWCF), udruženje koje takođe stoji iza Esports World Cup-a (EWC), manifestacije koja drži rekord za najveći nagradni fond u istoriji esporta (75.000.000\$).

Nakon procesa prijave i selekcije, organizatori su zvanično objavili listu trenera (ukupno 730) koji će predstavljati svoje reprezentacije na predstojećem esports prvenstvu. Za ovaj turnir, Srbija je izabrala trenere za šest esports disciplina, odnosno timova koji će braniti boje naše zemlje na glavnom događaju. Na ovoj listi ćete pronaći imena koja su značajno doprinela razvoju esporta u našoj zemlji.

ENC će okupiti nacionalne timove iz Evrope, Severne Amerike, Južne Amerike, MENA regiona, Afrike, Azije, kao i Jugoistočne



DOTA 2

NIKOLA „HAIRY_FREAK“ BABIĆ

LEAGUE OF LEGENDS

ĐORĐE „SPALE“ SPASIĆ

PUBG

MARKO „ITSDUL1K“ DULIĆ

PUBG: MOBILE

„EXPLEGIJA“

ROCKET LEAGUE

MARIO „1STNEXX“ DERDIĆ

VALORANT

PAVLE „PAKKO“ KOSTIĆ



Azije i Okeanije, koji će se takmičiti u timskim i individualnim disciplinama, uključujući League of Legends, Rocket League, Trackmania, PUBG Mobile, šah i mnoge druge.

Svaki trener će sada oformiti ekipu za svoju dodeljenu disciplinu. Po završetku ove faze, kompletni timovi će učestvovati u kvalifikacijama za glavni turnir u Rijadu. Kvalifikacije će se održati od maja do avgusta, dok se tačni datumi očekuju u narednim nedeljama.

ENC donosi element nacionalnog ponosa na globalnu esport scenu kroz format koji će se redovno održavati i predstavlja prvi događaj ove vrste u ovom obimu. U organizaciji premijernog izdanja učestvuju vodeće kompanije iz industrije video igara, uključujući Electronic Arts, Krafton, Tencent i Ubisoft. Dok Esports World Cup okuplja najbolje esports organizacije, ENC otvara novo poglavlje sa fokusom na nacionalni identitet.



TOP LISTA



STEAM®

TOP WISHLIST APRIL 2026

1. **SUBNAUTICA 2**
Subnautica 2
Datum izlaska: 2026

2. **DEADLOCK** Deadlock
Datum izlaska: TBA

3. **FORZA HORIZON 6**
Forza Horizon 6
Maj 2026
Datum izlaska: 2026

4. **LIGHT NO FIRE**
Light No Fire
Datum izlaska: TBA

5. **BLIGHT**
Blight: Survival
Datum izlaska: TBA

6. **FABLE**
Fable
Datum izlaska: TBA

7. **KINGMAKERS**
Kingmakers
Datum izlaska: SOON

8. **ARK 2**
ARK 2
Datum izlaska: TBA

9. **HEROES OF MIGHT AND MAGIC: OLDEN ERA**
Heroes of Might and Magic: Olden Era
Datum izlaska: April 2026

10. **WITCHBROOK**
Witchbrook
Datum izlaska: 2026

TVOJ SLEDEĆI LEVEL POČINJE OVDE

Igre, softver i gift kartice
po veoma pristupačnim cenama.

Poseti G4MESHOP.COM

Popusti i do 90%



PRVI UTISCI

AUTOR
Igor Totić

WINDROSE

PIRATHEIM

Prošlo je pet godina otkako je Valheim izašao u early access i potpuno promenio pristup survival igrama. Do tada smo imali Ark, Rust i DayZ koji su se fokusirali na ozbiljne mehanike preživljavanja kao i konstantni PvP gde ste u svakom momentu bili u riziku da izgubite sve što ste sakupili i izgradili. Valheim je spustio loptu i pustio igračima da preživljavaju zajedno i uživaju u sandbox okruženju, avanturama i izazovima gde je sve zavisilo samo od saradnje i igrača a ne od grifera i čitera. Nažalost, Valheim je i dalje u EA i mnogo su velike pauze između novih zakrpa, ali srećom, dosta igara se ugledalo na ovaj vid survival pristupa kao što je Enshrouded, a sada i Windrose.

Windrose sam probao na Steam Next Festu i odmah sam se zaljubio u igru. Od samog početka sam imao osećaj da su veoma inspirisani Valheim-om i Enshrouded-om i nisam želeo da pokvarim sebi iskustvo dubokom analizom demoa, nego sam čekao da igra izađe u EA. Još u vreme vrhunca Valheim-a podigao sam svoj dedicated server



i često sam hostovao igre za sebe i društvo, pogotovo ovog tipa. Nakupili smo zajedno preko 1000 sati u Valheim-u, Enshrouded-u, V-Rising-u i ostalima, tako da sam znao da će Windrose biti pun pogodak, pogotovo u radnim EA danima. Ali, kao i svaki EA naslov, Windrose ima ozbiljne probleme.

Windrose je bukvalno Valheim sa piratskim skinom, i to nije loše. Ono što razlikuje Windrose od Valheim-a, pored tematike i grafičkog pristupa,



KRAFTING I RAZVOJ SU DIREKTNO IZVUČENI IZ VALHEIM-A

jeste što je velika pažnja posvećena plovidbi i borbi brodova. Skoro svi koji igraju Windrose su igrali i Black Flag i sećaju se koliko je bio dobar pomorski komat. Windrose se diči time što pokušava da replicira ovaj osećaj i to u većini slučajeva uspeva.

Posle kreiranja svog pirata, ulazite u svet vrhunca piraterije gde su Crnobradi, Bendžamin Hornigold i drugi slavni pirati Tortuge i Kariba. Crnobradi naravno pravi kaos i to se igra sa mračnim moćima i magičnim artifaktima koji vas kroz sticaj okolnosti ostavljaju besmrtnim, ali i nasukanim na pustom ostrvu. Na vama je da krenete u preživljavanje i saznate šta to Crnobradi muti.

Igra počinje jako standardno za ovaj žanr – jedno ste opremljeni, gladni i bez ikakve pomoći. Krećete u standardno skupljanje kamenja, drveća i izgradnje osnovnih pomagala za preživljavanje i polako se unapređujete. Kako vam raste baza, tako vam raste i moć i sposobnost daljeg istraživanja. Kroz quest-ove dobijete svoj prvi brod i igra vam se otvara za istraživanje ostrva i sveta.

Krafting i razvoj su direktno izvučeni iz Valheim-a. Imate radne stanice koje unapređujete vremenom i sa time pravite novu opremu i oružja. Istraživanjem ostrva možete pronaći lokacije koje imaju posebne recepte koji vam daju dekoracije i unapređenja za kamp. Dekoracijama povećavate nivo komfora koji vam daje buff za bržu regeneraciju stamine, isto kao u Valheim-u. Ishrana je isto slična gde jedete hranu da povećate HP, a sa redim receptima dobijate i bonuse na statistike.





Igra ima i progresiju nivoa sličnu Enshroded-u i Dark Souls-u gde unapređujete standardne statistike kao što su Strength, Vitality i drugo. Svaka statistika utiče na tip oružja koji koristite a svako oružje ima odgovarajuću statistiku koja unapređuje štetu - kao u Souls igrama. Pored ovoga, postoji i pasivno drvo talenata putem koga možete da se fokusirate na build koji vam se dopada. Oružja su raznovrsna i zanimljiva - od sablje i rapiera, preko musketa, pištolja i blunderbusa, do dvoručnih mačeva i čekića. Jako je lako naći svoj stil igre jer igra nudi piratski doživljaj kakav god želite.

Sam komat je bazičan i nije mi jasno zašto se ljudi onlajn kunu u borbeni sistem. Imate osnovni i jaki napad i možete tehnički da ih vežete u bazični kombo ali to je to. Povratne informacije udaraca su slabe i nemate osećaj da ste odvalili nekoga dvoručnim mačem po čelendri. Isto je da li ste ga pomazili sabljom ili odvalili čekićem, samo se količina HP-a neprijatelja smanji više ili manje. AI je vrlo nasumičan i nekada pruža izazov, a nekada se samo zaglupi i ne rade ništa. Svi neprijatelji imaju svoj nivo i neki udaraju kao kamioni čak i na vašem nivou opreme - jako je nekonzistentno.

Brodovi su generalno glavni adut Windrose-a i jedan od retkih elemenata koji baš pripadaju igri. Tokom plovidbe možete da pucate bočnim i prednjim topovima, a kada dovoljno oštetite neprijateljski brod, možete da ga ukrcate i da se obračunate sa posadom.

Bitke su dinamične, brze i često izazovne zbog talasa i vremenskih uslova, ali ih to čini super zabavnim. U prvom stadijumu EA perioda, unapređenja i komat su dosta jednostavni i brzo se kapiraju, ali se nadam da će obogatiti ovaj sistem sa komplikovanim opcijama kao što su kontrola jedara, veći uticaj vetra na kretanje, specijalni napadi za topove i slično. U svakom slučaju, čak i u ovom stanju, brodske bitke se ne izbegavaju jer su uvek zabavne. Naravno, mornari tokom plovidbe mogu da pevaju mornarske pesme što je jako bitno u ovim igrama, ako ne i najbitnije.

Najveći problem u igri, barem iz moje perspektive, jesu istraživanje i quest-ovi. Igra vas JAKO drži za ruku i svaki zadatak vam je jasno markiran na mapi. Pored toga, sva ostrva imaju jasno označene lokacije gde možete da pronađete posebne resurse ili rudnike. Kada dođete do ovih lokacija, koje su inače uvek dostupne (pogotovo rudnici), prosto nećete imati potrebu da istražujete ostatak ostrva sem ako želite da skupite neke osnovne resurse. Igra ima i fast travel mehaniku koja je vrlo korisna ali potpuno ubija imerziju preživljavanja i istraživanja.



Nikada nećete pomisliti da niste spremni da odete negde jer uvek vrlo lako možete da se vratite u bazu ili ako umrete, da se vratite na mesto smrti. Izazov je ovim znatno smanjen kao i osećaj istraživanja, što mi je mnogo smetalo. Sećam se da smo drugari i ja u Valheim-u planirali tačno gde ćemo, kako ćemo do tamo i šta ćemo poneti sa sobom. Iako smo znali šta nas generalno čeka, nismo znali gde će se spawnovati na primer rudnik ili dungeon, što je zahtevalo dosta istraživanja - ali u tome je bila draž. U Windrose-u smo izuzetno lako i brzo prolazili kroz sadržaj i ni u jednom momentu se



BRODOVI SU GENERALNO GLAVNI ADUT OVE IGRE

nisam osetio ugroženim. Uzbuđenje avanture ili ekspedicije nije postojalo jer smo uvek mogli da se vratimo nazad u bazu bez ikakvih penala.

Čak je i co-op slab. Developeri preporučuju da se igra do četiri igrača, iako može više. Nas trojica smo prolazili kroz bossove i kampove kao vruć nož kroz puter a nismo ni bili nešto bitno nagirovani. Pored toga, svako od igrača dobija svoj brod, što pretvara pomorske bitke u totalnu smejuriju. Dogovorili smo se da idemo jednim brodom jer svako od igrača može da kontroliše po jedan set topova dok četvrti upravlja brodom. Ali kada zagusti, u bilo kom momentu igrač može da pozove svoj brod koji se instant pojavi i promeni tok borbe. Čini mi se da je solo igra izazovnija ali i zabavnija za sada.

Iako ovo zvuči kao velika kritika, to ne znači da igra nije zabavna i da neću nastaviti da je igram. Po komentarima developera, EA period će biti prilično dug, ali mislim da Windrose može da postane možda i najbolja piratska igra u ponudi (okej, izlazi rimejk Black Flag-a uskoro, ali nije co-op). Kao i svaki EA naslov, ima svojih problema, ali ako budu slušali publiku, mislim da će isploviti na vrh top liste survival igara. Sada nam samo fali neki ninja survival da zatvorimo krug.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i7-10700 / AMD Ryzen 7 5800X
GPU: : NVIDIA RTX 3080 / AMD Radeon RX 6800 XT
RAM: 32 GB
SSD/HDD: 30 GB

RAZVOJNI TIM: Kraken Express
PLANIRANI DATUM:
IZLASKA: 2027-2028
CENA: 29,99€
STEAM LINK: <https://store.steampowered.com/app/3041230/Windrose/>

- ✓ Brodske bitke
- ✓ Valheim pristup preživljavanju
- ✗ Previše drži za ruku
- ✗ Prelako je
- ✗ Komat je trapav

Igru ustupio: [G4MESHOP](https://www.g4meshop.com/)

REVIEW

AUTOR
Igor Totić

LEGACY OF KAIN ASCENDANCE

TREBALO BI DA VAS BUDE SRAMOTA!

