

play!

z i n e

br. 177 | Mart 2024.



IGRA MESECA:
HELLDIVERS 2

HARDWARE:
LENOVO IDEAPAD PRO 5

REVIEW:
BANISHERS: GHOSTS OF NEW EDEN

DOMAĆA SCENA:
16. SVETSKI ESPORTS ŠAMPIONAT

EDITORIJAL:
NAJBOLJE IGRE INSPIRISANE KNJIŽEVNIM DELIMA

BROJ 177 - MART 2024.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

SARADNICI:

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:

Dunja Galić, DKG Studio

KONTAKT:

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

CIP-Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor]: magazine. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1
(juni) Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries,
2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. - Mesečno. -
Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



Prošlog meseca nam je bilo jako teško da odaberemo igru meseca, ali je ovu titulu na kraju uzeo Tekken 8, koji nas je potpuno raspametio. Našim mukama nije došao kraj, pošto nas je i ovom prilikom većina igara zaista oduševila (akcenat na većina).

Prvo smo se vratili u nostalgичnu prošlost sa dva sjajna remastera, za originalnu Tomb Raider trilogiju i Mario vs. Donkey Kong. Nakon kraće sesije lova na duhove u Banishers: Ghosts of New Eden, provozali smo se mističnom šumom Pacifičkog severozapada, očarani prelepim zalaskom sunca koje polako uranja u Tihi okean. Najsvetlija tačka našeg "putovanja" je ipak bila svemirska ekspedicija u Helldivers 2, gde smo uspešno suzbili invaziju džinovskih buba! Zabava u ovoj igri je zagarantovana, posebno ako igrate sa drugarima!

Bilo je tu i nekoliko "trulih jabuka", uključujući Suicide Squad: Kill the Justice League i užasno razočaravajuću Jujutsu Kaisen tabačinu. Tužan dan za sve fanove ovog popularnog animea!

U 177. broju Play! časopisa smo posvetili pažnju i Svetskom Esports Šampionatu koji se ove godine održava u Rijadu. Prijave za nacionalne kvalifikacije su uveliko u toku, tako da bi bila prava šteta da se ne prijavite ako ste vešt esports igrač! Sve informacije možete pronaći u sklopu članka na 10. stranici!





28 IGRA MESECA: HELLDIVERS 2



40 REVIEW: PACIFIC DRIVE



64 HARDWARE: REDRAGON HORUS MINI PRO

FLASH VESTI 6

DOMAĆA SCENA:
16. Svetski Esports Šampionat 10

EDITORIJAL:
Najbolje igre inspirisane književnim delima 12
Holivudski glumci u svetu video igara 16

REVIEW:
Banishers: Ghosts of New Eden 20
Jujutsu Kaisen: Cursed Clash 24
Helldivers 2 28
Suicide Squad: Kill the Justice League 32
Mario vs. Donkey Kong 36
Pacific Drive 40
Tomb Raider I-III Remastered 44
Another Code: Recollection 48

BESPLATNI KUTAK:
Please, Touch The Artwork 2 52

U POKRETU:
The Longing 53

HARDWARE:
Lenovo IdeaPad Pro 5 54
LAMZU Atlantis, Maya & Thorn 58
Moye Kronos 3R 62
Redragon Horus Mini Pro 64

ENIGMATIKA: Tomb Raider edition 66

PREDSTAVLJEN PRVI TREJLER ZA ELDEN RING DLC, SHADOW OF THE ERDTREE



Konačno je osvanuo trejler za Elden Ring: Shadow of the Erdtree, DLC koji nastavlja priču originala i koji će nas odvesti u potpuno nove predele "Međuzemlje". Nećemo morati još dugo da čekamo, pošto DLC izlazi već 21. juna.

U trejleru možemo da vidimo nove likove, neprijatelje i spektakularne boss bitke koje su uvek bile zaštitni znak FromSoftware igara. Ne znamo koliko će DLC trajati, ali nam za sada deluje da će biti bogat novim sadržajem!

Osnovni DLC će koštati 39,99 dolara, dok će se Premium edicija, koja nudi digitalni artbook i soundtrack igre, prodavati po nešto višoj ceni od 49,99 dolara. Shadow of the Erdtree možete preorderovati već danas.

SKULL AND BONES IMA MANJE OD MILION IGRAČA UPRKOS BESPLATNOM PROBNOM PERIODU

Prema nedavnim izveštajima, Skull & Bones nije uspeo da privuče značajan broj igrača, sa samo 850.000, uključujući one koji je igraju kroz osmočasovni besplatni probni period.

Prema Insider Gaming-u, značajan faktor koji stoji iza ovako niskog broja bio je njena cena, koja je kritikovana i javno i interno. Pored toga, izvori su otkrili da je proizvodnja igre kompaniju koštala otprilike 200 miliona dolara tokom decenije razvoja. Proizvodnja igre uključivala je stotine developera koji su radili u 11 studija, što je prouzrokovalo nekoliko promena u razvoju i konstantna interna odlaganja.

Skull & Bones je izdat 16. februara i dobio je mešoviti odziv od gaming zajednice.



RIOT "KRSTIO" SVOJU PRVU BORILAČKU IGROU, ZVAĆE SE 2XKO



Riot Games je zvanično otkrio pravo ime svoje nove fighting igre Project L, koja će se od danas zvati 2XKO. Pored toga, saznali smo kada ćemo dobiti priliku da isprobamo igru, kao i okvirni datum izlaska.

2XKO je borilačka igra u League of Legends univerzumu, najavljena 2019. godine. Osim nekoliko zatvorenih play testova, Riot je bio prilično tajnovit. Sve što znamo su osnovne gejملهj mehanike, kao i početnu postavu boraca. Kao većina igara iz Riot-ove kuhinje, i 2XKO će biti besplatan.

Pored novog imena, Riot je danas otkrio da će 2XKO izaći 2025. godine za PlayStation 5, Xbox Series X|S i PC, ali nam tačan datum još nije poznat. Kompanija će tokom narednih meseci objaviti više informacija o igri.

SLEDEĆA XBOX KONZOLA ĆE DONETI NAJVEĆI GENERACIJSKI SKOK IKADA



Prema dokumentima koji su procurili tokom suđenja Microsoftu zbog preuzimanja Activision Blizzarda, sledeća Xbox konzola bi trebalo da se pojavi za najmanje 4 godine. Nova konzola je zvanično najavljena tokom nedavnog Official Xbox Podcasta, navodeći da će doneti "najveći tehnički skok" ikada.

U intervjuu za The Verge, Fil Spenser je pomenuo ideju o stvaranju 'jedinственog hardvera', za šta se veruje da aludira na potencijalni Xbox prenosni uređaj, nešto o čemu smo mnogo slušali tokom godina.

Xbox bi ovog leta trebalo da dobije veliku "hardversku najavu", ali to bi moglo biti bilo šta, od novog Elite kontrolera i uređaja za streaming, do pravog prenosnog uređaja.

NINTENDO SWITCH 2 NAVODNO IZLAZI TEK 2025. GODINE

Kako prenose VGC, Bloomberg i Eurogamer, Nintendo je interno obavestio izdavače igara da će Switch 2 izaći sredinom 2025. godine, umesto krajem 2024. kao što je bilo prethodno planirano.

Usled kašnjenja Switch dvojke, mnogi veruju da će 2024. biti veoma loša ili barem osrednja za Nintendo. Ako je nova konzola zaista odložena, to znači da će Nintendo svoje najbolje predstojeće naslove sigurno "sačuvati" za sledeću godinu.

Zbog toga se veruje da će Nintendo ove godine u globalu imati slabiji "repertoar". Mnogi se nadaju da će Nintendo ove godine barem na Switch portovati The Legend of Zelda: The Wind Waker i Twilight Princess, koji su originalno izašli za Wii-U.



NAKON 7 GODINA I 35 APDEJTOVA, ZAVRŠEN JE RAZVOJ ZA DEAD CELLS



Motion Twin, developeri popularne rogue-lite Metroidvania igre Dead Cells, najavili su da će predstojeći Update 35 biti poslednje veliko izdanje sadržaja za igru. Update pod nazivom 'The End Is Near' je još uvek u alfa fazi, ali tim naporno radi da ga što pre pripremi za izlazak. Dead Cells je poslednjih 7 godina dobio 4 glavne DLC ekspanzije, mobilno izdanje i 35 apdejta. Međutim, trenutni developer, Evil Empire, odlučio je da pređe na druge projekte.

Motion Twin je uverio fanove da će nastaviti da "vodi brigu o igri" nakon izlaska Update 35. U međuvremeni, tim radi na svojoj sledećoj akcionoj roguelike igri, Windblown, koja je najavljena tokom prošlogodišnjih Game Awards.

GLASINE: 2K GAMES I FIFA SPREMAJU NOVU FUDBALSKU SIMULACIJU!



Kako prenosi Insider Gaming urednik Majk Stro, FIFA navodno želi da se vrati na "domaći teren" u saradnji sa 2K Games-om. Stro je otkrio da je "načuo" da FIFA i 2K žele da sklope novo partnerstvo kako bi radili na fudbalskoj simulaciji koja bi nosila FIFIN brend, ali je takođe izneo mogućnost da se ova saradnja odnosi na 2K Lego. Tokom godina, 2K je izdao ogroman broj sportskih naslova (hokej, rvanje, košarka, bejzbol, američki fudbal, boks, tenis), ali do sada nije objavio nijednu "fudbalsku igru".

EA i FIFA su 2022. godine najavili kraj svoje dugogodišnje saradnje iz finansijskih razloga. Kao što verovatno već znate, franšiza je sada poznata kao EA Sports FC.

ORIGINALNI DIABLO I WARCRAFT SADA MOŽEMO IGRATI PUTEM BATTLE.NET PLATFORME



Tri velika Blizzard klasika, Warcraft: Orcs and Humans, Diablo i Warcraft 2, od sada su dostupne na Battle.net. Ove vesti su pomalo iznenadile fanove, jer su ovi naslovi već 3-4 godine dostupni na GOG-u.

Pored originalnih multiplejer modova i ekspanzija, sve igre imaju nekoliko unapređenja. Originalna Warcraft igra nudi dve singleplejer kampanje, kao i multiplejer mod sa 21 dostupnom mapom. Diablo ima iste tri klase kao što je originalno imao, kao i multiplejer (za do četiri igrača) i 16 nivoa old-school nasumično generisanih dungeona. Na kraju, Warcraft 2 dolazi sa kampanjom koju čini 28 misija, Beyond the Dark Portal ekspanzijom, editorom mapa i multiplejer modom za 8 igrača.

STATE OF PLAY POTVRDIO UNTIL DAWN PC I PS5 VERZIJE

Sony je tokom najnovije State of Play prezentacije zvanično potvrdio da će Until Dawn dobiti remaster verziju za PS5 i PC, na kojoj će raditi britanski studio Ballistic Moon. Tačan datum izlaska nam još nije poznat, ali bi trebalo da izađe do kraja 2024. godine.

"Rekonstruisan i poboljšan za PS5 konzole i PC, Until Dawn vas poziva da ponovo doživite košmar i uronite u uzbuđljiv horor slasher gde je svaka odluka ključna", izjavio je Sony.

Until Dawn je interaktivna horor igra u kojoj se osam prijatelja bori za život u izolovanoj planinskoj kolibi gde su dva člana njihove grupe nestala godinu dana ranije. Iako Sony nije mnogo uložio u marketing, igra je brzo postala veliki hit.



MOBILNA VERZIJA ELDEN RINGA JE NAVODNO U RAZVOJU

Kineska kompanija Tencent navodno radi na mobilnoj verziji Elden Ringa od FromSoftware studija, ali je igra i dalje u veoma ranoj fazi razvoja. Međutim, budite uvereni da Tencent nije "kupio" Elden Ring IP, već je samo dobio licencu koju i dalje drži FromSoftware. Japanska kompanija je licencu navodno uručila 2022. godine, kako bi developeri iz Tencenta radili na prototipu mobilne verzije igre.

Ipak, ovo neće biti prosti port Elden Ringa za mobilne telefone, već Tencentov odgovor na ultra popularni Genshin Impact od studija miHoYo. Tencent se očigledno "napržio" na uspeh Genshin Impacta, koji godišnje navodno zarađuje 2 milijarde dolara i to samo na mobilnim platformama.



STARFIELD NA SAMRTI SA SVEGA NEKOLIKO HILJADA AKTIVNIH PC IGRAČA



Prošlo je samo pet meseci otkako je Bethesdin ambiciozni naslov Starfield ugledao svetlost dana, a PC verzija igre je već izgubila preko 97% igrača. Igra je na izlasku zabeležila oko 330.000 istovremenih igrača na Steamu, što je oborilo rekord koji je prethodno držao Skyrim. Međutim, kako saznajemo sa stranice SteamDB, većina ovih igrača je napustilo Starfield, koji, u vreme pisanja ovog teksta, igra samo 5131 igrača.

Ove statistike su prilično zabrinjavajuće s obzirom da su Bethesda i Microsoft bacili veliki fokus na Starfield. Nadamo da će se situacija promeniti sa Shattered Space ekspanzijom, koja bi trebalo da izađe u prvoj polovini 2024. godine.

CAPCOM NAVODNO RADI NA 5 RAZLIČITIH RESIDENT EVIL IGARA



Resident Evil je definitivno najpoznatije ime iz Capcom studija, sa dugogodišnjom franšizom koja je prodala više od 150 miliona primeraka. Nakon velikog uspeha sa naslovima kao što su RE Village i RE4 Remake, Capcom navodno radi na 5 nastavaka u serijalu.

Kako je izvestio poznati Resident Evil insajder Dusk-Golem, jedna od ovih igara je RE9, koji je u razvoju od 2018. godine i koji bi trebalo da izađe 2025. godine. Navodno će imati najveći budžet i najduži period razvoja u serijalu.

DuskGolem je takođe podelio mali tizer o jednoj od igara u razvoju, navodeći da je "izuzetno uzbuđljiva", ali da "verovatno neće biti objavljena do kraja 2026. ili početka 2027. godine".

16. SVETSKI ESPORTS ŠAMPIONAT

PRIJAVI SE I UČESTVUJ!

Od 11. do 19. novembra 2024. godine najvešiji esportisti širom sveta okupiće se u Rijadu, gde će se boriti za titulu najbolje esports nacije i deo imponantnog nagradnog fonda. Na ovom prestižnom događaju će učestvovati i Srbija koja se na svetskom esports prvenstvu takmiči od njegovog osnivanja, tačnije 12. godina. Ovo će biti 16. po redu Svetski Esports Šampionat (WEC24) u organizaciji Međunarodne Esports Federacije (IESF).

IESF je nedavno otkrio listu esports naslova koji će se igrati na 16. Svetskom Esports Šampionatu: Counter-Strike 2, Dota 2, eFootball, Mobile Legends: Bang Bang i PUBG MOBILE.

Za razliku od prethodnih godina, na WEC24 se neće igrati Tekken. Međutim, IESF je ovom prilikom po prvi put najavio ženski MLBB turnir, koji će se ove godine igrati uz ženski Counter-Strike 2 turnir.

"Nastavak saradnje sa izdavačima ovih igara neizmerno doprinosi kvalitetu turnira. Nakon nezaboravnih takmičenja koja smo ranije imali sa ovim naslovima, sigurni smo da ova godina neće biti izuzetak. Igrači jedva čekaju da se takmiče i da pokažu svoje veštine na ovogodišnjem Svetskom Prvenstvu u Esportu – za nacionalne kvalifikacije imamo rekordnih 130 prijavljenih zemalja", izjavio je esports menadžer u sklopu federacije, Igor Nedeski.



Prijave za nacionalne kvalifikacije su već uveliko u toku. Svim prijavama i dodatnim informacijama možete pristupiti putem **ovog linka**. Osim eFootball-a, nacionalni šampioni u svim ostalim naslovima će na putu do svetskog prvenstva prvo morati da se dokažu i na regionalnim kvalifikacijama.

Prvo će se održati kvalifikacije za PUBG Mobile, tačnije 23. marta. Kao i prethodnih godine, kvalifikacije za Srbiju će organizovati Srpski Savez Elektronskih Sportova i Esportova (SESE).



U septembru 2023. godine zvanično je zatvoren 15. IESF šampionat u Rumuniji, koji je okupio preko 100 nacija na najvećem esports takmičenju na svetu. Ceremoniji je prisustvovalo na stotinu ljubitelja video igara, esportista, delegata i zvaničnika međunarodne federacije. Pored spektakularnog vatrometa, održana je svečana dodela medalja, tokom koje su igračima srpske CS:GO reprezentacije uručene bronzane medalje za osvojeno treće mesto. Tada je proglašen i pobednik po najboljem ukupnom plasmanu, reprezentacija Filipina. Srbija je ostvarila veliki uspeh u Rumuniji, ali ove godine idemo po zlato!

Live prenos svih domaćih turnira emitovaće se na ovom **YouTube kanalu** putem koga možete pratiti sve nacionalne IESF kvalifikacije. Sve aktuelne informacije o Svetskom Esports Prvenstvu u Rijadu, ali i ostalim turnirima pratite na **sajtu RUR** i **SESE** kao i na **FB** i **Instagram** stranici SESE Saveza.



NAJBOLJE IGRE INSPIRISANE KNJIŽEVNIM DELIMA

Autor: Mihajlo Vasiljević

U svetu gde se književnost često smatra vrhunskim oblikom pripovedanja, ne iznenađuje nas što su mnoga klasična i savremena dela pronašla novi život upravo unutar digitalnih svetova video igara.

Ove igre ne samo da omogućavaju gejmerima da zakorače u omiljene priče i svetove na neki novi način, već često proširuju originalne narative, dodajući nove slojeve kompleksnosti i interaktivnosti. Ovo obožavaocima literalnih dela pruža priliku da zaigraju igru kao svoji omiljeni junaci iz knjiga. Ovo je

takođe odličan način da se proširi publika koja možda ne čita knjiga, ali nakon igranja video igre, odluči se na taj korak. Kroz interaktivnost, igre nude novu dimenziju pripovedanja, čineći da klasična i savremena književna dela budu dostupnija i privlačnija za digitalnu generaciju. Dok tehnologija napreduje, možemo očekivati još više inovativnih i uzbudljivih adaptacija koje će obogatiti kako svet video igara, tako i književnosti.