Legacy of Kain se lagano vraća, ili sam barem tako mislio sa sjajnim remasterima koji su izašli u poslednje vreme. Čak pre mesec dana imao sam privilegiju da igram Defiance remaster koji me je oduševio. Uz najavu istog, predstavljena je potpuno nova igra u serijalu, Ascendance. Bio sam srećan kao malo dete, ali sam se iznenadio što su dodali novog lika, Elaeth, o kojoj ne znam ništa i ne sećam se da se spominjala u prethodnim igrama. Malo sam istraživao i saznao da se pojavljuje u stripu The Dead Shall Rise koji je bio kickstartet projekat i rekoše da je canon, pa sam rešio da ga pročitam kako bih se spremio za igru. Najveća glupost koju sam u životu pročitao.

U stripu, Elaeth je najbolja, najmoćnija, najbitnija vampirica koja je direktno odgovorna za sve što se dešavalo u LoK serijalu i pobija sve odluke koje su Kain, Raziel, Mobius i Janos doneli tokom prethodnih igara - na sve je ona direktno uticala. Pored lošeg pisanja (sve se dešava jer joj je umro dečko), Elaeth može baš sve. Može da putuje kroz vreme, može da se bije bolje od Raziela, može da mu da krila (!!!!!),

može da prkosi Kainu i Mobiusu a na sve to je IMUNA NA SOUL REAVER. Priča se kasnije razvija glupavo gde ona juri paradoks da bi spasila dečka i nije bitno ko i kako nastrada usput i kroz to je vodi Ky'set'syk, još jedan komplikovani i nebitni karakter koji je sada bitniji i moćniji od Mobiusa. Generalno, priča, crtež, posledice odluka, maltene sve u stripu je loše i bespotrebno uništava već odlično napisan lore. Tako da sam se nadao da će Ascendance naučiti iz tih grešaka i popraviti glupe momente iz stripa u korist već ispričanoj priči (jer se Ascendance vodi kao canon). CELA IGRA JE PREPRIČANI STRIP!!

Gejmplej u prethodnim igrama je uvek bio drugi prioritet u odnosu na narativ. Sjajna Ejmi Henig i njena ekipa uspeali su da naprave fenomenalnu priču o vampirima koju ćemo dugo pamtiti, ali se samim tim i lestvica podigla. Pošto smo već ustanovili da je priča u Ascendance blago rečeno bez veze, onda je gejmplej sigurno zauzeo prvo mesto. Ne, nije.

Ascendance je 2D pikselizovana platformska avantura i ne ide dalje od toga. Iako pikseli ne dozvoljavaju duboku definiciju karaktera i okruženja, mnoštvo igara je iskoristilo ovaj



**ASCENDANCE JE 2D
PIKSELIZOVANA
PLATFORMSKA AVANTURA I
NE IDE DALJE OD TOGA**

IGRA JE ZASNOVANA NA STRIPU THE DEAD SHALL RISE, KOJI JE IZUZETNO LOŠ

stil grafike i uspeo da napravi remek dela (npr. Octopath Traveler). Ovde je sve minimum minimuma. Likovi se jedva izdvajaju i to samo po poznatim siluetama dok su okruženja jednostavna, vrlo repetitivna i dosadna.

Igru krećete sa Elaeth i prva stvar koju naučite je da svaki piksel vatrice na ekranu može da vas ošteti a pritom vam se crpi HP konstantno. Ovo je slično kao i u originalnim igrama, vampiri treba da jedu. Hranite se ljudima koje usput pronalazite i pobeđujete ili robovima koji su vezani i bespomoćni. Kontrola Elaeth je troma i neprecizna a dizajn nivoa je takav da vas konstantno kažnjava. Iako ima mnogo checkpoint-a, već od početnog nivoa imate osećaj da igrate Super Meat Boy a ne Legacy of Kain igru. Ubrzo otključate krila i onda igra postaje trivijalna jer ili možete da preletite pola mape ili koristite leteće napade protiv neprijatelja. AI protivnika je potpuno nepredvidiv, ali ne u dobrom smislu - ili će vam čitati inpute i skakati više od vampira sa jedne strane ekrana na drugi, ili će se zaglaviti u texture i primiti besplatnu štetu. Bossovi ništa pametniji nisu.

Pored Elaeth, imaćete priliku da igrate sa Razielom i Kainom (i to samo jedan nivo!). Raziel ima nivo u svojoj ljudskoj formi kao i u svojoj veličanstvenoj formi sa krilima. Ljudski Raziel je manje-više bespomoćan i njegov nivo je dosadan, pun glupih postavljanja neprijatelja i jako malo checkpoint-ova, dok je vampir Raziel sličan Elaeth samo znatno slabiji (jer eto).

Kombat je jako ukočen. Bilo koga da igrate,

zakucaćete se u mestu i spamovaćete napad dok nešto ne umre, bez imalo nijansi i strategije. Imate blok/parry koji možete da koristite da većinu neprijatelja onesposobite iz jednog udarca, ali nije bolje od beskonačnog skoka na glavu ili izbegavanje svega i preletanje cele mape.

Kao što sam već spomenuo, mape su dosadne u svakom mogućem smislu. Igra će vas često testirati da skočite na kamen (koji se ne razlikuje od pozadine) i da izbegnete jednu malu vatricu koja će vas gurnuti u ambis. Pored toga, developeri su igrali (ili videli kako neko igra) Symphony of the Night jednom i rešili da umeju isto da urade, tako da ćete ponekad lupiti nasumični zid i pronaći skriveni deo lore-a. Možete i da pronađete neka pasivna poboljšanja na mapi, ali pošto vam igra ne dozvoljava da pomerite kameru i vidite da li ima nešto ispod ili iznad vas, na poboljšanja ćete naleteti slučajno ili kompletno propustiti.



BILO MI JE JAKO MUČNO DA IGRAM OVO PLJUWANJE NA FANOVE



Celu igru možete da pređete za oko četiri sata i ne predstavlja veliki izazov kada provalite leteće napade. Igra je izuzetno teška na početku i na normalnoj težini jer vam neprijatelji čitaju inpute i lete na sve strane a vi ste, kao što sam spomenuo, tromi i ukočeni - baš kao što vampir i treba da bude, zar ne?

Fanovima LoK serijala nikako ne mogu da preporučim ovu igru i voleo bih da se nije ni desila. Nažalost, Ascendance će sigurno loše proći, što izdavač možda protumači da je franšiza mrtva, ali daleko od toga. Nama nije bio potreban retcon i treba da ih bude sramota što su uopšte mislili da mogu da poboljšaju već gotovu priču. Bilo mi je jako mučno da igram ovo pljuvanje na fanove i nadam se da je ovo poslednji put da smo tretirani na ovaj način.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-11400 / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GTX 1650 / AMD RX 580
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 5 GB

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

RAZVOJNI TIM:
 Bit Bot Media

IZDAVAČ:
 Crystal Dynamics

TEST PLATFORMA:
 PC/Steam Deck

CENA:
 19,99€

OCENA

3

✓ Tehnički nova LoK igra

✗ Priča
 ✗ Dizajn
 ✗ AI

Igru ustupio:
 Sandbox Strategies

REVIEW

AUTOR
Igor Totić



REPLACED

2D pixel-arta i 3D okruženja. Phoenix City, centralno mesto radnje, odiše propadanjem, ali i neonskim sjajem koji maskira moralnu trulež društva. Svaki kadar u igri deluje kao pažljivo komponovana slika. Detalji poput odsjaja na vlažnim trotoarima, dima koji se lenjo izvija iz ventilacionih otvora i načina na koji svetlost prodire kroz razbijene prozore napuštenih fabrika, stvaraju nivo imerzije koji se retko viđa u naslovima ovog tipa. Animacije likova su fluidne i prirodne, što je postignuto korišćenjem rotoskopije i ručnog iscrtavanja svakog pokreta, dajući težinu i značaj svakom koraku koje karakteri naprave.

Razvojni tim Sad Cat Studios uspeo je da kreira svet koji se istovremeno oseća poznatim i duboko uznemirujućim, uvlačeći igrače u ulogu entiteta po imenu R.E.A.C.H, veštačke inteligencije koja je protiv svoje volje zarobljena u ljudskom telu svog tvorca Warren-a. R.E.A.C.H. po svaku cenu pokušava da vrati telo svom tvorcu, ali usput pokušava da pronađe misterioznu ličnost čiji delovi tela su mu jako potrebni. Već sama postavka služi kao savršena metafora za otuđenje i gubitak identiteta u svetu koji je i sam izgubio kompas.

Za razliku od klasičnih sajberpunk priča gde ljudi teže da postanu mašine kako bi prevazišli svoje biološke limite, ovde imamo obrnutu perspektivu. Glavni junak se bori sa senzornim preopterećenjem koje donosi ljudsko postojanje. Bol, umor i zbunjujuća pri-

roda emocija za njega su strani koncepti koje mora da procesuiru u realnom vremenu, dok istovremeno pokušava da shvati svrhu svog postojanja u propadajućem društvu. Ova dinamika stvara konstantan osećaj unutrašnjeg konflikta; R.E.A.C.H. nije samo posmatrač u Phoenix City-ju, on je stranac u sopstvenoj koži, što igrač oseća kroz svaku interakciju i nesiguran pokret. Društvo je prikazano kao sistem u kojem su ljudi postali zamenska roba, puko gorivo za mašineriju koja odbija da stane čak i nakon nuklearne apokalipse. Ideja „zamenе“ (Replaced) prožima svaki nivo igre - od fizičke zamene delova tela protezama, preko zamene moralnih vrednosti za puko



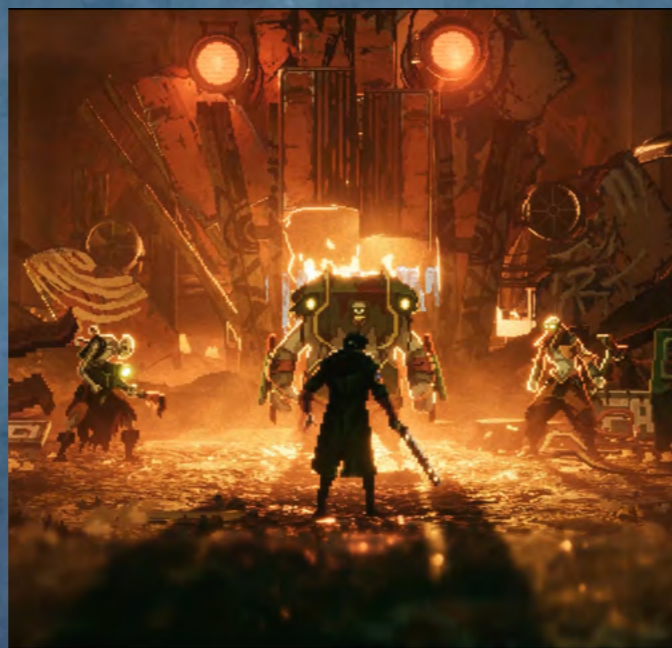
preživljavanje, do najstrašnije zamene: gubitka ljudske duše u korist korporativne efikasnosti. Autori kroz igru provlače oštru kritiku neobuzdanog tehnološkog progressa koji ne služi čoveku, već ga polako briše iz jednačine.

Uff ovo je zvučalo jako prepotentno, pretenciozno i puno sebe, ali kad se sagleda igra u celini, ovo je srž koja se prožima kroz sve njene elemente, od priče, tematike, gejmplaja, muzike i atmosfere. Replaced se jako trudi da vam pokaže koliko loše može biti i ka čemu idemo. Ljudi koje srećete su uglavnom smešteni van grada, odbačeni, siromašni i bolesni, gde većina pokušava samo

ŠTA ČINI ČOVEKA, A ŠTA NJEGOVU DUŠU?

Sticajem okolnosti, trenutno čitam knjigu Neuromancer od autora Vilijama Gibsona. Ovaj roman, pored Da li androidi sanjaju elektronske ovce? (Blade Runner), predstavlja pokretač cyberpunk žanra kako u književnosti, tako i u gejmingu. Cyberpunk 2077 kao i FRP na kom je zasnovan, direktno se bave temama iz ovih romana. Jedna od glavnih je ideja o distopijskoj budućnosti gde korporacije kontrolišu svaki deo naših života i gde su ljudska prava samo sugestije, što se nažalost polako ispunjava i u stvarnosti. Replaced se bavi baš ovim temama i idejom šta je čovek a šta AI, kao i pitanjem da li ova dva entiteta mogu da koegzistiraju ili ne.

Smeštena u alternativne osamdesete godine prošlog veka, nakon katastrofalnog nuklearnog događaja koji je zauvek izmenio tok istorije, igra Replaced predstavlja pravo remek-delo savremene pixel-art estetike i atmosfere. Ono što prvo upada u oči jeste neverovatan spoj



**GEJMPLEJ JE
BALANSIRAN IZMEĐU
ISTRAŽIVANJA,
PLATFORMISANJA I
BORBE**



da preživi dok se mala grupa bori za svoja prava i povratak u Phoenix City. Vi ćete se naći usred ove melanholije i bićete jedina njihova nada za povratak u nešto što može da se nazove životom.

Gejmplej je balansiran između istraživanja, platformisanja i borbe. Borbeni sistem je direktan i brutalan, oslanjajući se na preciznost i tajming i generalno je inspirisan Batman Arkham stilom gde čekate parry i uzvraćate. U početku imate samo palicu koja može da se transformiše u pištolj i osnovni set napada i



REPLACED PREDSTAVLJA PRAVO REMEK-DELO SAVREMENE PIXEL-ART ESTETIKE I ATMOSFERE

egzekucija. Neki napadi ne mogu da se pariraju pa morate da ih izbegnete ili iskoristite specijalne sposobnosti palice/pištolja. Ono što mi se nije dopalo je to što su sve borbe vrlo očigledno predefinisane i uglavnom služe kao pauze u priči, gde pritom zaustavljaju flow jer nisu dinamična dešavanja. Kombat prestaje da bude repetitivan tek kasnije kada otključate više sposobnosti vašeg oružja. Sve u svemu, borba je funkcionalna ali nije ključni element igre.

Zvučna podloga zaslužuje posebnu pohvalu. Sintisajzerski zvukovi prožeti melanholijom i mračnim tonovima savršeno dopunjuju vizuelni identitet igre. Muzika dinamički prati dešavanja na ekranu, pojačavajući tenziju tokom potera ili naglašavajući usamljenost u praznim industrijskim zonama. Audio dizajn,



TEMPEST: You didn't even need a gun to wipe out your people back in Prospero!



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-8400
GPU: GeForce GTX 1060 (6GB) ili slično
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 8 GB

PLATFORME:
PC, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Sad Cat Studios

IZDAVAČ:
Thunderful Publishing

TEST PLATFORMA:
PC

CENA:
19,99€

OCENA 8,5

- ✓ Atmosfera
- ✓ Cyberpunk imerzija
- ✓ Audio-vizuelno iskustvo
- ✗ Jako spor početak
- ✗ Borbe prekidaju flow igre

od zvuka koraka po metalnim rešetkama do eha pucnjave u daljini, stvara audio-vizuelni paket koji je teško nadmašiti. Muziku je radio imenjak Igor Gritsay uz vokalnu podršku Marine Thorik i mogu da vam kažem da mi je ceo soundtrack uveliko na Deezer favorite listi.

Replaced nije samo igra koja se igra, to je iskustvo koje se konzumira svim čulima. Iako se žanrovski može svrstati u akcione platformere, njena duša leži u pripovedanju i atmosferi koja ostaje sa igračem dugo nakon završetka. Sad Cat Studios je postavio visoke standarde za nezavisnu produkciju, dokazujući da vizija i posvećenost detaljima mogu stvoriti svet koji je istovremeno zastrašujući i neodoljivo privlačan. Iako igra počinje jako sporo, ma i sporo se razvija, celokupno iskustvo je zaista nezaboravno. Ovo je obavezan naslov za svakoga ko ceni duboku priču, vrhunsku estetiku i igre koje imaju šta da kažu. Replaced je mračna, prelepa balada o preživljavanju u svetu koji je odavno zaboravio šta znači biti čovek.



ZVUČNA PODLOGA ZASLUŽUJE POSEBNU POHVALU



SCOTT PILGRIM PROTIV VEGANA, ROBOTA I DEMONA

Stigla je još jedna Scott Pilgrim avantura ali ovoga puta nas vodi na putovanje kroz vreme i alternativne dimenzije gde se borimo protiv vegana, robota i demona. Kroz to čitavo ludilo, fanovi će odmah primetiti gomilu referenci na starije, klasične igre sa svojim nivoima, akcijom i muzikom.

Misteriozne godine 20XX, u Torontu se odjednom pojavljuje gomila portala koji vode ka drugim vremenskim dobima i dimenzijama. Dan našeg glavnog junaka se pretvara u pakao kada Metal Scott iznenada uleti i kidnapuje ceo njegov bend. Scott će sada morati da se opet udruži sa Ramonom i drugim upečatljivim likovima iz Scott Pilgrim univerzuma kako bi spasio grad i svoje prijatelje. Iz ugla atmosfere, Scott Pilgrim EX toliko odiše retro stilom da njegov početak, plot i svet neodoljivo podsećaju na arkadne igre na žetone.

Kao i u prethodnoj Scott Pilgrim igri, i ovde je gejملهj odrađen u beat-em-up fazonu. I dalje ćete imati standardne napade, jake napade i specijalni potez. Kombinacijom istih dobićete zanimljive rezultate, a pored toga možete zgrabiti i baciti protivnike, blokirati napade, izbeći ih ili čak parirati, kako melee udarce, tako i stvari koje su bačene na vas. Na tu temu, igra baca veliki fokus upravo na predmete koje možete pokupiti i baciti.



Priča odiše retro atmosferom i odmah će vam probuditi nostalgiju



Neke ćete često koristiti samo kao melee oružja, od jo-jo-a do palica, dok ćete druge bacati i skoro svaki predmet će imati jedinstven efekat na protivnike.

Jedan od važnijih specijalnih poteza je da pozovete druge likove da dođu da vam pomognu. Svaki poseduje poseban efekat - neki će vas lečiti, pojačati vam odbranu od štete ili razbacati protivnike.

Tu su i mini RPG elementi u vidu opreme koja će vam povećavati određene statove. Naravno postoji i level up sistem koja će vas automatski unapređivati.

Za razliku od prethodne Scott Pilgrim igre, ovde ćete primetiti veoma zanimljiv dodatak metroidvanija elemenata. Ovo nije prava metroidvanija, ali nudi elemente koji su i te kako karakteristični za žanr - otključavanje novih sposobnosti zarad otvaranja novih delova mape i generalna kontinualna progresija kroz svet umesto pojedinačnih nivoa. Na sve ovo možemo dodati da ćete naletati na nekolicinu sporednih questova i čak pokoju zagonetku koju možete, a i ne morate rešiti.



Sami okršaji iliti arene mogu biti zanimljivi i dobro dizajnirani sa smislenim rasporedom protivnika, a ponekad mega iritantni i umarajući. Najveći problem koji igra ima jeste činjenica da morate da prođete kroz nekoliko talasa protivnika kako biste uopšte započeli bilo koji boss fajt.

Često ćete morati oslabljeni da se bijete sa komplikovanim bossom koji tek ima svoje zeznute mehanike. Svaka od tih mehanika će imati neki zanimljiv i unikatan tip napada, arene će se menjati ili samo komplikovati, a i obični protivnici će nastaviti da dolaze. Sve u svemu, igra bi bila zabavnija da postoji neki checkpoint sistem pre početka borbe sa bossom.

Veliki plus za igru jeste što na raspolaganju imate čak sedam likova, od kojih svaki poseduje specifičan stil borbe i moći. Još bolje, u skoro bilo kom momentu možete otići do lokacije gde možete zameniti lika.

Naravno tu je i kooperativan mod za do četiri igrača, u lokalni ili onlajn, sa kojim se kaos i težina igre mogu drastično promeniti.





Igra bi bila zabavnija da postoji neki checkpoint sistem pre početka borbe sa bossom

Grafiku krase detaljan pixel art, odrađen u poznatom stilu Scott Pilgrim stripa. Videćete popriličan broj interesantnih likova i lokacija, a animacije su takođe veoma čiste i prepoznatljive i nećete imati problema da vidite šta se dešava u jeku borbe osim ako niste baš okruženi protivnicima.

Prateći retro stil ovakvih igara, glasovna gluma nažalost ne postoji, iako bi bilo savršeno da čujemo sve te upečatljive likove. Muzika je zato veoma raznolika i praktično svaka moguća lokacija ima svoju numeru koja je izuzetno dobra i neće vas totalno smoriti dok ponovo prolazite kroz neku zonu.

Kao što sam ranije pomenuo, najveći problem koji igra ima jeste preterana količina protivnika pre svakog boss okršaja. Manji problemi mogu da se svedu na previše stvari na ekranu što definitivno može da zasmeta na momente. Takođe, vertikalno kretanje je mnogo sporije od horizontalnog, pogotovu sa dodge potezom, te je jako teško izbeći neke napade.

Generalno, cena igre za količinu sadržaja i dužinu je možda malo jača, pogotovu ako i vaše društvo mora da je kupi (osim ako niste u lokalu). Ako niste zagriženi fan ovog žanra ili Scott Pilgrim univerzuma, sačekajte neki popust.



Scott Pilgrim EX uvodi metroidvania elemente u klasičnu beat-em-up formulu

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-2400 / AMD FX-6300
GPU: Nvidia GeForce GTX 450 / AMD Radeon R7 250
RAM: 4 GB
SSD/HDD: 2 GB

PLATFORME:

PC

RAZVOJNI TIM:

Tribute Games Inc.

IZDAVAČ:

Tribute Games Inc.

TEST PLATFORMA:

PC

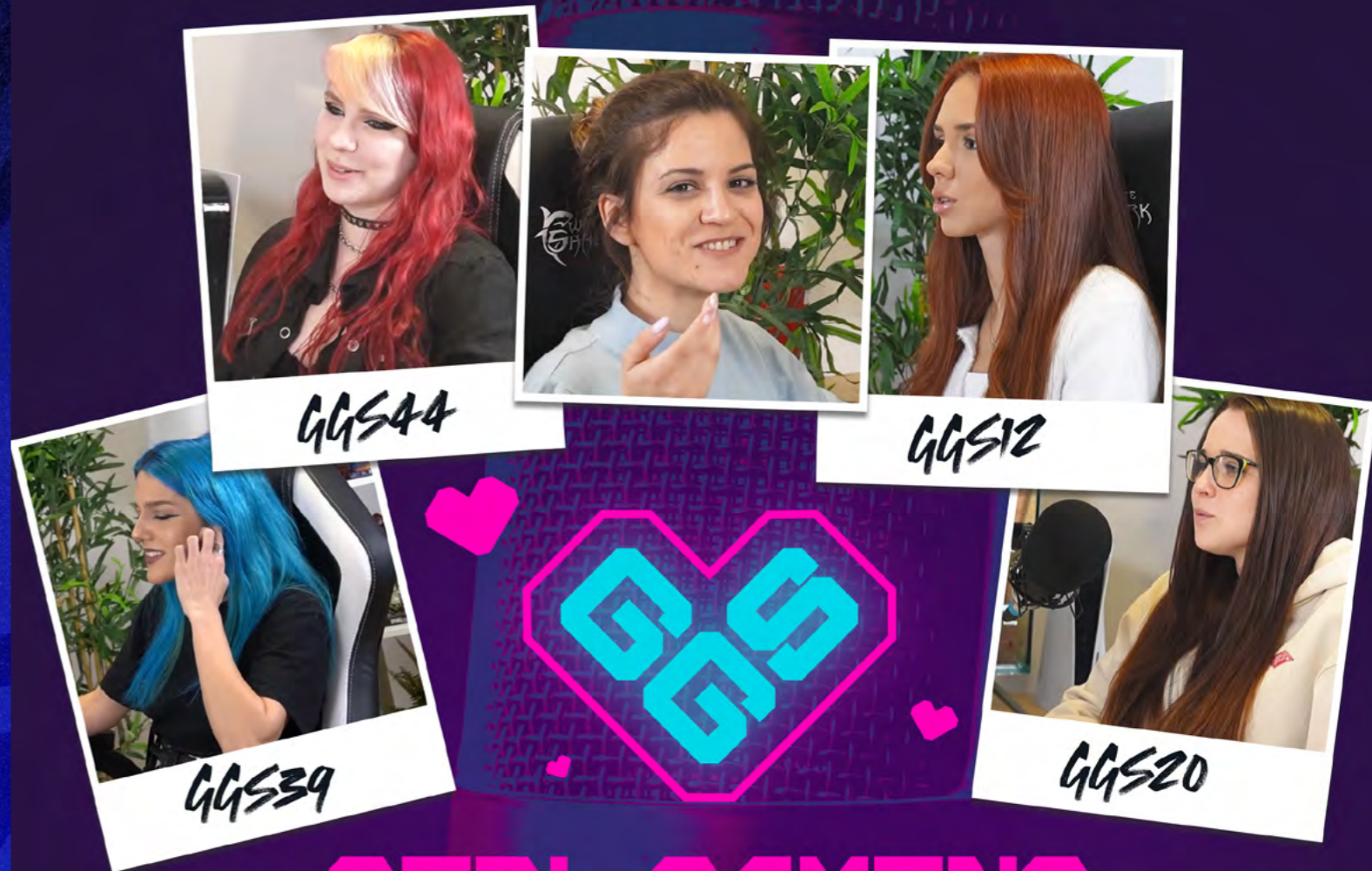
CENA:

28,99€

OCENA

7

- ✓ Brawler sa metroidvania elementima
- ✓ Odličan multiplejer
- ✓ Zadovoljavajuća progresija
- ✗ Gauntlet arene pre boss fajtova
- ✗ Loš checkpoint sistem
- ✗ Kratka igra



GIRL GAMING
SHOW

SVAKOG DRUGOG
PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:

@GIRLGAMINGASSOCIATION

ZAPRATI
NAS OVDE:





SOUTH OF MIDNIGHT

DRUGA MOČVARNA TURA I MAGIJA JUŽNJACKOG BLUZA



Kada se ista igra prebaci na drugu platformu, uvek se postavlja jedno pitanje: da li se nešto suštinski promenilo ili je samo stigla u novom pakovanju? U slučaju South of Midnight za PS5, rekao bih nekako – ni jedno ni drugo. I to je opet okej!

Ovo je i dalje ona ista igra koja me je već jednom kupila atmosferom i identitetom, ali sada deluje nekako... Zaokruženi! Kao da joj konzola prirodno leži, bez potrebe da se išta dodatno dokazuje.

Istina, nije u pitanju naslov koji su na PC-u igrači pamtili kao benchmark moderne grafike, ali opet nije bio bez svojih šljaštećih aduta.

Priča o Hejzel i njenoj potrazi za majkom i dalje nosi najveći deo iskustva. Ne bih sad ponavljao sve što sam već rekao ranije (prelistajte 190. broj našeg i vašeg časopisa za moje inicijalne utiske), ali suština ostaje ista. Ovo nije klasična avantura gde juriš od tačke A do tačke B. Svaki susret ima neku

težinu, svaki neprijatelj ima razlog zašto postoji i igra konstantno pokušava da ti nešto kaže kroz te male, lične priče.

Borba? Pa, borba je i dalje borba. Ako ste očekivali da će PS5 verzija magično produbiti mehanike, nažalost neće. I dalje je to relativno jednostavan sistem koji može da zapadne u repetitivnost. Ali ono što sam i ranije primetio, važi i ovde – kada uđeš u štos i počneš da kombinuješ sposobnosti

kako tebi odgovara, sve to dobije neki ritam koji ume da bude baš zabavan.

Razlika je u tome što ovde sve to teče nekako... Glatkije? Ne u smislu da je to sad drastično drugačije iskustvo, nego jednostavno kao da nema trenja. Uzmeš kontroler, igraš i ne razmišljaš previše o tehničkoj strani, a sve izgleda maksimalno utegnuto. To je po pitanju iskustva često pola posla.



Vizuelni stil je i dalje ono što najviše ostaje u glavi. Neću sad opet da ga hvalim na sva zvona kao prvi put, ali činjenica je da igra i dalje izgleda upečatljivo. Stop-motion fazon animacije likova i dalje je malo diskutabilan. Nekome će biti genijalan, nekome smetnja. Meni je i dalje negde između, ali cenim što postoji opcija da ga ugasiš i igraš bez tog efekta.

Ono gde igra bez dileme pogađa sve mete, jeste atmosfera. Močvare, šume, raspadnuti predeli – sve to ima težinu i karakter. Nije samo neka kulisa, nego aktivan deo doživljaja. U tim momentima, South of Midnight zaista pokazuje zašto je drugačija od većine sličnih naslova.

E sad, muzika i dalje razbija! To sam rekao i ranije i stojim iza toga sada još jače. Ta kombinacija južnjačkog zvuka i nečeg "iskrivljenog" savršeno leži uz ono što se u tim momentima odvija na ekranu. Retko kada soundtrack uspeva da ovako prirodno diše sa igrom kojoj pripada. Ako nemate bolji razlog za igranje ovog naslova, neka to bude ova sjajna muzička podloga.



AKO STE OČEKIVALI DA ĆE PS5 VERZIJA MAGIČNO PRODUBITI MEHANIKE, NAŽALOST NEĆE

Gluma takođe drži nivo. Ništa ne iskače kao spektakl, ali ni trenutka ne deluje slabo ili neubedljivo. Sve je taman gde treba da bude i to je ponekad upravo ono što je i potrebno da igra ima, kako bi zasijala. Kada prosek gura iznad proseka, to prosek nije!

Istraživanje mi je izgleda čak i više prijalo ovog puta. Možda jer sam već znao šta da očekujem, pa sam više obraćao pažnju na detalje. Ali u svakom slučaju, igra ume lepo da nagradi radoznalost, što je uvek plus. Sad kad zastanem i pročitam svoje reči, shvatam da o igri pišem skoro kao o novom iskustvu, a ne nečemu što sam već ranije prešao. Nečuveno, naročito kada u obzir uzmemo činjenicu da sam tvrdio da igra nije za više prelazaka.

RETKO KADA SOUNDTRACK USPEVA DA OVAKO PRIRODNO DIŠE SA IGROM KOJOJ PRIPADA

VIZUELNI STIL JE I DALJE NAJUPEČATLJIVIJI DEO IGRE

Kapiram da to i dalje stoji kao istina, ali kada prođe neko izvesno vreme, moram da promenim iskaz u – jeste za ponovni prelazak, s vremena na vreme. Ko bi rekao, Milan se prevario.

Na kraju, zaključak se svodi na onaj prvobitni. Ovo je igra koja ima svoje nedostatke i uopšte ih ne krije. Ali takođe ima i dovoljno karaktera da nadjača skoro svaku od njih. PS5 verzija nije redefinisala iskustvo, ali ga je učinila dovoljno uglađenim da još lakše "klikne".

I nekad je to sasvim – potpuno sasvim, dovoljno.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

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

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

RAZVOJNI TIM:
 Compulsion Games

IZDAVAČ:
 Xbox Game Studios

TEST PLATFORMA:
 PS5

CENA:
 39,99€

OCENA 8

- ✓ I dalje odličan vizuelni stil
- ✓ Igra odiše karakterom
- ✓ Muzika šuri!
- ✗ Akcija i dalje repetitivna
- ✗ Neki momenti se manje ističu
- ✗ Nije za više igranja (u toku jedne kalendarske godine!)

Igru ustupio:
 Microsoft



NA KOJOJ DUBINI ČELIKA SE KRIJE LJUDSKO SRCE?

Vizuelna prezentacija sugerise ono što se ne može sakriti. PRAGMATA je najavljena bukvalno na prezentaciji na kojoj je predstavljen PlayStation 5 (pre skoro šest godina!) i zapravo je pretposljednja igra sa tog događaja koja još nije objavljena (Little Devil Inside, oborio si sve rekorde, čestitamo). Višestruka odlaganja učinila su ne samo da igra odstupa od inicijalne vizije koju je promovisao prvi trejler, već i da u 2026. miriše na nekoliko godina star naslov.

Ovo ne znači da igra izgleda loše. Ako pogledamo realno, neke igre stare i po 20 godina mogu da izgledaju dobro za današnje standarde. Ali istovremeno se može primetiti i da je šasija ipak počela da se pravi na preseku poslednjih igračkih generacija, a da je većina moderne lepote sadržana u naknadno nanetoj šminki.

Ta činjenica srećom odmah povlači odlične performanse, jer na osnovnoj PlayStation petici u quality modu, frejmrejt gotovo da ne pada ispod 30. A rekao bih i da radi

na solidnih 40+ kroz veći deo igre. Nažalost, razočaravajuća je interna rezolucija renderovanja, jer se golim okom može videti da nije u pitanju nativni 4K već „upscale“ verovatno sa 1440p.

Uprkos svemu, PRAGMATA po mom ličnom mišljenju izgleda odlično. Dizajn protivnika i okruženja, maštovit je i raznovrsan. Modeli naružanja, opreme i generalni efekti, više su nego solidni. A protagonist i naravno njegova ljupka saputnica tu izgledaju najbolje. Dopada mi se i činjenica da je očito porađeno na Dajaninoj kosi u poslednjih par godina, tako da ona konstantno leprša u krajnje simpatičnom maniru.

Srž igre jeste gejملهj, a on je predstavljen u akcionom maniru pucačine iz trećeg lica, sa odličnim preokretom. Dok se vi napucavate sa kojekakvim robotskim kreacijama onako kako je to žanr već ustalio, Dajana simultano hakuje protivnike čime im razotkriva slabosti i čini ih pet puta slabijim na vaše olovo. Mogu vam reći da mi se ova vrsta multitaskovanja jako dopala jer em što konstantno drži pažnju, em čini svaki okršaj napetijim ali i otvorenim za više opcija.

Ako mene pitate, dobra postavka igre je pola posla. Grafika može da škripi, priča da vrišti, atmosfera da guši, ali igra ne može da bude za ocenu manju od 5! Dobro, siguran sam da bi neki razvojni tim s lakoćom mogao da opovrgne moju teoriju, tako da bežimo dalje dok nisu ovo pročitali.

Elem, PRAGMATA je upravo primer igre sa dobrom postavkom. Zalutali svemirski inženjer stupa u kontakt sa čovekolikom i maksimalno simpatičnom robotskom devojčicom. Zajedno pokušavaju da se izbave iz okova svemirske stanice, reše kataklizmu koja preti Zemlji a usput izgrade i jedan od najsimpatičnijih odnosa dva

lika iz igre – ikad. Zvuči poznato? Nego kako! Promenite samo ambijent i to su Džozel i Eli, to su Kratos i Atreus, to su Buker i Ana. Dobro osmišljena dva lika automatski grade hemiju između sebe.

Protagonisti ove igre su Hju i Dajana. Pa dok je Hju sasvim solidan lik, Dajana je toliko simpatična da podiže auru ovom dvojcu za 200%. Za početak mogu reći da mi se nije dopala glasovna gluma na engleskom jeziku, tako da sam promenio na japanski, što je za mene bio pravi izbor. Ali ne bi me čudilo da ljudima i na engleskom jeziku bude odlično iskustvo. Samo ne može da bude toliko „kawaii“, ha!



Mislim da je igra bila objavljena pre samo nekoliko godina, ova mehanika bi bila apsolutni hit. Ali kako smo u međuvremenu videli dosta eksperimenata žanrova i gejmplera, mislim da sada nažalost neće zaseniti svakoga. No kako bilo, PRAGMATA verovatno neće inovacijama pokupiti brojne nagrade, ali budite sigurni da je u pitanju vraški zabavan naslov. Način prezentacije, ma koliko linearan bio, odlično ide pod ruku sa mehanikama koje će vas držati investiranim od početka pa do samog kraja.