Evo nekoliko izuzetnih primera video igara koje su uspešno pretočile magiju književnih dela u interaktivno gejming iskustvo.

THE WITCHER SERIJAL ANDŽEJ SAPKOVSKI



Sasvim opravdano se nalazi kao prva stavka ove liste. Ovo je možda jedan od najpoznatijih primera adaptacije književnog dela u video igru – The Witcher – serijal zasnovan na seriji knjiga poljskog autora Andžeja Sapkovskog. Ovaj serijal je postao pravi globalni fenomen nakon izlaska originalne The Witcher igre i njenih proslavljenih nastavaka.

CD Projekt Red je uspeo ne samo da verodostojno prenese kompleksni svet i likove iz knjiga u igru, već i da proširi priču, dajući igračima mogućnost da istražuju ogromne, živopisne svetove i utiču na tok priče svojim odlukama. Nakon uspeha kako knjige, tako i igre, došlo je i do ekranizacije ovog serijala kroz Netflix seriju, pa je The Witcher dostupan ljubiteljima kroz 3 različita medija.

METRO SERIJAL DIMITRIJ GLUHOVSKI



Video igre Metro 2033 i njene nastavke, zasnovane na romanu Dimitrija Gluhovskog, nude mračnu, postapokaliptičnu viziju budućnosti u kojoj preživeli ljudi žive u moskovskom metrou nakon nuklearne katastrofe.

Igra je hvaljena zbog svoje atmosfere, priče i kako uspešno prenosi osećaj klaustrofobije i očaja iz knjige, dok igračima pruža napetu i emotivnu avanturu. Za sve ljubitelje survival horror igara, ovo je prava poslastica, a u knjizi ćete takođe uživati, ukoliko niste do sad imali prilike.

AMERICAN MCGEE'S ALICE LUIS KEROL



American McGee's Alice je igra koja je inspirisana romanima Luisa Kerola, "Alisa u Zemlji čuda" i "Kroz ogledalo", ali je ovo mračna reinterpretacija klasične priče. Igra prati Alisu koja se bori sa svojim unutrašnjim demonima i koja pokušava da otkrije tajne svoje prošlosti.

Sa svojim jedinstvenim vizuelnim stilom i atmosferom, igra nudi jedinstveno iskustvo koje istražuje daleko ozbiljnije teme od onih u originalnim knjigama. Ovo daje novu dimenziju izvornom štivu i ljubitelje Alise vodi na jednu novu, mračniju avanturu.

ASSASSIN'S CREED SERIJAL

Iako Assassin's Creed možda nije direktno zasnovan na jednom književnom delu, serijal crpi inspiraciju iz bogate istorije i književnosti raznih era, od renesanse do američke revolucije.



Kroz svoje igre, Assassin's Creed serijal omogućava igračima da se vrate u prošlost, da se sretnu sa poznatim istorijskim ličnostima i učestvuju u ključnim događajima.

Ceo serijal je odličan primer kako video igre mogu koristiti književnost i istoriju kao polazište za stvaranje bogatih, edukativnih i zabavnih svetova. Ovakav spoj, koji je zaista odrađen na jedan kvalitetan i zavidan način i jeste zaslužan za popularnost Assassin's Creed igara.

THE LORD OF THE RINGS SERIJAL

DŽ. R. R. TOLKIN



Tolkinov fantastični svet Srednje Zemlje bio je inspiracija za brojne video igre, od akcionih avantura do massive multiplayer online igara (MMO). Igre kao što su "The Lord of the Rings Online" i "Shadow of Mordor" omogućavaju igračima da istražuju prostranstva Srednje Zemlje, upoznaju se sa njenim stanovnicima i učestvuju u borbi protiv Saurona. Ove igre su posebno značajne zbog načina na koji su proširile originalni narativ, uvodeći nove likove i priče koje se odlično uklapaju u već postojeći svet. Ovo je franšiza koja će zasigurno dugo trajati, a zbog opširnosti sveta, uvek se može dodati i istražiti nešto novo, što su ove igre i omogućile ljubiteljima The Lord of the Rings serijala.



FINAL FANTASY VII™

REBIRTH

U PRODAJI

PS5

16™
www.pegi.info

©2024 Sony Interactive Entertainment LLC © SQUARE ENIX
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI

HOLIVUDSKI GLUMCI U SVETU VIDEO IGARA

Holivud se u poslednjih nekoliko decenija polako "ušunjavao" u industriju video igara, brišući granice između ova dva popularna medija. S obzirom da je gejming industrija daleko profitabilnija, ovo je bio prilično logičan potez.

Do sada smo videli ogroman broj slučajeva adaptacije video igara u film i obrnuto. Ipak, jedan od najznačajnijih trendova predstavlja uključivanje uspešnih holivudskih glumaca u mnoge projekte AAA kalibra. U početku smo mogli da čujemo samo

glasove ovih glumaca, ali kako je tehnologija napredovala, u igrama smo počeli da viđamo i njihova lica, toliko da će uskoro postati prilično teško razaznati šta je stvarnost a šta ne.

Ove kolaboracije ne samo da podižu priču i dubinu njihovih likova na potpuno novi nivo, već i privlače širu publiku koja ranije možda nije imala toliko iskustva sa video igrama. Baš zato smo izdvojili nekoliko zadivljujućih nastupa renomiranih holivudskih glumaca, ali u svetu video igara.

KIJANU RIVS CYBERPUNK 2077 (2020)



Kijanu Rivs je pronašao svetsku slavu sa Matrix serijalom, a modernijoj generaciji je možda poznatiji kao mračni osvjetnik John Wick. Rivs se tokom godina istakao kao jedan od najvoljenijih glumaca u

Holivudu, zbog čega su gejmeri širom sveta bili oduševljeni kada su saznali da će se pojaviti u dugoočekivanoj igri studija CD Projekt Red - Cyberpunk 2077. Sa radnjom smeštenom u distopijskoj budućnosti gde tehnologija vlada svetom, Rivs glumi ropera Džonija Silverhenda, šarmantnog buntovnika koji igra veoma važnu ulogu u igri. Rivs je izjavio da nikada nije igrao CP2077, ali da je oduševljen reakcijom fanova. Takođe je rekao da mu "laska" što su igrači napravili mod za igru koji omogućava da Džonija Silverhenda "odvedete u krevet".

Iako nas igra u početku definitivno "nije ostavila bez daha" (haha), Cyberpunk 2077 je uspeo da povрати status kultnog RPG-a koji ćemo zauvek pamtiti. Otkada je izašao, dobio je ekspanziju i animiranu seriju, a 2022. godine je najavljen i nastavak.

NORMAN RIDUS DEATH STRANDING (2019)



Kada je filmska scena u pitanju, Normana Ridusa najviše pamtimo po naslovima kao što su The Boondock Saints i American Gangster. Ipak, američki glumac je danas najpoznatiji po ulozi Derila Diksona u TV seriji The Walking Dead. Devet godina nakon njegovog debija u popularnoj seriji, Ridus se upustio u zagonetni svet video igre Death Stranding iza koje stoji renomirani Hideo Kođima.

U igri, Ridus tumači ulogu Sema Portera Bridžisa, "kurira" koga igrači prate na mnogim ekspedicijama širom postapokaliptične Zemlje, kojom kojim haraju natprirodna bića poznata kao BT. Ako uzmemo u obzir njegov neuobičajen gejmplej i fokus na emotivnu priču, likove i mnoge ozbiljne teme, reklo bi se da je Death Stranding možda bliže filmu kao mediju nego igri. Ridus je navodno isprobao igru, ali nije dao nikakve komentare.

Pored Ridusa, u Death Stranding se pojavljuju i drugi poznati glumci, uključujući Madsa Mikelsena i Leu Sedu. Nastavak Death Stranding 2: On the Beach je trenutno u razvoju i trebalo bi da izađe 2025. Godine.

RAMI MALEK UNTIL DAWN (2015)



Samo dva meseca nakon izlaska prve sezone Mr. Robota, Supermassive Games je izdao svoju revolucionarnu PlayStation 4 ekskluzivu Until Dawn. Žanrovski, Until Dawn bismo opisali kao narativnu horor avanturu, u kojoj izbori igrača imaju ogroman uticaj na dalji narativ.

Priča ima standardnu postavku - grupa tinejdžera odlazi u idiličnu planinsku kolibu u kojoj se godinu dana ranije dogodila velika tragedija. Domaćin ovog skupa je upravo Rami Malek u ulozi misterioznog Džošue Vašingtona. Iako igra na prvu loptu deluje kao običan slasher, priča će vas odvesti u potpuno neočekivan pravac. Za priču ste delimično "odgovorni" i vi kao igrač, pošto kontrolišete sudbinu gotovo svakog lika!

Nakon Until Dawn, Maleka nažalost nismo gledali ni u jednoj igri. Remaster za PlayStation 5 i PC je najavljen za 2024. godinu, a u izradi je i filmska adaptacija. Film će režirati Dejvid Sendberg koji je poznat po naslovima Lights Out i Annabelle: Creation. Nadamo se da će Malek reprizirati ulogu!

DANKARLO ESPOZITO

FAR CRY 6 (2021)



Nakon sporedne uloge u neosporivom klasiku The Usual Suspects, Espozita danas najviše pamtimo po TV serijama Breaking Bad i Better Call Saul, gde glumi metodičnog ali podjednako okrutnog narko bosa, Gustava Fringa. Ova uloga mu je donela brojna priznanja, zbog čega je Espozito stekao status ikone u svetu filmova i serija, ali i šire. Poznati glumac je tada "postao meta" mnogim gejming kompanijama, uključujući Ubisoft.

Espozita je jedan od onih glumaca koje je danas teško zamisliti u ulozi protagoniste - čini se da mu je suđeno da igra samo loše momke. Ovo je prepoznao Ubisoft, koji ga je izabrao za ulogu glavnog negativca u šestom Far Cry nastavku - Antona Kastilje. Kastilja je nemilosrdni diktator koji vlada fiktivnim karipskim ostrvom Jara, a na igračima je da zaustave njegov brutalni režim. Slično Gasu Fringu, i Kastiljo je izuzetno harizmatičan i složen lik, iza čije maske se krije surovi monstrum.

Pre Far Cry 6, Espozito se pojavljivao i u trejleru za Destiny, kao i u Payday 2 kao doktor Helman.

ŠON BIN

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (2006)



Slavna karijera Šona Bina traje decenijama, obeležena nezaboravnim ulogama i na filmu i na televiziji. Iako u ovom slučaju možda nije pozajmio svoj lik, Bina smo morali da uključimo u ovu listu jer je, verovali ili ne, jedan od najvećih veterana što se uloga u igrama tiče, barem kada su holivudski glumci u pitanju - pojavljivao se, ili je barem pozajmio svoj glas u čak 14 igara.

U Elder Scrolls IV: Oblivion, Bin daje glas caru Martinu Septimu, koji igra ključnu ulogu u priči. Za razliku od Antona Kastilje, Septim je hrabar, mudar i saosećajan vladar koji prati samo interes svog naroda. Ovde moramo da istaknemo i činjenicu da (SPOILER) Septim ne doživi kraj igre, što nastavlja poznati trend da Binovi likovi umiru u skoro svakom filmu. Bin je navodno igrao Oblivion "svaki dan" tokom snimanja njegovih dijaloga.

Šon Bin se pojavljivao u dve Lord of the Rings igre, u Hitman 2, GoldenEye 007 i drugim.

Lenovo
LEGION



Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+
Gear up at [Lenovo.com/Legion](https://www.lenovo.com/legion)

 Windows 11

Power Play

REACH YOUR
IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo



KOGA ĆEŠ ZVATI? BANIŠERE!



Autor: Igor Totić

REVIEW

Uvek mi je drago kada vidim da mali studio ima velike ambicije pa još ima i relativno dobru podršku izdavača. Originalnih ideja je sve manje i živimo u svetu nastavaka, rimejka i live servisa koji iskreno postaju dosadni. Indie igre i manje (AA) igre pokušavaju da se proguraju u mainstream gaming i jako malo ih uspe. Banishers: Ghosts of New Eden je, na sreću, jedna od uspešnijih.

U svojoj osnovi, Banishers je akciona igra iz trećeg lica, i to poprilično bazična. Ono gde se Banishers izdvaja je u priči i gameplay mehanikama koje imaju sjajnu ideju, ali realizaciji je ipak falilo još malo kuvanja.

Priča prati Anteu Duarte i Red mac Raith, Banishere koji su lovci na duhove u vreme kolonizacije Amerike cca 1695. Njih dvoje su u romantičnoj vezi i avantura ih vodi u gradić New Eden koji je posednut od strane nekog duha. Njihov prijatelj i sveštenik koji je bio u tom gradu pre njih, umire i ostavlja im poruku da u ovom gradu nešto nije kako treba. Naime, ovaj grad ne zaposeda običan duh, već Noćna Mora koja ubrzo na početku igre ubija Anteu. Red biva pošteđen i zatiče svoju voljenu koja ga sada uhodi. Njihova misija od tog momenta postaje prosta: pronaći telo Antee, sahraniti je i pustiti njen duh u nepoznatu smrt ili je vratiti u život. Tu kreće draž ove igre. Tokom ove konverzacije, Red ima opciju da izabere zakletvu da joj pusti duh u nebesa ili da je vrati u život, s obzirom na to da vraćanje u život zahteva esenciju živih ljudi, žrtvovanje. Iako vas ova zakletva ne obavezuje na tok dalje igre, stavlja vrlo moralno pitanje na igrača i njegove izbore za dalji tok priče, koji su mi se mnogo dopali.



Na putu nazad za New Eden, Red i Antea će prolaziti kroz uklete lokacije i pokušavati da dignu veo misterije oko Noćne More ali i da pomognu lokalnim žiteljima. Tokom avanture ćete često sretati ljude koji imaju svoje lične duhove i rešavati misteriju zašto su ukleti i kako su duh, to jest žrtva i neka osoba povezani. Ovaj sistem je na prvi pogled odličan, ali se brzo ispostavi da su misterije jako skriptovane i da je samo bitno da pronađete dokaze koji će biti vrlo jasno označeni po određenim lokacijama. Igra vam maltene ne dozvoljava da pogrešite ili da donesete pogrešne zaključke, već vam samo na kraju istrage stavlja na izbor da li ćete da oslobodite duha, da ga „banišujete“ ili da žrtvujete osobu koja je posednuta kako biste Antei dali esenciju za oživljavanje. Pošto su većina ovih misterija vrlo sive, u smislu da nikada osoba koja je posednuta nije super nevinna, igra vam daje izbor za žrtvu i na vama je da se nahodite prema tome kako želite ili prema inicijalnom obećanju prema Antei.



Kroz celu avanturu se nalazite u još retko naseljenim delovima Amerike i grafika se trudi da vrlo lepo prikaže i dalje prirodni pejzaž. Od šuma, preko planina, močvara i stepa, svaki deo igre je vrlo lep na oko sa puno detalja. Iako vam igra ne dozvoljava mnogo istraživanja i silaženja sa linarnog puta, u par momenta kada to i uspete, videćete da su se developeri trudili da svaki čošak bude unikatan.

**PRIČA JE VRLO
INTERESANTNA
I KOMPLETNA**





Priča je sve u svemu interesantna i kompletna. Fenomenalna glasovna gluma apsolutno svih karaktera vam dozvoljava da se unesete u narativ i odluke koje donosite lako nisu toliko bitne za gameplay, mogu da budu bitne za emotivno investiranje igrača. Odnos između Antee i Reda je lepo napisan, sa puno izliva emocija i vidi se da im je vrlo stalo jedno do drugog. Jedino što me je malo zbunilo je količina privatnih informacija koje ne dele međusobno iako bi trebalo da su u braku (ili barem mislim da su u braku). Mislim da je ovako urađeno da bi se igraču približili likovi ali je vrlo neprirodno ako gledamo iz njihove perspektive.

Ustanovili smo da Banishers ima sjajnu priču, narativ i glasovnu glumu, ali kakav je gameplay? E tu se jasno vidi da ovo nije visokobudžetni naslov i gameplay je po mom mišljenju najslabiji deo igre.

Kao što sam rekao, ovo je akcija iz trećeg lica koja ima neke sličnosti sa Soulslike igrama ali je znatno lakša i trapavija. Kada se igra otvori, Red je glavni lik koga vodite dok je Antea duh koga možete da pozovete da vas obuzme i dobijete nove sposobno-

sti. Red je opremljen mačem i magičnom bakljom kojom mlatara po neprijateljima, dok Antea ima spektralne sposobnosti i magije. Kombinovanjem fizičke i spektralne bitke, na papiru dobijate dubok, ali u praksi plitak sistem borbe. Mali broj različitih neprijatelja ne pomaže ovoj situaciji jer ćete vrlo brzo ukapirati koje kombinacije rade a koje ne. Fizička, posednuta stvorenja su osetljiva na mač, dok su spektralna na magiju, to jest Anteu. Antea ne može permanentno da zaposedne Reda već ima određenu količinu vremena, to jest snage koju koristi kao HP i kao Manu. Ako vas ubiju dok ste u Antea formi, vraćate se instant na Reda, ali ako nastradate kao Red tu se vaša igra završava.

JASNO SE VIDI DA OVO NIJE VISOKOBUDŽETNI NASLOV I GAMEPLAY JE PO MOM MIŠLJENJU NAJSLABIJ DEO IGRE



Kretanje u borbama je trapavo i oštro – ako se fokusirate na neprijatelja, Red se kreće apsolutno pravom linijom kao na šinama, a animacije borbe izgledaju vrlo skriptovane u smislu da su vrlo grube. Možete dodati unapređenja na vašu postojeću opremu kroz vrlo bazičan crafting sistem sa kojim otključavate samo sledeće nivoe vaše opreme ako sakupite dovoljno određenih materijala. Igra podržava i leveling sistem gde kroz vrlo bazično drvo sposobnosti birate vaš stil igre. Red i Antea imaju odvojene izbore tako da imate u suštini dosta izbora za promenu stila igre, koji na kraju nije ni toliko bitan.