DOK JE HJU SASVIM SOLIDAN LIK, DAJANA JE TOLIKO SIMPATIČNA DA PODIŽE AURU OVOM DVOJCU ZA 200%

Nekolicina motiva pozajmljeni su i iz drugih žanrova, pa je tako dizajn nivoa prožet tajnama, nevidljivim zidovima i potrebom da se vratite na prethodne lokacije kako biste konačno dosegli onaj propušteni „power up“. A sadržaja u vidu otključavanja naoružanja ali i odeće koju protagonisti mogu da obuku, ni u jednom trenutku ne manjka. Šta reći kada i sam prelazak igre otključava motivaciju da u potpunosti očistite sve nivoe i dodatne izazove kako biste dobili „ultimativnu nagradu“.

Ono što igru čini naslovom koji sigurno neće zaboraviti u skorije vreme, jeste količina emoti-

vnog naboja. Malo je reći da mi je PRAGMATA u par navrata slomila srce svojim pripovedanjem. Bez namere da vam nešto spojlujem, imajte na umu da koliko se investirate u priču, toliko rizikujete da budete bocnuti u nekim trenucima.

„Srećom“, priča nije najkvalitetnije štivo ikada napisano pa je moguće da ćete je više shvatiti kao prolaznu limunadu oko koje se ne vredi mnogo tangirati. No ako dopustite sebi da se investirate u nekolicinu njenih likova, siguran sam da ćete i vi igru pamtititi duže nego što se to prvobitno može činiti.

Na kraju kada se sve sabere, kompletna igra je bila stihija utisaka. Inicijalni motivi i vizuelni identitet, podsetili su me na davno zaboravljeni dragulj Vanquish. Gejmpler je nesumnjivo odisao prepoznatljivim Capcom aromama a atmosfera me je na momente vratila čak tako daleko, da sam imao flešbekove jedne od mojih omiljenih igara – Dino Crisis 2. Inovativne mehanike i pregršt sadržaja koji ne prestaje da zasipa, sigurno je bio jedan od jačih utisaka. I konačno, povezanost dva simpatična karaktera koja je neizbežno stvorila nezaboravan odnos, bila je više od trešnje na vrhu sjajne torte.

Igra je mogla izgledati malo modernije, to jeste. Prostranstva su mogla malo šire da puknu, i to stoji. Priča je svakako mogla biti impresivnija a kompletno iskustvo nešto duže



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i7-8700 / AMD Ryzen 5 5500
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 Super 8GB / Radeon RX 6600 8GB
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 40 GB

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

RAZVOJNI TIM:
 Capcom

IZDAVAČ:
 Capcom

TEST PLATFORMA:
 PS5

CENA:
 59,99€

(da bukvalno sve otključate, biće vam potrebno oko 25 sati). Ali uprkos svemu, PRAGMATA je jedno jako šarmantno iskustvo čija gejmpler suština uspeva da ne bude dosadna tokom trajanja kompletne igre. Čak mislim da ni New Game+ ne bi mogao da savlada izuzetno zarazan i kvalitetan gejmpler ovog naslova.

S tim na umu, možda ova igra objektivno zaslužuje nešto nižu ocenu, ali ja sebi prosto ne mogu da dozvolim a da ne zaokružim sve na jednu sjajnu devetku. Kada sagledam bukvalno sve mane koje igra sa sobom nosi, najviše joj mogu zameriti samo za jedno. To što nije izašla koju godinu ranije...

Ali hej, bolje ikad nego nikad! Zar ne?



OCENA 9

- ✓ Jaka hemija protagonista nosi igru
- ✓ Užasno zabavna mehanika pucanja/hakovanja
- ✓ Maštovite lokacije, neprijatelji i okršaji
- ✗ Priča je mogla biti malo snažnija
- ✗ Primetan upscaling
- ✗ Okruženje vapi za otvorenijim prostranstvima

Igru ustupio:
 CD Media

SAROS™

Krvoločni ples
sa hororima
iz kosmosa

Returnal je 2021. predstavio maestralnu evoluciju šutera iz trećeg lica, koji je žanrovski već neko vreme bio u stagnaciji. Kombinujući rogue-like elemente sa odličnim pucanjem i visokim budžetom, definitivno je postavio Housemarque na mapu ozbiljnih razvojnih timova u industriji, sve to uz odličan narativ. Saros je otprilike kao nastavak, možda ne narativni, ali svakako duhovni, postavljajući vas u ulogu Arjuna Devraja koji odlazi na planetu zvanu Karkosa radi prikupljanja resursa, kao jednog od vojnika iz privatne kompanije Soltari. Karkosa je vrlo negostoprimaljiva planeta, a solarne oluje i pomračenja uzrokuju da planeta konstantno menja relativni položaj u svom solarnom sistemu.

SAROS JE DUHOVNI NASTAVAK
RETURNALA IZ 2021. GODINE

Iako je ova priča narativno zamišljena kao misterija koja će se rotirati oko vaših nestalih članova posade, razlika u odnosu na Returnal je što ovde niste potpuno sami i beznadežni, već su članovi vaše posade preživeli, iako ih postepeno ludilo izjeda iznutra. Priča je ovde mnogo više fokusirana na unutrašnje aspekte Arjuna, često postavljajući naučnofantastične elemente

u drugi plan. Saros sebe i dalje pokušava da pozicionira u neki nišu sci-fi horora, koja ovde baš i ne biva ispunjena do kraja. Iako je misterija tu, igra definitivno pati narativno, jer se fokus i tempo priče kreću jako naprasno i često uspevaju da budu nekonzistentni, iako je finalni rezultat generalno zadovoljavajuć.

Ipak, Saros sija u svom gejملهju najviše, kao i dizajnu okruženja. Kako putujete kroz Karkosine različite biome, uočićete značajno veću raznovrsnost protivnika nego što je to bilo u Returnalu. Izbegavaćete ogromne količine projektila u bullet-hell fazonu, dok eliminišete pretnje po Arjuna u ovom kontrolisanom haosu. Projektili su obeleženi različitim bojama u zavisnosti od toga da li ih možete blokirati ili ih pak morate izbeći ili parirati natrag ka protivniku. Ovo malo oslikava Saros kao ritmičku igru, pogotovu kada skončate kako sve mehanike oko vas rade, kao i tajming projektila i udaraca protivnika, te će sve delovati kao neki krvoločni ples za opstanak - u tom smislu, igra mi je bila jako uzbudljiva od početka do kraja.





Postoje različita oruđa kao i bonusi koje možete skupljati, uključujući nabudžene puške, nove sposobnosti i specijalna oružja koja pomažu u borbi protiv sve jačih i gušćih talasa neprijatelja. Vrlo često ćete morati da se prilagođavate onome što dobijate u trenutnom prelazu, konstantno iziskujući snalažljivost i svestranost od strane igrača.

Saros vas vraća na početak igre kada poginete u pravom roguelike fazonu, ali je malo olakšao ulazno iskustvo dajući veći broj opcija i čuvajući vaše poslednje oružje sa kojim ste poginuli i na početku sledećeg, naravno sa nižim nivoom štete od prethodne verzije. Sistemi koji će činiti Arjuna jačim iz pokušaja u pokušaj ovde su značajno transparentniji u vidu tipičnog stabla iskustvenih poena, kojima ćete otključavati nove sposobnosti pomoću resursa koji će vam permanentno ostajati između prelaza, što je tipično za roguelite naslove kao što je na primer Hades.



Ono što mi se nije dopalo jeste što se svaki biom tretira kao odvojena instanca. Iako poseduje više bioma nego svoj duhovni prethodnik, za razliku od Returnala ovde nećete morati da prelazite prethodne biome pri svakom novom pokušaju, već možete krenuti od poslednjeg do kojeg ste preživeli. Ovo je mač sa dve oštrice koji će Saros definitivno

IZBEGAVATE OGOROMNE KOLIČINE PROJEKTILA U BULLET-HELL FAZONU DOK ELIMINIŠETE PRETNJE U MASIVNOM KONTROLISANOM HAOSU



vno učiniti pristupačnijim široj publici, i samim tim lakšim, ali istovremeni odbijajući nešto više posvećenu roguelike publiku. S druge strane, prelazi sada nisu toliko dugački kao u Returnalu, pa je Saros značajno lakše igrati u kraćim sesijama, pogotovu u kasnijim fazama igre gde ponovo niste uslovljeni prolaskom kroz sve prethodne nivoe.

Boss protivnika ima značajno više, kao i mini bosseva. Oni su faktor koji definitivno otežava prelaze jer mogu nepredvidivo promeniti okolnosti u kojima se nalazite, pogotovu ako ste u ovim sukobima već okruženi običnim neprijateljima.

Biomi će se takođe menjati kroz igru, prelazeći iz prirodnog u tzv. korumpirano stanje, sa sve novim neprijateljima, loot-om i izazovima, te vas igra ohrabruje da se ipak vratite i istražite prethodne nivoe. Na svaki prelaz možete i dodati raznorazne modifikatore



PRIČA JE VIŠE FOKUSIRANA NA UNUTRAŠNJE ASPEKTE GLAVNOG JUNAKA, ČESTO POSTAVLJAJUĆI SCI-FI ELEMENTU DRUGI PLAN

težine, kako pozitivne, tako i negativne, balansirajući korist i izazov konstantno i uvođeci još veće raznovrsnosti u svakom prelazu.

Što se tiče grafike, igra izgleda maestralno i nastavlja da bude nekako još lepša od svog duhovnog prethodnika, koji i dan danas drži vanserijski standard za vizuelnu prezentaciju.

Sve oko vas deluje živo, vrlo vanzemaljsko i doprinosi na atmosferi kao nikada do sada. Uprkos proceduralnog generaciji, dizajn nivoa je zaista izuzetan, primarno zbog jako velike raznovrsnosti i interesantnih isprepletenih puteva koji mogu biti kako horizontalne, tako i vertikalne strukture. Glasovna gluma je takođe odlična, pogotovu od Rahula Kolija u ulozi Arjuna.

Saros je bukvalno nastavak na Returnal u skoro svemu, osim u imenu. Housemarque je pažljivo nadgradio osnovu koju su postavili



ODREĐENE PROMENE U ROGUELIKE FORMULI SAROS ČINE MALO PRISTUPAČNIJIM ŠIROJ PUBLICI

sa prethodnom igrom i dobili smo jedno odlično, utegnuto roguelike bullet-hell iskustvo. Balans izazova je maestralan, ponajviše zato što će svaka borba biti jako fer dok svaka greška, koja će definitivno biti kažnjena, može biti ispravljena. Iako priča ume malo da popusti sa tempom i povremeno ćete zaboraviti šta se uopšte dešava, glasovna gluma, odličan gejملهj i prelepa audio-vizuelna prezentacija su meni dovoljni da postavbe Saros kao jednu od igara koje će definitivno obeležiti ovu godinu u najboljem mogućem smislu.

PLATFORME:

PS5

RAZVOJNI TIM:

Housemarque

IZDAVAČ:

Sony Interactive
Entertainment

TEST PLATFORMA:

PS5

CENA:

69,99€

OCENA **9**

- ✓ Vrhunski gejملهj
- ✓ Odlična gluma i vizuali
- ✓ Raznovrsnost neprijatelja i okruženja
- ✗ Priča je solidna, ali neće vas oduvati
- ✗ Nivoi nisu povezani, već su instancirani

Igru ustupio:
PlayStation



NAJNOVIJE VESTI IZ SVETA ESPORTA MESEČNI TURNIRI

RUR.RS

ZAPRATI NAS





Max i Chloe ponovo na okupu

Posle nekoliko nastavaka i pokušaja da se uvedu potpuno novi likovi, moći i avanture, Deck Nine Games igra na sigurno i vraća glavni par odgovoran za početak čitavog Life is Strange serijala, iza koga stoji studio DONTNOD. Naravno, postavlja se pitanje da li će Max i Chloe u poznijim godinama uspeti da nam privuku pažnju i da nam udare na emocije kao pre, ili će njihovo finale biti jedan veliki promašaj.