U Banishers: Ghosts of New Eden sam ušao bez ikakvih očekivanja i predrasuda, jedino što sam znao je da nije AAA igra puna modernih gluposti. Na kraju, igru sam završio sa osmehom na licu bez obzira na tešku priču i rezoluciju. Igra mi je ispričala priču, uvela me u svoj narativ i bez obzira na svoje nedostatke, uvek ću je pamtiti i sigurno ću joj se vratiti u budućnosti. Banishers: Ghosts of New Eden je kao stari film koji ste gledali sto puta i koji upalite barem jednom godišnje i pogledate sa zadovoljstvom.



NA KRAJU, IGROU SAM ZAVRŠIO SA OSMEHOM NA LICU BEZ OBZIRA NA TEŠKU PRIČU

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5-10600K / AMD Ryzen 5 5600X
GPU: Nvidia GeForce RTX 2060 / AMD Radeon RX 6700 XT
RAM: 16 GB
HDD: 52 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORME:
PS5, PC, Xbox Series X
and Series S

RAZVOJNI TIM:
Don't Nod

IZDAVAČ:
Focus Entertainment

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
€49,99

OCENA

8

- ✓ Sjajna priča
- ✓ Još bolja glasovna gluma
- ✓ Zanimljiv sistem misterija
- ✗ Borbe su bazične
- ✗ Animacije umeju biti grube



OVA IGRA JE UKLETA!



Autor: Milan Živković

REVIEW

Postojalo je vreme kada sam strugao varjačom sa dna gejmerskog lonca, ne bih li pronašao i zaigrao bar komadić igara zasnovanih na omiljenim anime ostvarenjima. Nije bilo tog, pa i najvećeg promašaja sa "Dragon Ball" pečatom, kog s ushićenjem nisam isprelazio, ma koliko suludo ovo iz današnjeg ugla meni izgledalo.

Kako su godine prolazile, tako se i situacija popravljala, pa su na red došli neuporedivo kvalitetniji naslovi. Ali kada sam po prvi put pokrenuo Jujutsu Kaisen: Cursed Clash, anime tabačinu zasnovanu na još jednom voljenom serijalu, pukla me je nostalgija upravo kao ona varjača s početka, po sred čela. Danas ovakve igre igram iz jednog sasvim drugog razloga – da svoje iskustvo (čitaj muke) podelim sa vama, dragim čitaocima.

Bandai Namco štancuje anime igre kao na traci, pa dok su neki naslovi zaista dobri, izgleda da su neminovne i nuspojave kvantiteta u vidu teških promašaja. Biti loša igra je jedno, ali biti osrednji naslov koji ne samo da je zasnovan na kvalitetnom serijalu, već je i podigao pristojnu količinu "hajpa" uoči izlaska, jedna je sasvim druga vrsta greha.

Igra hrabro implementira sistem borbi "dva na dva" ali kompletno izvođenje svodi na jednu od najkrućih i najtromijih, loše izbalansiranih prezentacija koje sam ikada video. Dok možda kao ideja zvuči dobro, u praksi sam se uz igru zabavio manje no onomad kao dečak, vitlajući štapom nasred parka, kao da su svi đavoli sveta u mene zašli.

Sve u vezi igre je toliko otaljano, da ne znam odakle bih mogao da krenem ne bih li vam nekako preneo iskustvo. Recimo, ukoliko pokrenete "story mode", bez obzira da li volite ovaj anime ili ne, bićete ubijeni u pojam. Kao prvo, priča je umesto novim animacijama, ili bar sekvencama iz originalne serije, ispričana kroz tekst i slike, kao da je u pitanju jedna od onih dosadnih prezentacija sa seminara na koji niko nije hteo da ide.

Osim toga, istovremeno je ispunjena i nekim suvišnim momentima ne bi li svoje trajanje produžila na što duži vremenski period. A kada konačno dođete do trenutka koji ste iščekivali, očekuje vas dosadna borba koja više zavisi od sreće nego od vaših realnih veština.

Ne sećam se kada sam poslednji put u ovoj meri, besomučno pritiskao dugmiće kontrolera u nadi da će se moj naum preneti na ekran. Umesto toga, bio sam suočen sa plejadom tromih, dezorijentisanih poteza koji su se ređali u krajnje nezanimljivom maniru. Borba protiv računara, pruža osećaj ravan repetitivnom okretanju palačinke dok obe strane ne zarumene. Suprotno tome, igranje protiv drugih igrača je nalik rvanju palčeva – zavisi od tajminga, sreće i ostavlja bolne prste.

A da, nema ni multiplejer u lokalnu. Neverovatno!



Da samo dobra ideja nije dovoljna za uspeh, jasno je vidljivo upravo iz ovog primera. Dok na papiru sve teoretski lepo deluje, već nakon prvog igranja se uviđa količina ponavljajućih, neintuitivnih i dosadnih šablona. A ovo sve i jeste srž igre, jer je u svojoj suštini tuča i osim upravo tog centralnog momenta, mnogo više od ovoga i nećete dobiti.

Jedina svetlija tačka igre, jeste njena grafika. Modeli su solidni, iako ne idealni. Pa dok su animacije kretanja zaista kritične, povremeni specijalni efekat vadi fleke. Naročito kada na scenu stupe najkvalitetniji od njih u vidu super napada, kojih par izgleda stvarno dobro. Ostatak poteza, ma koliko dobro izgledali, pobijeni su činjenicom da ih je jako teško izvesti zbog svega već navedenog. Tako da i kvalitetu koji je tu negde, nogu podmeće rođena igra na svakom mogućem koraku.

Loš multiplejer, dosadno ispričana priča i kruta, repetitivna borba koja više podseća na igranje klikera u mokrom pesku nego na propisnu tabačinu, spisak je razloga koji bi trebalo da odbiju većinu igrača od ovog naslova. Jezivo visoku cenu igre da ne pominjem! Jedini razlog kojim mogu da opravdam igranje potencijalnim kupcima, jeste neumilna žeđ za naslovima sa Jujutsu Kaisen tematikom. Nažalost, jako ih je malo, i ukoliko niste neko ko bi zaigrao "gacha" mobilnu igru koja trenutno postoji jedino na japanskom jeziku, mogu slobodno da kažem – grozne su vam alternative.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
 CPU: Intel Core i5-2300 / AMD A8-6600K
 GPU: Nvidia GeForce GTX 1660 Super / AMD Radeon RX 480
 RAM: 8 GB
 HDD: 10 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
 Gemdrops

CENA:
 €59,99

RAZVOJNI TIM:
 Byking Inc.

TESTIRANO NA:
 PlayStation 5

OCENA

3,5

- ✓ Povremeno lepa animacija
- ✓ Retka igra sa "Jujutsu Kaisen" tematikom
- ✗ Izuzetno krute i repetitivne borbe
- ✗ Jako dosadno ispričana priča
- ✗ Nema lokalni multiplejer!

IGRA HRABRO IMPLEMENTIRA SISTEM BORBI "DVA NA DVA" ALI JE KOMPLETNO IZVOĐENJE NAŽALOST IZUZETNO TROMO

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP



ZA SLOBODU I DEMOKRATIJU... KAD SERVERI RADE!



Autor: Igor Totić

REVIEW

Mislím da je moje mišljenje ovde nebitno jer svi koji čitaju ovu recenziju verovatno već (pokušavaju da) igraju ili Helldivers 2 ili Palworld. Ova igra je eksplodirala niotkuda, bez obzira što je nastavak voljenog ali ne toliko popularnog prethodnika. Što se mene tiče, igra je sjajna. Imam samo jednu veliku zamerku, mimo problema sa serverima, koju ću spomenuti na kraju recenzije.

Za vas koji i dalje ne znate šta je ova igra, Helldivers 2 je kooperativna online PvE igra iz trećeg lica (za razliku od prethodnika koji se igrao iz ptičije perspektive) za četiri igrača. Ovaj tim demokratski opredeljenih marinaca biva lansiran na razne planete gde

ih čekaju misije koje se uglavnom zasnivaju na masovnom uništenju vanzemaljskih buba i robota i donošenje demokratije istim. Igra je jako inspirisana filmom Starship Troopers i to nikako nije problem – igra je težak hajp.

Na početku misije birate u koju zonu mape želite da „skočite“. Konzensusom sa ostalim igračima, neverovatnom brzinom vas ispaljuju iz vašeg broda i kreće momenat učitavanja gde slušate veoma ozbiljno nahajpovanu vojnu muziku koja vas baca u mentalni sklop marina koji žudi za širenjem slobode i demokratije. Udarate tlo i kratkom analizom mape krećete na misiju.

Svaka misija je jasno definisana. Pobjij jaja, pobedi bossa i odbrani lokaciju. Ali, mnoštvo sporednih misija su razbacane po mapi koje vam, ako uspete da ih uradite, dodaju bonuse na nagrade na kraju svake misije. Generalno, misija se sastoji od glavnog objekta i ekstrakcije sa mnoštvo razbacanih bonus momenata koji su opcioni. Ekstrakcija je vrlo zanimljiva jer morate da se branite od talasa neprijatelja dok ne sleti brod koji će vas evakuisati. Na sve to, misije su vremenski ograničene tako da morate da tačno znate šta ćete raditi, šta ćete žrtvovati kako biste uradili misiju i izvukli živu glavu. Doduše, misije posle nekog vremena po definiciji postaju repetitivne, ali zbog fenomenalnog gameplay-a nikako da mi dosade.