Priču počinjemo sa Chloe koja se sprema za koncert, nakon čega upada u trans i viđa nerealnu scenu koju ne može da objasni. Zatim

skaćemo da vidimo šta se trenutno dešava sa Max. Prilikom njenog povratka sa puta, ona se vraća na kampus koledža koji je usred burnog protesta, gde u haosu izbija veliki požar. Iako ne želi da koristi svoje vremenske moći, Max uskače u fotografiju koja je bila napravljena tri dana ranije kako bi ipak ostala u gradu, otkrila šta se dogodilo i spasila bliskog prijatelja.

Bez obzira da li ste upoznati sa serijalom ili ne, pre početka priče imaćete priliku da pogledate „previously on“ sekvencu putem koje ćete efektivno videti sve ključne momente iz prethodnika, što je vrlo bitno za kontekst daljeg narativa. Pošto se ovi momenti generalno svode na odluke igrača, takođe ćete moći da definišete te izbore na osnovu vaših ranijih iskustava. Ovde imate potpunu slobodu, tako da faktički možete da izaberete šta god poželite.

Kada čekirate sve odluke igra konačno počinje, s tim što će prvi sat poslužiti kao tutorijal za moći glavne junakinje Max. Za one koji nisu upoznati, Max ima sposobnost premotavanja vremena unazad koju koristite za rešavanje zagonetki,

sprečavanje određenih događaja i menjanje izbora u razgovorima. Ostatak, odnosno većina igre se svodi na gledanje sinematika i odgovaranje na dijalog opcije koje će imati uticaj na to kako će se drugi likovi ophoditi prema vama. Ali ovoga puta nije samo Max na sceni - često ćete igrati i kao Chloe koja će u pojedinim scenama i te kako imati veliki uticaj na priču.

Vizuelni prikaz prati ustaljeni stil iz prethodnika uz moderniju grafiku, s tim da ovoga puta neke likove vidimo u malo odraslijoj formi. Što se tiče okoline i lokacija, one su zaista prelepe i ponekad ćete poželeti da možete opet da odete na koledž koji izgleda baš kao u ovim igrama. Isto važi i za muziku, dok je glasovna gluma standardno solidna. Ipak, imajte na umu da ulogu Chloe ponovo tumači Rhianna DeVries iz Before the Storm, a ne Ashly Burch iz originala.

Priča prati kulminaciju odnosa Max i Chloe



Najveća mana je iznenađujući broj tehničkih problema na PS5, pre svega grafičke prirode. Likovi će se često gličovati, skoro svaki sinematik će imati pop-in tekstuere i slično, što odaje utisak kao da su baš konzolnu verziju odlučili da urade na brzaka. Doduše ono što igru čini veoma pristupačnom jesu ekstremno dobre accessibility opcije koje vam mogu pomoći oko nekih iritantnih momenata koje ste možda imali u prethodnim delovima ovog serijala.





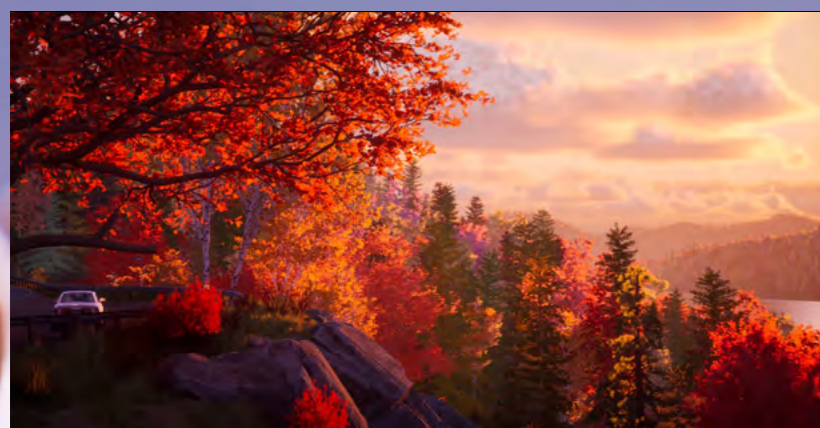
Uz nekoliko sitnih novina, gejملهj formula ostaje generalno ista

Mogući propust je što Reunion nije odrađen u kooperativnom stilu, kao It Takes Two ili A Way Out, gde bi dva igrača simultano kontrolisala Max i Chloe, što bi možda dodalo novi duh u serijal koji već godinama prati maltene istu gejملهj formulu.

Ne bih da dajem moje utiske o priči i završetku iste, pošto je ovo ipak srž Life is Strange franšize. Iako bilo ko može da uskoči u Reunion, igra je vrlo jasno pravljen za ljubitelje serijala, što je razvojni tim potvrdio čim je otkrio da se Chloe vraća. U tom smislu, pred vama je gomila izbora koji će vas možda konačno dovesti do završetka priče o Max i Chloe o kome ste uvek sanjali. S druge strane, ako volite Life is Strange ali niste zadovoljni putem kojim je Deck Nine krenuo, Reunion možda nije za vas.



Performanse na PS5 su izuzetno loše



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 3600 / Intel Core i5-10600
GPU: AMD Radeon RX 6650 XT / NVIDIA GeForce RTX 3060 Ti
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 30 GB

PLATFORME:
 PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
 Deck Nine Games

IZDAVAČ:
 Square Enix

TEST PLATFORMA:
 PS5

CENA:
 39,99€

OCENA **7**

- ✓ Povratak glavnih likova, samo sada starijih
- ✓ Nove mehanike i načini rešavanja zagonetki
- ✗ Tehnički problemi
- ✗ Diskutabilno pisanje

Igru ustupio:
 Iris Mega



PLAY! CAST

BI WEEKLY PODKAST
 ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY_ZINE

SKENIRAJ
 I ZAPRATI
 NAS:



REVIEW

AUTOR

Milan Živković

DARWIN'S
PARADOX!PARADOKS, NEGO
ŠTA!

Već nakon pet minuta igranja Darwin's Paradox, bilo mi je jasno. Igra je očito vukla inspiraciju iz jedne od mojih omiljenih 2D avantura - Inside.

Iako to zvuči malo neobično s obzirom na tematiku, ovo je motive odvučlo na jednu drugu stranu, pa je igra na kraju meni odavala konačan utisak mešavine Inside i Stray, još jedne jako drage mi igre.

Sada verovatno mislite da to znači da ću igru visoko oceniti, zar ne? E pa dozvolite da vam demonstriram kako nepristrasno i objektivno gejming novinarstvo funkcioniše! Darwin's Paradox je igra jako interesantne postavke i izuzetno snažne prezentacije koja na papiru mora da funkcioniše besprekorno, a u praksi samo pokazuje da su video igre sklop mnogih ele-

menata. Ako jedan element zastajkuje za ostatkom, konačan utisak može biti značajno narušen. No kao i uvek, da krenemo redom. Igra je šarena, simpatičnog dizajna i solidne atmosfere koja vas nosi čistom prezentacijom.

Saznati kuda će vas pipci osmokrakog protagonista naredno odvesti kao i kakva ga sudbina očekuje, najsnažniji su razlog zbog koga će većina igrača stići do konačnog ekrana zasluga kad „credits“ počne da ređa članove razvojnog tima. I zaista, to je poprilično značajan uspeh za bilo koju igru, da vas navede da je u celosti pređete. Ali ono sa čime imam problem, jesu elementi koji se nalaze između kraja i početka.

MEHANIKE DEFINITIVNO
NISU DOVOLJNO
ISKORIŠĆENE

Darwin je hobotnica koja nemilom sudbinom biva gurnuta duž lanca neverovatnih dešavanja.

Od pustolovine gde nastoji da sačuva živu glavu, naš neobični protagonist će na neki način držati i sudbinu čovečanstva u svojim pipcima. I ovo u samom startu postavlja visoka očekivanja, pre nego klupko krene da se izmotava. Pardon - odmotava.

Igre je 2.5D avantura gde je grafika 3D a kretanje u potpunosti ograničeno na dve dimenzije. Darwin nije naročito brz, ali može da se penje po raznim površinama, pljuje mastilo ili koristi moć kamuflaže - sve ono što biste očekivali od jedne hobotnice. I dok su lokacije kroz koje prolazi jako



maštovite i zanimljive za videti, samo istraživanje potkopava neke osnovne elemente koje bi jedna video igra trebalo da ima.

Momenti gde ćete se zamisliti kuda se ide dalje jesu prisutni, ali veći deo igre karakteriše osrednji dizajn nivoa. Postoje lokacije koje su neobavezne i zanimljivo je otkrivati ih, no sam prolazak kroz nivoe, poprilično je čudan. Igra je linearna, a opet imate utisak da idete u pogrešnom smeru ili nešto radite kako ne treba. Zagonetke postoje ali se sve često spotiče o pipave kontrole i neizbrušenu interakciju sa okolinom.

Mehanike definitivno nisu dovoljno iskorišćene. To pruža utisak gde ste svesni potencijala, ali nedostaje onaj „wow“ momenat. Trenuci gde mućkate glavom brzo postanu predvidivi a tempo povremeno ume da previše uspori.

Ono čime bih najjednostavnije mogao da okarakterišem ovu igru, jeste neravnomeran tempo. Igra kao da je jedna dosadna atrakcija sa povremenim momentom koji se ističe.

A sad kada sam igru dovoljno nacrnio, da kažem i nešto lepo o istoj.

Vizuelni stil je jako upečatljiv. Ukoliko volite Pixar filmove, verovatno će vam se dopasti i ova igra, kako su animacije kvalitetne a likovi dosta živopisni. Tako je i sam Darwin iako ne progovara, jako harizmatičan i oseća se živo. Dobro, onoliko koliko to jedna animirana hobotnica može da bude.

Iako su mnoge glavne mehanike očekivane, ono što nisam očekivao je da ne mogu da se setim





nijedne druge igre koja simulira igranje sa hobotnicom u ovakvom stilu. Ne, ne, Octodad se ne računa. Za njega je Darwin pravi knjiški primer mekušca!

Humor je takođe dobar, pa igra na momente može ozbiljno da vas šarmira. Čak i u svojim najmračnijim trenucima, opet ostavlja dovoljno prostora da je ne shvatite previše ozbiljno. A bez obzira na neke deonice koje su zaista teške i to u nefer smislu, pruža mogućnost i kežual igračima da gotovo podjednako uživaju u celoj igri kao i oni iskusniji.

Konačni adut jeste ono što bih samo još jednom ponovio - kreativna premisa. Hobotnica koja prolazi kroz pakao da bi spasila živu glavu a usput i čovečanstvo, nije nešto



što se viđa svaki dan. A svojevrsni omaž na jedan od mojih omiljenih igračkih serijala - Metal Gear Solid, razlog je zašto ću ovu igru odigrati još jednom.

Ili još bolje, pogledati nekoga kako „speedrunuje“ i ovako kratko iskustvo. Verujem da bi sažeta prezentacija igre na svega dva sata brzog i super-veštog gejmljeja, bio najbolji način da se uživa u ovoj neobičnoj pustolovini.

Iako kao celina predstavlja klimavo iskustvo, Darwin's Quest je šaka bombona u oluji. Ako otvorite usta, nešto slatko će sigurno da uleti... OK, ovo je zasigurno jedna od najgorih analogija koje sam ikada upotrebio. Klimava recenzija za klimavu igru - o paradoksa!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11
CPU: AMD / Intel 8 cores
CPU, 3.5Ghz+
GPU: Nvidia GeForce RTX 3060 /
AMD Radeon RX 6600 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 10 GB

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

RAZVOJNI TIM:
ZDT Studio

IZDAVAČ:
Konami

TEST PLATFORMA:
PC

CENA:
24,99€

OCENA **6,9**

- ✓ Odlična prezentacija i vizuelni stil
- ✓ Dobar humor i ton
- ✓ Kreativna premisa
- ✗ Mehanike nisu dovoljno iskorišćene
- ✗ Neravnomeran tempo
- ✗ Previše dosadnih gejmljejevih sekvenci

Igru ustupio:
[G4MESHOP](#)

VODIČ KROZ ISTORIJU VIDEO IGARA

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

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

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

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

Ovaj vodič nije obično nostalglično 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.