Vaš marinac je u početku opremljen oskudno a novu opremu otključavate kroz vrlo originalan battlepass sistem. Za divno čudno, ni u jednom momentu nisam osetio da je battlepass sistem vadipara, nego kroz njega napredujete samom igrom i uspesima u misijama. Naime, svaka misija vas nagrađuje sa značicama koje koristite da otključavate stvari u battlepass-u. Među stvarima koje možete da otključate su oružja, oprema ali i kozmetika, pa možete slobodno birati šta vam se sviđa jer nije linearan progres. Na primer, prvi nivo besplatnog battlepass-a vam nudi oružje ali i bolji oklop, nov plašt i pozdrav. Vi komotno možete da grindate za sve ali možete da se fokusirate samo na oklop i oružje i potpuno izignorišete kozmetike ako vas ne zanimaju. Potrošnjom određene količine znački, prelazite u naredni nivo battlepass-a. Igra podržava i premium battlepass sistem koji funkcioniše po istom principu, samo nudi malo lepše kozmetike. Prodavnica je skroz kozmetički orijentisana ali je monetizacija vrlo fer i skromna, i nigde nisam video da traže 100 evra da biste kupili najgluplju kozmetiku – skoro sve je dostupno samo igrom.



Ono što Helldivers 2 izdvaja od ostalih pucačina je respawn sistem i strategemi. Svaka misija ima određenu količinu pojačanja koje možete da trošite. Ako neko od članova tima umre, vi, ili neko drugi, mora da pozove pojačanje unosom specifičnih inputa (Guitar Hero pod pritiskom?). Ako uspete tačno da unesete komande, mrtvi saigrač će sleteti kao pojačanje. Strategemi su pomagala koja možete na isti način da prizovete i ima ih mnogo. Na početku imate par boljih oružja koje možete da prizovete kao i da naredite vašem brodu da lansira raketu na vašu metu. Pored toga imate da prizovete mine, automatske topove, dronove i brdo drugih stvari. Sve strategeme otključavate između misija na brodu uz pomoć nagrada koje dobijate na kraju misije, ili materijala koje ste uspeali da skupite tokom istih.

**ONO ŠTO HELLDIVERS 2
IZDVAJA OD OSTALIH
PUCAČINA JE RESPAWN
SISTEM I STRATEGEMI**





Sa tehničke strane, igra radi vrlo lepo na konzoli bez opadanja frejmova, glatko kao puter. Nije mi se desilo da naletim ni na kakve bagove (sem na one koje hoće da me pojedu). Ono što je predstavljalo veliki problem (i dalje ponekad) je dostupnost servera s obzirom na ogromnu količinu ljudi koji su pokušavali da dele demokratiju. Sve lokacije su detaljne i vrlo pregledne a i mini mapa pomaže u navigaciji. Kontrole su responsivne i pucanje je vrlo

precizno, jedino što meni lično fali u igri je skok – nije mi jasno zašto marinci ne umeju da skaču, možda nije demokratski.

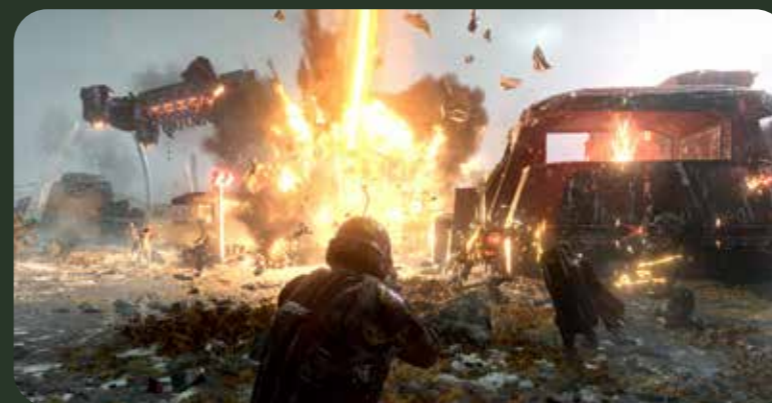
Što se mene tiče, Helldivers 2 je za sada prvi predstavnik mog izbora za igru godine kako zbog same igre tako i zbog odlično odrađenog live service sistema. Ali, ovo pričam isključivo iz perspektive PS5, na kojoj sam radio test. PC je druga priča.

**SA TEHNIČKE STRANE,
IGRA RADI VRLO LEPO
NA KONZOLI BEZ
OPADANJA FREJMOVA,
GLATKO KAO PUTER**



Urednik mi je inicijalno ponudio PC ili PS5 ključ za igru gde sam kategorijski odbio PC verziju iz jednog vrlo bitnog razloga, a to je anti-cheat sistem koji se koristi. Igra koristi nProtect anti-cheat koji je rootkit driver. To znači da se ovaj anti-cheat kači direktno u najdublje nivoe vašeg operativnog sistema (Kernel Ring 0). Ovo je vrlo invazivna metoda anti-cheat sistema koja se koristi za kompetitivne igre. Helldivers 2 je PvE igra i ne vidim razlog zašto bi se koristila invazivna metoda zaštite. Na primer, Battle Eye, VAC i Easy Anti-Cheat su standardizovani i vrlo popularni anti-cheat softveri koji su provereni na velikim kompetitivnim igrama, dok se spisak nProtect igara uglavnom sastoji od opskurnih korejskih MMO-ova. Kao inženjer po struci, ja ne verujem ovom drajveru. Ne verujem da će me iko špijunirati niti uzimati podatke sa mog računara, ali je dovoljna jedna maliciozna osoba sa dobrim pristupom da napravi ogromnu štetu. Iako je igra sjajna, zbog ovog anti-cheat-a ne mogu da je preporučim za PC, ali to je samo moj lični stav.

Na vama je da odlučite da li verujete Arrowhead Games-u i Soniju (koji su imali ogroman napad 2005. godine pristupanjem kernelu) da su dovoljno kompetentni da apsolutno garantuju da ovakav pristup vašem sistemu neće imati nikakve posledice.



**SVAKA MISIJA JE
JASNO DEFINISANA -
POBIJ JAJA,
POBEDI BOSSA
I ODBRANI LOKACIJU**

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-9700K /
AMD Ryzen 7 3700X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 /
AMD Radeon RX 6600XT
RAM: 16 GB
HDD: 100 GB



IGRU USTUPIO:
PLAYSTATION

PLATFORME:
PS5, PC

RAZVOJNI TIM:
Arrowhead Game
Studios

IZDAVAČ:
PlayStation LLC

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
€39,99

OCENA

9

- ✓ Urnebesna zabava
- ✓ Monetizacija koja nije predatorna
- ✗ Serveri su i dalje nestabilni
- ✗ Anti-cheat za PC nije po mom ukusu



(NE)OTPORNI NA METKE



Autor: Nikola Akstijević

REVIEW

Arkham trilogija se završila pre „tričavih“ 9 godina. Od tada Rocksteady nije izbacio nijednu novu igru, makar do ovog meseca. Da li je ovaj studio bio žrtva pohlepnog WB, kao što su mnogi bili pre njega, ili je sam skrenuo sa puta i izgubio neke ključne persone, nažalost nikada nećemo u potpunosti saznati, ali je Suicide Squad tipičan primer kako korporativna pohlepa ume da upropasti viziju iza koje se krije potencijalno dobra igra.

Ova igra je primarno „live service“ sa akcentom na

looter shooter gejmplaj, to jest mehaniku beskonačnog grajnda različitog loota, oružja, štitova i slično, rotirajući taj dopamin sa gejmplajem koji predstavlja mešavinu loših i dobrih ideja. Iako je ova formula već viđena, ovde gejmplaj doživljava neobičnu responzivnost i brzinu kojom se odigrava, zbog čega ćete inicijalno pomisliti da je ovo možda i zabavna igra, s obzirom da se u ovim segmentima i vidi iskustvo studija RockSteady. Međutim, shvaćete da ste pogrešili nakon svega nekoliko sati igranja.



Imaćete izbor između četiri člana Suicide Squad družine između kojih je razvijena poprilično pristojna dinamika, nalik onoj u Marvelovim Guardians of the Galaxy, a to su King Shark, Deadshot, Captain Boomerang i Harley Quinn. Iako birate jednog karaktera, van borbe možete menjati lika kojeg igrate u slučaju da želite malo promenu stila, uprkos tome što je igra primarno napravljena da bude kooperativni šuter, što joj na kraju krajeva i najviše "diže prosek". Svaki od likova ima različiti način kretanja, kao i nekoliko specifičnih klasa oružja koje može koristiti sa par preklapanja sa ostalim članovima družine. Uz tipična stabla talenata koje stičete kako budete dobijali nivoe, razvija se neki vid individualnosti i različitog stila igre koji se sinergizuje sa vašim oružjima.

ZADACI SE SVODE NA ESKORT MISIJE, ČUVANJE TAČKE INTERESA ILI BORBE PROTIV HORDE NEPRIJATELJA

Nažalost, iako ovo sve zvuči kao nešto što looter shooter na papiru treba da ima, slaba raznovrsnost neprijatelja i opšti fokus na kombinacije različitih stilova igre stvaraju ozbiljne probleme za igrače koji ovu igru i dalje žele da igraju u singleplejeru, s obzirom da su AI kompanjoni poprilično slabi, ali ne u potpunosti beskorisni. Loot je donekle interesantan dok ne vidite sve što ima da vam ponudi, pa čak i u endgame-u. Međutim, Suicide Squad: Kill the Justice League u ovom aspektu za sada poseduje znatno više nego neki drugi takmaci u ovom žanru, iako ga poredim sa igrama koje se nalaze veoma nisko na lestvici modernih standarda, kao što su Avendžersi ili Gotham Knights.





Uprkos tome što je putovanje Metropolisom interesantno u početku, limitacije sistema kretanja, bilo da govorimo o kuki za hvatanje koju Harli poseduje ili Bumerangovom bumerangu koji mu omogućava da se teleportuje na kraće distance, ostavljaju neku rupu u sistemu i toku igre, s obzirom da ćete često morati da slećete na krovove kako biste ostvarili neki napredak - tu leži problem sa Metropolisom koji debelo pati od generičnosti. Ne sećam se gotovo nijednog zanimljivog mesta s obzirom da sam uglavnom preletao grad sa minimalnom interakcijom sa istim, što nas dovodi do problema sa dizajnom misija i samim interfejsom.

Zadaci, bilo da su glavni ili sporedni, svode se na varijacije eskort misija, čuvanje tačke interesa ili borbe protiv horde neprijatelja, osim u kratkim izuzecima kada se borite protiv superheroja iz Lige Pravde. Drugi problem je interfejs koji apsolutno preplavljuje ekran silnim informacijama, brojevima i bojama koje konstantno napastvuju vaše čula vida tokom borbe. Nećete razaznati pola stvari na ekranu, dok neke

neprijatelje morate da ubijete na određene načine, određenim oružjem ili mehanikom, što će konstantno razbijati tempo borbe, osim naravno ako ne igrate u multiplejeru pa će se nekako saradnjom taj tok borbe korigovati kompetentnijim saradnicima.

Narativno, Suicide Squad je najblaže rečeno travestija. Pored „oh, tako šaljivo i zanimljivo“ komičnih interakcija između glavnih likova, borbe sa članovima Lige Pravde, koje su inače izuzetno mlake, površne i bezvezne, definitivno predstavljaju najuvredljiviji aspekt igre. Bilo da su to Fleš, Betmen, Supermen ili neko četvrti, zamislite da možete da „porokate“ sve te naime superljude jednostavnom ekipom sa par pušaka i sličnih oružja na raspolaganju. Da napomenem da RockSteady ovo čak smatra i blagim nastavkom Arkham serijalu, čineći potpuni kaos i gazeći sve što je trilogija narativno gradila. Tempo priče je užasan, pisanje je jako blamantno, dok je finalni obrt loše realizovan sa namerom da se priča nastavi kroz raznorazne apdejtove nakon završetka igre. Samo ne znam u kom pravcu bi priča mogla da ide, kada su svačiji omiljeni DC heroji već ispućani u prvoj turi.



Iako sam već napomenuo poprilično monoton dizajn sveta i jezivo prštavilo od boja koje vam konstantno zasipa ekran, grafička podloga je solidna. Teksture su često blago izbledele ili ispeglane, pa mi devet godina stari Arkham Knight izgleda realističnije, mada je ovde očigledno da je RockSteady gađao na neki malo više stripovski fazon, što i nije preterano dalo neke bolje rezultate. Performansno, igra radi zapravo sasvim pristojno, ako se izuzmu problemi na izlasku koji su doduše brzo rešeni.

Kada sve uzmem u obzir, jako mi je teško da bilo kome preporučim Suicide Squad: Kill the Justice League. Iako u suštini ne predstavlja toliko loš looter shooter, mislim da je opšti korporativni grajd koji je ovde upleten dovoljan da odbije većinu publike, pa i najveće DC fanove. Ako ne zbog toga, onda preporučujem da pogledate priču makar na YouTube-u da se uverite u moje reči kada vam kažem kolika je ovo narativna travestija.

Sve u svemu, tužno je na šta je RockSteady spao jer se u ovom studiju krije veliki broj talentovanih ljudi sa potencijalom da naprave zaista odličnu igru. Nažalost, Suicide Squad: Kill the Justice League se na kraju svodi na nešto što smo već navikli od WB ekipe, koja obožava da upliče svoje prste u raznorazne studije i franšize koje poseduje.



TEMPO PRIČE JE UŽASAN, A FINALNI OBRT JOŠ UŽASNIJI

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-10700K / AMD Ryzen 7 5800X3D
GPU: NVIDIA GeForce GTX 2080 / AMD Radeon RX 6800-XT
RAM: 16 GB
HDD: 65 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORME:
PC, Xbox Series X/S,
PS5

RAZVOJNI TIM:
RockSteady Studios

IZDAVAČ:
Warner Bros. Games

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
€69,99

OCENA

4,5

- ✓ Borba ume biti zabavna, makar u početku
- ✓ Solidna količina sadržaja
- ✗ Igra postaje jako repetativna, jako brzo
- ✗ Abominalna priča
- ✗ Prešaren interfejs, neinteresantan i monoton svet



KAKO DOBRE IGRE STARE? NIKAKO!



REVIEW

Autor: Milan Živković

Zapravo, mislim da bi ovde bilo ispravnije koristiti termin „remaster“ s obzirom da je suština igre ostala nepromenjena. Samo je grafika doživela značajnu modernizaciju. Da li je ovo bilo dovoljno da trideset godina stara formula bude interesantna i za današnju publiku? Ukratko – da.

Priča veoma simplistički prati Mariju na putu da od razljučenog Donkija uzme natrag ukradene igračke sa Mariovim likom. Ovo će ga provesti kroz osam svetova gde je svaki ispunjen mnoštvom nivoa a završava se neizostavnom „boss“ borbom.



Kao što je već dobro poznato, Mario franšiza se proteže na celom spektru žanrova. Pa dok većina njenih naslova iziskuje od igrača da u izvesnoj meri upotrebi glavu, retke su one koje bi se mogle klasifikovati kao logičke. Naravno, upravo jedna od njih je pred nama, inače bi ovaj uvod bio suvišan.

Mario vs. Donkey Kong je rimejk dvadeset godina starog naslova, inspirisanog još deset godina starijom igrom sa davne Game Boy konzole. I dok je tokom dve decenije izrodio nekih pet ili šest svojevrstih nastavaka sa većim fokusom na samo jedan od elemenata igre, konačno je došlo vreme za potpuni redizajn.



Dok Mario na raspolaganju ima neke od svojih najprepoznatljivijih poteza, kompletno izvođenje je daleko više ograničeno od tradicionalnih Super Mario platformi. Igra je ipak logička avantura sa jasno uokvirenim pravilima po pitanju kretanja kroz njene nivoe.

Cilj većine nivoa jeste pronaći ključ i odneti ga do kraja kako biste otključali vrata ka narednom. Naravno tu je i skupljanje obaveznih i opcionih predmeta. A osim očekivanih prepreka u vidu neprijatelja i ostalih opasnosti, igrač se mora suočiti sa pametnim dizajnom nivoa koji predstavlja jednu celovitu zagonetku.

Redosled dešavanja i onoga što se od vas traži, u početku mogu biti veoma jasno vidljivi i jednostavni. Ali kako nivoi odmiču, tako se i od vas traži da proširite svoje vidike kako biste u celosti razumeli šta morate uraditi da biste došli do cilja. U tom pogledu, svaka pohvala za dizajn koji je bukvalno iskopiran iz originala a ni dana ostario nije po pitanju intrigantnosti i zabavnog faktora.

Prelazak igre otključava još toliko izazova koji poprimaju drugi oblik jer se osim klasičnog igranja, u igru sada uključuje i jedna Mario igračka koja vas prati i sa kojom morate dobro da koordinirate kako biste napredovali. Gubitak jednog života, vratiće vas natrag do poslednjeg checkpointa a gubitak svih, nešto dalje unazad. Pa i pored toga što ovo i nije naročito stroga kazna, igra nudi i još lakši režim igranja, gde vas svaki pogrešan korak kažnjava još manje.

Tu je i multiplejer opcija koja nudi igranje u dvoje, gde drugi igrač kontroliše Touda – nešto okretnijeg igrača čije prisustvo igranje može još više olakšati. Suštinski, celokupnom gejملهj segmentu ne mogu da pronađem mnogo mana sem očiglednog faktora publike. Logička igra u Mario svetu sa elementima platformisanja – definitivno nije za svakoga.

Momenti gde morate da vodite igračku kroz nivo, jesu vid „ Eskort“ misija koje i nisu naročito popularne u igračkom svetu. Ali ovde je i to zaista dobro izvedeno tako da se kompletna preporuka vrtila upravo

MARIO VS. DONKEY KONG NIJE ZA SVAKOGA, ALI JE U SVAKOM POGLEDU JAKO ISPOLIRANA IGRA



**DIZAJN SVAKOG NIVOA
JE NEVEROVATNO
KVALITETAN**



**NAKON PRELASKA IGRE,
OČEKIVANO ĆETE
OTKLUČATI JOŠ
TEŽIH IZAZOVA**



oko toga kakav ste tip igrača. Objektivno, igra je sjajna po pitanju dizajna i onog „a-ha“ momenta kada shvatite problematiku. Da ne pominjem da je osećaj dostignuća takođe odličan i poprilično učestao.