CHUN-LI

Retrospektiva i značaj prvog ženskog borca u fighting žanru

Chun-Li je jedan od najprepoznatljivijih likova u celoj istoriji video igara, ali njen značaj se ne meri samo popularnošću, već i uticajem na čitavu industriju. Kao ključni borac u okviru Street Fighter franšize, Chun-Li je postala simbol zaboravljene ere u kojoj su borilačke igre definisale šta znači biti vešt, brz i kompetitivan igrač. Kada je Capcom 1991. lansirao Street Fighter II, jedan od prvih esportova, malo ko je mogao da pretpostavi da će postaviti temelje modernih fighting igara i istovremeno promeniti način na koji publika vidi ženske likove u ovom žanru.

U to vreme, borilačke igre bile su gotovo isključivo domen muških likova i muške publike, a upravo je Chun-Li razbila taj obrazac kao prvi ženski borac.



Njena brzina, agilnost i specifični potezi, poput čuvenog „Hyakuretsukyaku“ (Lightning Kick), učinili su je jedinstvenom i taktički relevantnom. Narativno, njena motivacija, osveta za oca, uklapa se u klasične herojske arhetipove, ali način na koji je predstavljena daje joj dodatnu dimenziju.

Ona je istovremeno agent Interpola, što joj daje identitet izvan same borbe - ona je oličenje autoriteta, inteligencije i discipline. U tom smislu možemo čak reći da Chun-Li predstavlja „Laru Kroft pre Lare Kroft“.

Zanimljivo je da njen razvoj nije bio pažljivo planiran od strane Street Fighter tima u Capcomu. Kreatori Akira Nišitani i Akira Jasuda imali su svega nekoliko nedelja da oblikuju njen konačni izgled i stil borbe. Baš zbog tog pritiska, Chun-Li je dobila dizajn koji je istovremeno upečatljiv i funkcionalan - njene snažne noge, koje su postale njen vizuelni zaštitni znak, direktno su povezane sa borilačkim stilom koji koristi, ali su istovremeno i



deo šire diskusije o seksualizaciji ženskih likova u igrama.

Chun-Li je uvek bila lik na granici između progresivnog i problematičnog. S jedne strane, otvorila je vrata za čitave generacije ženskih likova u borilačkim igrama - bez nje, teško je zamisliti kasnije likove poput Cammy, Kitane ili modernih heroína iz ostalih fighting franšiza. S druge strane, njen dizajn i način prezentacije često su bili oblikovani kroz prizmu muškog pogleda, što je dovelo do različitih interpretacija njenog značaja.



Tokom godina, Chun-Li je evoluirala zajedno sa Street Fighter serijalom. Od pikselizovanog lika iz arkadnih dana do detaljno renderovanih modela u modernim naslovima, njen identitet je ostao iznenađujuće konzistentan. I dalje predstavlja simbol discipline, pravde i snage, ali i nostalgije za zlatnim dobom arkadnih igara.

Njeno prisustvo se proširilo i van sveta video igara kroz animacije, filmove, stripove i pop kulturu uopšte. Upravo zato ne čudi što se pojavljuje kao referenca čak i u muzici, poput pesme Chun-Li od Niki Minaž. Kada jedna globalno uticajna umetnica preuzme njeno ime, to je potvrda da Chun-Li odavno nije samo lik iz stare video igre, već kulturni simbol. Ona je zanimljiv spoj kontradikcija, pionir reprezentacije i proizvod svog vremena, ali i ikona snage i predmet rasprave o estetici.

Upravo u toj slojevitosti leži njena jedinstvenost - nije savršena, ali je dugovečna.



HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ



LENOVO THINKBOOK PLUS GEN 6 ROLLABLE

LAPTOPE, IZDUŽI SE!

Lenovo je jedna od firmi koje najviše eksperimentišu sa klasičnim formatom laptopova, što se najbolje vidi u njihovoj Yoga seriji. Sada nam je stigao ThinkBook, nešto što bi u teoriji više trebalo da bude orijentisano ka poslovnim nego ka kućnim korisnicima. Na prvi pogled zaista deluje kao najobičniji poslovni laptop, sve dok ne kliknete na jedno dugme i ekran krene da se produžava u visinu!

Pun naziv ovog uređaja je dosta kompleksan, ali najbitnija karakteristika se u njemu vešto skriva - rollable označava da ovaj model ima savitljivi OLED ekran koji se u jednom delu prosto savije i sakrije ispod tastature. U kutiji možemo videti jedan sasvim prosečan 14" laptop, doduše moram priznati da je malo indikativno što je donji deo (gde se nalazi tastatura) nešto deblji u odnosu na deo sa ekranom. To je već u startu čudno, ali i te kako ima vrlo bitnu ulogu.



DEO OLED EKRANA KOJI SE IZVLAČI SAKRIVEN JE ISPOD TASTATURE

Kada biste ga upalili i krenuli normalno da ga koristite, pomislili biste da se radi o sasvim običnom računaru. Mimo ovog, prilično standardnog iskustva, istakao bih da su Lenovo OLED ekrani zaista izuzetno lepi i prijatni za oko pa je to slučaj i sa ovim koji ima osvežavanje od 120Hz i rezoluciju od 2000x1600 piksela.

Međutim magija kreće kada pritisnete određeno dugme (ili uradite neki gest pred kamerom, nisam probao) i počnete da gledate kako se vrh ekrana podiže nagore specijalnim ugrađenim motorom. On praktično „izvlači“ ostatak ekrana koji je do tada bio savijen ispod tastature i za par desetina sekundi možemo videti kako se ekran produžio za nekih dobrih petnaestak centimetara, odnosno „porastao“ je sa dijagonale od 14" na dijagonalu od 16.7" i rezoluciju od 2000x2350 piksela. Dakle, dobili ste još 750 piksela po vertikalnoj osi.

Mehanizam je zaista neprijetan i vrlo korektno radi, a i cela izrada laptopa je na zaista vrhunskom nivou. Hoću da kažem da, koliko god ovo delovalo problematično u nekoj perspektivi zbog potencijalnih kvarova i slično, deluje da se tako nešto zapravo neće dešavati u skladu sa time koliko je pažnje posvećeno svakom detalju.

Moja druga briga je bila što sam vrlo često na telefonima koji imaju OLED ekrane na preklop zaista mogao da vidim taj pregib i u normalnom korišćenju pa nisam znao šta da očekujem od toga što se ekran savija ispod tastature.

Na moje veliko oduševljenje taj efekat ovde skoro i da ne postoji, pretpostavljam i zato što je manji ugao pod kojim ekran mora da se savije. U teoriji, te pregibe je moguće videti

ako u ekran gledate baš sa strane i na recimo potpuno crnoj pozadini pod jakim svetlom, ali se u praksi uopšte ne primećuju u realnom radu, što je veliki plus.

Još jedna stvar koja me je u startu zabrinula jeste što laptop sa ovako izvučenim ekranom postane dosta visok, pa sam se plašio da se ne prevrne unazad.

Međutim, to je zapravo rešeno tom dobrom donjom površinom u koju su smeštene sve bitne komponente i koja služi kao određeni balans, tako da je ceo uređaj izuzetno stabilan bez obzira da li je u normalnom ili „razvučenom“ izdanju.

Naravno, sve ovo ne bi značilo puno da ga ne upotpunjuje adekvatan Lenovo softver koji odmah detektuje kada je ekran izvučen i na dodatni prostor postavlja vrlo korisne vidžete poput kalendara, ali sve je moguće prilagoditi pa ovaj deo ekrana možete koristiti za gledanje videa, za video poziv ili beleške za prezentaciju, a pored toga pravi više mesta za još redova u Excelu ili neki veliki PDF.

Ostale spoljne karakteristike uređaja prate vrlo solidnu Lenovo logiku uređaja za poslovne kori-



snike - tu je dobra veb kamera sa pokrivačem za privatnost, odlična pozadinski osvetljena tastatura, dobar touchpad i Harman Kardon zvučnici za pun užitak. Dobra stvar je što se uz računar dobija i GaN punjač od 65W koji je izuzetno kompaktnih dimenzija - prosto mi je čudno da se proizvođači premium laptopova još i ranije nisu opredelili za ovu tehnologiju koja kod telefona postoji već nekoliko godina unazad.



UREĐAJ JE JAKO STABILAN ČAK I SA POTPUNO IZVUČENIM EKRAKOM

Rollable laptop svakako nije za sve, pogotovu i što je njegova cena naravno znatno viša u odnosu na standardne modele.

Međutim, koliko god da sam u startu bio skeptičan prema još jednom „izmišljanju tople vode“, ovde moram da primetim da nisam bio u pravu - veći ekran zaista može biti prednost u nekim situacijama i pogotovu u nekim poslovnim okruženjima, dok ostatak računara zaslužuje svaku pohvalu za kvalitet upotrebljenih materijala i izradu. U tom smislu ovoj proizvod gađa specifičnu nišu koja, ipak, nekome možda stvarno zatreba.



PERFORMANSE SU U RANGU POSLOVNIH LAPTOPOVA VIŠE KLASE

Dobra stvar je i što sa priloženim punjačem za samo 60 minuta možete napuniti bateriju do 80% kapaciteta. Samo trajanje baterije nije baš rekordno s obzirom da mora da napaja veći ekran i motor (samo izvlačenje ekrana svakako utiče na trajanje autonomije), ali bih rekao da je baterija adekvatna za recimo ceo radni dan nekih normalnih poslovnih aktivnosti bez punjača.

Kada pogledamo performanse jasno je da se radi o poslovnom modelu iz više klase. Tu je Intel Core Ultra 7 procesor, 32 GB radne memorije i 1 TB prostora na disku. U paru sa zaista odličnom tastaturom i touchpadom, to ovaj računar čini izrazito upotrebljivom poslovnom igračkom. Grafika je integrisana Intel Arc 140V koja je bolja od ranijih Iris Xe modela, ali realno nemojte očekivati da ćete igrati neke zahtevne igre pogotovu što je i rezolucija ekrana u startu već veća. Ipak, mogao bi da bude okej za neke casual naslove.

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP

HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ



LOGITECH MEETUP

PROFESIONALNO SASTANČENJE NA DALJINU

Onlajn sastanci i prezentacije su nekako postali deo naše svakodnevice još otkako je pandemija sve ljude zatvorila u svoje domove. Međutim nekako deluje da su taj momenat svi dočekali nespremno, sa direktorima najvećih firmi koji su koristili veb kamere sa kojih niste mogli niti da ih prepoznate niti da ih čujete. U međuvremenu je ovaj segment baš značajno napredovao, a kompanije kao što je Logitech zaključile su da je ovakvim uređajima potrebno opremiti ne samo lične računare, već i kancelarije i konferencijske prostore gde će veći broj ljudi istovremeno učestvovati u nekom onlajn sastanku.

MeetUp na prvi pogled deluje kao da je neko spojio soundbar za televizor i poprilično veliko sočivo veb kamere. I ovako odabran dizajnerski pravac nije nimalo slučajan – upravo je ideja da MeetUp zakačite ispod ili iznad televizora u nekoj sali za sastanke i da automatski imate sve spremno za razgovore sa nekim drugim timom ili pojedincima sa druge strane. Uz kameru dobijate i daljinski upravljač što je takođe vrlo značajno jer je logika da sastankom možete upravljati u potpunosti, a bez da vam je potrebno da dohvatite neku tastaturu i miša.

Kako onda ide opremanje jedne prostorije za Logitech MeetUp? Pre svega logika je da ćete uređaj staviti negde gde vam je već fiksiran televizor, pretpostavimo da je to najčešće na zidu. Onda možete ispod njega



montirati MeetUp, a ukoliko ne želite da se vide kablovi iza možete ih čak uštemovati i u zid, a kamera stoji ili na svom postolju ili se ono koristi da i nju okačite na zid. Napaja se preko jednog standardnog USB-C porta preko koga se i povezuje na neki kompanijski računar koji će se koristiti za video konferencije, tako da to nije problem.

Kamera u sebi ima sočivo koje izbacuje 4K rezoluciju ali i do 5X optički zum, a tu je i motorizovan mehanizam kojim može da fokusira različite ljude u prostoriji. Ugrađen je naravno i zvučnik ali i ceo sistem mikrofona koji pažljivo hvata samo ono što trenutni govornik izgovara. U slučaju da za tako nečim postoji potreba može se čak dokupiti i Expansion Mic – dodatni mikrofona koji omogućava da se lepo čuju i govornici koji se nalaze dosta dalje od kamere.

KAKO SE JEDAN SASTANAK ZAPRAVO ODVIJA?

Glavna prednost Logitech MeetUp kamere je softver koji je uklopljen u okviru Logitech Sync platforme. Ona omogućava adminima da kameru kontrolišu čak i daljinski, a sa druge strane da korisnici samo dođu u prostoriju, kliknu na jedno dugme na daljinskom i konektuju se na odgovarajući poziv. Ako se recimo nekoliko ljudi uključuje na neki poziv, pre njegovog uspostavljanja se bira neki template kako će to izgledati – da li će biti samo krupan kadar, da li će biti krupan kadar plus fokusiranje na osobu koja trenutno govori, da li će biti na primer samo tri osobe koje zapravo sede jedna pored druge ali je prikaz samo njihov krupan plan na po trećini ekrana i tako dalje i tako dalje. Ovaj sistem je naravno moguće primeniti na sve trenutno aktuelne softvere za video konferencije kao što su Microsoft Teams, Google Meet, Zoom i slično.

4K REZOLUCIJA I 5X OPTIČKI ZUM SU GLAVNE PREDNOSTI OVE KAMERE

Tada MeetUp kreće da „pravi svoju magiju“ u smislu da softver sam, koristeći RightSound tehnologiju, određuje ko trenutno govori na sastanku i na njega se stavlja akcenat. Ono što Logitech naziva RightSight tada ima mogućnost da pomeri sočivo kamere i zumira i fokusira tog govornika kako bi on najbolje izgledao ljudima sa druge strane žice i kako bi praktično delovao kao da je to samo „njegova veb kamera“. Ove stvari smo testirali i u praksi i zaista izgleda kao da ste zajedno sa svim tim ljudima direktno u prostoriji, što ostavlja mnogo prirodniji utisak i omogućava značajno bolju komunikaciju. Pritom mikrofoni zaista rade odličan posao čak i bez bilo kakvih dodataka – tok i zvuk sastanka su uvek nekako prirodni, skoro pa kao da ste zaista tu, iako možete biti i hiljadama kilometara daleko.



SISTEM MIKROFONA DETEKTUJE KO TRENUTNO GOVORI NA SASTANKU

ZAKLJUČAK

MeetUp je zaista vrlo interesantan iskorak za Logitech u smislu kamera koje su namenjene snimanju više ljudi istovremeno i može biti odličan za timove od recimo troje do desetero ljudi kojima je potrebna česta komunikacija sa spoljnim saradnicima koji su udaljeni od kancelarije. Naravno, ovakav jedan uređaj košta nekoliko puta više od obične veb kamere, ali uvek treba imati u vidu i mogućnosti koje on donosi. Za one kojima je potrebno još više ljudi u prostoriji koji komuniciraju direktno sa drugima je dobra stvar da je ovo praktično „najmanji“ takav uređaj u Logitech ponudi i da postoje i mnogo ozbiljniji modeli sa još naprednijim karakteristikama ali koji naravno zahtevaju i solidno veća ulaganja. U tom smislu je zaista dobro što se neko zaista posvetio i ovakvom vidu onlajn komunikacije pa timovi imaju mogućnost da odaberu ono što najviše odgovara njihovim potrebama.



HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ



APPLE MACBOOK NEO

APPLE NAPRAVIO NEŠTO PRISTUPAČNO?!

U svetu u kom smo se navikli da svakog dana rastu cene svega i svačega dok se Apple na tehnološkom frontu istovremeno ističe po svojim preskupim uređajima, stvarno nisam očekivao da ću pisati tekst o MacBook računaru kao povoljnoj i razumnoj opciji na tržištu. Međutim, upravo se to desilo i Apple je odlučio da ponudi uređaj namenjen pre svega manje zahtevnim korisnicima, studentima, starijima i slično, ali u skladu sa njihovom politikom visokog kvaliteta.

Godinama unazad navikli smo da Apple ima dve serije laptop računara: MacBook Air koji je izuzetno tanak i namenjen više standardnim korisnicima; i MacBook Pro koji više polaže na sirove performanse i namenjen je programerima, dizajnerima, fotografima, korisnicima koji se bave obradom video materijala i slično. Sada, MacBook Neo dolazi da popuni prostor cenovno ispod MacBook Air serije, s obzirom da je i ona naravno poskupela u proteklih nekoliko godina.

Sama kutija poseduje klasični Apple dizajn, dok unutra možemo videti model u plavoj boji i osim toga još samo jedan, ruku na srce dosta lep i kvalitetan, USB-C kabl od 1.5m. Da dobro ste čuli, u skladu sa novim tendencijama, očuvanjem životne sredine, logističkim izazovima, ratom na Bliskom Istoku i čime sve već ne, sada



ni uz laptop ne dobijate kršten punjač! Okej, realno sad i noviji telefoni imaju punjače od 65W ili jače, što je više nego dovoljno za ovakav uređaj, ali moram priznati da me zaista nervira što ne možete otvoriti vaš novi gedžet i prosto ga koristiti odmah iz kutije bez ikakvih dodataka. Da bi stvar bila još gora, sam laptop zauzima otprilike samo jednu četvrtinu zapremine kutije, tu je i kabl i ostalo je... vazduh?! Bukvalno je kutija mogla biti bar tri puta

manja... No, pošto sam izludeo na stanje industrije generalno, da pređemo na ipak mnogo pozitivnije stvari kojih ima zaista puno.

Čim laptop uzmete u ruku neopisivo je koliko dobijete taj „Apple osećaj“ - zaista je izrađen jako kvalitetno od aluminijuma, poseduje dozu težine na pravim mestima (možete ga opuštenu otvoriti jednom rukom da se ne pomeri) - prosto je jasno da se radi o vrlo ozbiljno projektovanom i izvedenom uređaju. Mora se primetiti da je laptop nekako sa svih strana malo deblji nego što je to recimo Air i očigledno je malo manje estetski dopadljiv u odnosu na MacBook Pro, ali opet se svuda oseća taj neki Apple dizajnerski uticaj i nepogrešivo pripada toj porodici. Sa strane se nalaze samo dva USB-C porta preko kojih se i puni, što možda znači da ćete morati da nabavite naknadno neki dongle, ali bar za Apple tih stvari ima pregršt. Tu je i 3.5mm džek za slušalice i to je to što se tiče ulaznih stvari.

RAČUNAR ZAPRAVO KORISTI IPHONE PROCESOR

Trackpad je tradicionalno veliki, ali nema haptic mogućnost kontrole, tako da se oslanjate na dva dugmeta sa klikom koja su integrisana u njega, ali opet iskustvo je značajno bolje nego na ekvivalentnim PC modelima. Konačno, tastatura je istovetna onoj na MacBook Pro modelu, koja je meni generalno jedna od najboljih koje sam ikada probao na laptopu, tako da je ovo veliki plus za „budžetski“ Neo. Ono što treba imati u vidu jeste da Neo dolazi u četiri različite boje i dve opcije kapaciteta SSD-a, 256 i 512 GB, ali to nije baš jedina razlika. Naime, model od 256 GB koji je bio kod nas na testu sa strane tastature ima samo „lock“ dugme, dok skuplji model ima pravi TouchID taster, tj. računar možete otključati otiskom prsta ukoliko doplatite još 100 novčanih jedinica za veći kapacitet diska.

Na kraju dolazimo i do ekrana koji je mene zaista oduševio. Iako se na papiru radi samo o IPS ekranu kada ga uporedite sa bilo kojim od PC modela slične specifikacije, primećuje se razlika u kvalitetu značajno na strani Apple i njihovih Liquid Retina ekrana. Praktično jedino sa čime bih poredio ovaj ekran trenutno

ČAK I DA NISTE LJUBITELJI CELE APPLE PRIČE, TEŠKO JE NAĆI ARGUMENT PROTIV OVOG UREĐAJA



TASTATURA JE ISTOVETNA ONOJ NA MACBOOK PRO MODELU

u PC svetu su OLED ekrani na Lenovo Yoga modelima i tu je možda malo ispod njih, ali treba imati u vidu da poredimo dve potpuno različite tehnologije i cenovne kategorije. Zanimljivo je i da je Apple svoj novi MacOS Tahoe prilagodio MacBook Neo modelu pa tako ako kupite plavi, kao što je kod nas na testu, ceo operativni sistem će po defaultu biti u toj nekoj boji, dok će u žutoj ili roze opet biti drugačiji. Naravno, sve to se lako kasnije može podesiti, ali na prvi pogled deluje vrlo lepo za korisnika.

Performanse

Dolazimo do onoga što će mnogi možda zameriti ovom MacBooku i što na papiru deluje vrlo skromno, a to su njegove performanse. Pre svega treba imati u vidu da ga pokreće A18 Pro procesor. Za one koji nisu upoznati, Apple sada sve svoje procesore dizajnira i proizvodi sam, što im omogućava bolju integraciju i kontrolu, a do sada su za računare bili računati M čipovi dok su A čipovi bili za mobilne telefone i tablete. Tako





da MacBook Neo zapravo pokreće procesor iz telefona iz 2024. godine, tačnije iz iPhone 16 Pro i Pro Max modela. I sad neko bi rekao da je to slabo, ali treba tu imati u vidu širi kontekst. Pre svega, čipovi za mobilne su postali mnogo bolji u međuvremenu, gde čak i u PC domenu sada imamo računare koje pokreću Snapdragon procesori. Kada se benčmarcku dolazimo do toga da je A18 Pro čip otprilike u rangu sa Apple M1 čipom i u single core i u multi core aplikacijama, a nisam čuo skoro pa nikoga ko ima MacBook Air ili Pro te generacije da se specijalno žali na performanse. Svakako je dosta jači od bilo kog Apple računara sa Intel procesorom.

Međutim tu dolazimo i do druge stavke a to je da Neo dolazi samo sa 8 GB radne, odnosno kako je Apple naziva unified, memorije. To u praksi znači da je čip deli i kao sistemsku i kao video memoriju, što u današnje vreme ne deluje baš previše s obzirom koliko su česti telefoni sa 12 ili 16 GB. I konačno tu su SSD opcije od samo 256 i 512 GB, gde čak ni ova veća nije preterano „komforna“. Doduše kako se sve više fajlova skladišti negde na internetu a ne lokalno, ostaje pitanje da li vam je više zaista i potrebno? U tom smislu svako na to pitanje mora dati odgovor sam za sebe. U tradicionalnom Apple maniru, i

memorija i SSD su zalemljeni na ploču direktno tako da ne treba očekivati da bilo šta možete da nadogradite.

Zaključak

Glavni adut MacBook Neo jeste zapravo njegova cena koja okvirno iznosi 700 novčanih jedinica, s tim da je u Americi tradicionalno jeftiniji, a postoji čak i 100 dolara dodatnog popusta za studente. Jasno je kome je ovakav uređaj namenjen - nekome kome je potreban prvi računar, nekome ko se bavi pisanjem ili surfovanjem po netu, ko je influencer, kome je bitno kako to izgleda i ko želi nešto baš kvalitetno. Za nekoga ko hoće da igra ozbiljne igre, da se bavi obradom fotografija, montiranjem videa ili nekim programiranjem, ovo nije pravi izbor. Međutim čak i za one koji nisu preterani ljubitelji cele Apple priče (među koje i sam spadam), jako je teško naći argument protiv ovog uređaja - ako prosto pogledate cenovni rang i šta se u sličnom domenu nudi na klasičnom PC tržištu laptopova, ponuda nije uporediva. Na moje opšte iznenađenje, MacBook Neo sada nudi najbolji odnos cene i kvaliteta! Nadajmo se da će to poterati i druge proizvođače da prestanu da nude „plastikanere“ za velike pare i da ponude kvalitetnija rešenja bez obzira na stalne pritiske za povećavanjem cena.




UREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA


play!


RETRO


KUPITE ŠTAMPANO
IZDANJE NA REKT.SHOP

PLAY.CO.RS

 facebook/PlayZine

 twitter/play_zine

 instagram/playzine_

 youtube/play_zine



play!

z i n e