Kao najveću zamerku, naveo bih cenu igre. Nintendo nepogrešivo vrednuje svoje igre kao da ih nakon kupovine vodimo na klanje, a ova igra nije izuzetak. S obzirom na usku publiku koja uživa u žanru, količinu sadržaja koji igra nudi, kao i činjenicu da je u pitanju samo remaster već postojeće igre, cena je morala biti bar desetak evra niža. Ali pas laje, vetar nosi, a igre da kupujemo ne prestajemo...

Ukoliko se odlučite da je nabavite, očekuje vas besprekorna prezentacija i ispoliranost, prepoznatljivo prijatna grafika i dobre kontrole. A ukoliko znate šta želite i šta dobijate, očekuje vas i sjajna zabava. U tom smislu, igru mogu samo da vam preporučim. Ali ipak najbolje na nekom popustu, ili da je kupite zajedno sa nekim – po pola. Kao u dobra, stara vremena.



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Nintendo Software
Technology

IZDAVAČ:
Nintendo

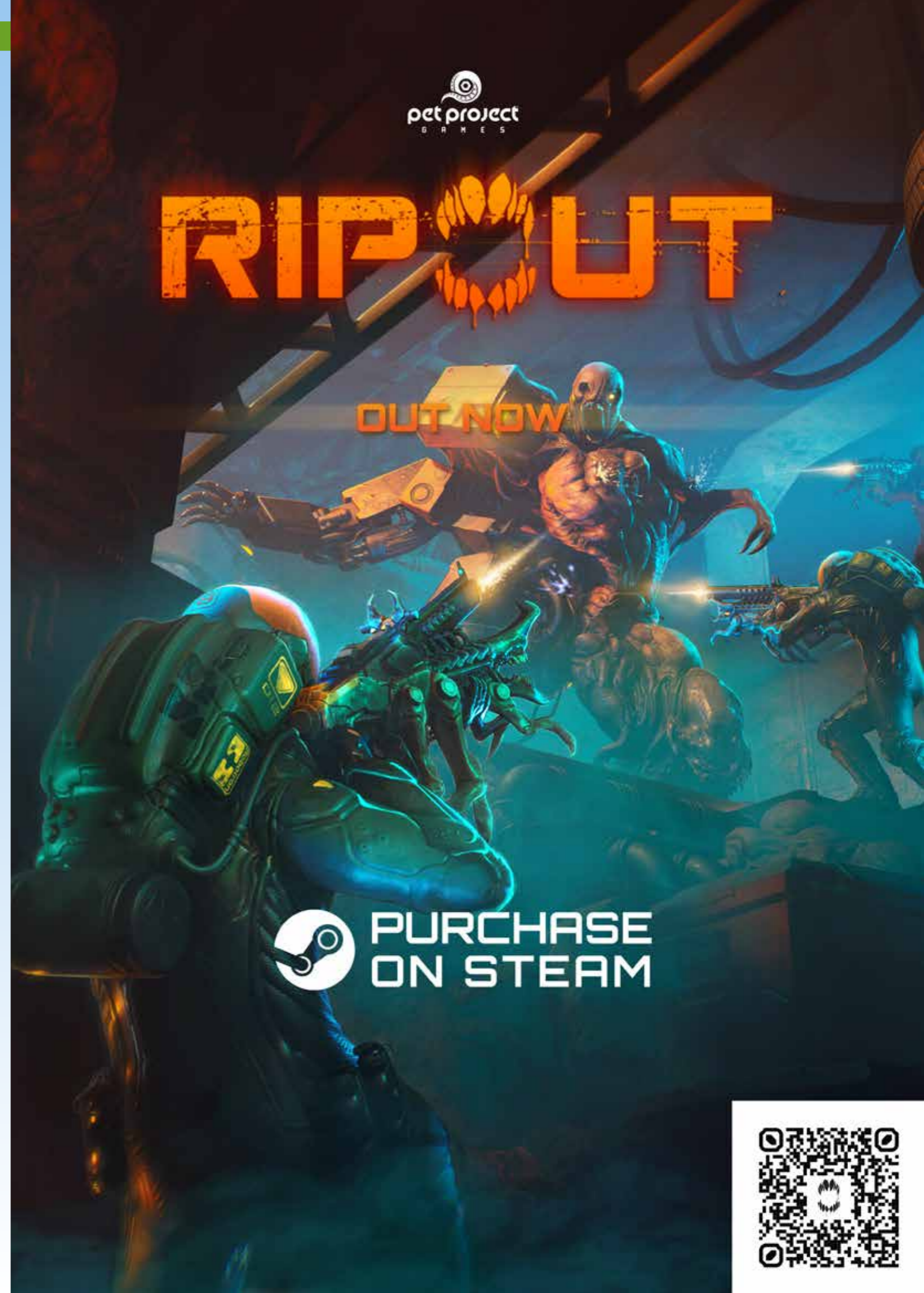
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

CENA:
€49,99

OCENA

7,9

- ✓ Vanvremenski dizajn nivoa
- ✓ Ispeglanost u svakom smislu
- ✓ Odličan osećaj dostignuća
- ✗ Očekivano preskupo
- ✗ Žanr za manju publiku
- ✗ Neke misije mogu biti napornije



STALKER, VOŽNJA I TWIN PEAKS



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Pacific Drive je atipična igra koja od samog starta postavlja i kombinuje neke mehanike sa roguelite žanrom koje do sada nisu realizovane na ovaj način. Naime, ako ste fan roguelite igara, vožnja kao glavni pokretač ovog ciklusa je nešto potpuno novo, čak i za indie zajednicu.

Naime, u Pacific Drive igramo ulogu vozača u jako simpatičnom karavanu iz 80-ih koji stiže u mesto u Vašingtonu (državi, ne gradu) koje je američka vlada nazvala Olympic Exclusion Zone. Vlada je digla ruke nakon tone, očigledno sumnjivih, naučno-fantastičnih eksperimenata, izgrađivši zid visok 300 metara oko celog regiona. Znatiželja i radoznalost preovladavaju međutim, zbog čega bivate zaglavljene u ovoj oblasti sa svega par polu-ludih meštana koji će vam preko radija pomagati da se izbacite, mapirajući zonu i tabajući kroz istu u svom vernom autiću.

Taj isti autić će biti vaš dom i utočište, kao i jedino prevozno sredstvo. Imaćete svoju garažu sa par raznoraznih spravica, kako realnih, tako i izmišljenih koje će vam pomagati na ekspedicijama u zonu. Igra ne poseduje otvoreni svet, što je malo ovde i propuštena prilika, jer se možda gubi onaj atmosferski trip Amerikane koji sam želeo da doživim tabajući kroz severozapad SAD-a. Umesto toga, planiraćete put ka ključnim lokacijama i raskršćima unutar zone, mapirajući ih dok budete paralelno tumarali za resursima koji će unapređivati vaše vozilo i njegove sposobnosti sve više i više, raznoraznim skenerima, dodatnim generatorima energije, rezervoarima za gorivo i slično. Vaš karakter će imati samo skalu za HP, dok je ovde znatno veći fokus na

vozilu, gde ćete imati briga o svakom parčetu šasije, branicima, gumama i točkovima, a kako je ovo i survival igra, ovde su gorivo i električna energija za bateriju vašeg automobila ekvivalent hrane i pića. Sve ovo će se proširivati kako budete otkrivali nove tehnologije, koje mogu biti štitovi, dodatni generatori energije pomoću kišnice, pojačana svetla za noćne vožnje, skeneri resursa i slično. Ova mehanika jeste jako zabavna ako volite da majstorišete sa stvarima, ali nas dovodi do glavnog gejmplaj ciklusa koji ima dosta odličnih elemenata, ali i par propusta.

Naime, pored toga što ćete razrešavati misteriju cele zone, na ekspedicijama ćete nailaziti na čudnovate anomalije i dešavanja. Bilo da su u pitanju elek-



trični impulsi koji izviru iz zemlje, plutajuće mehaničke kreature sa pipcima koje će odvlačiti vaš auto, lansirajući ga u drveće, ili radijacija koju emituje zona koja će vam isisavati HP. Pacific Drive ima jeziviju atmosferu kako budete zalazili sve dublje i dublje u ovo mistično mesto. Moram da naglasim da igra poseduje brojna iznenađenja koja ovom prilikom neću otkriti, kako vam ne bih pokvario utisak.

Borba sa ovim silama, od kojih su pomenute samo nekolicina, jeste intenzivna, stresna, a neretko i frustrirajuća, jer se sve mogu pojaviti istovremeno što može prouzrokovati opšti haos. Međutim, nije sve tako savršeno dramatično i sjajno, jer delovi igre koje provodite van automobila umeju postati ne samo stresni, nego i dosta repetitivni, jer će se svoditi na bauljanje i potragu za resursima koji su vam neophodni, nažalost u generalno istom maniru kao i na samom početku igre. Neke od ovih resursa ću kasnije sigurno moći da napravim sam, ali se igra ipak u potpunosti svodi na lešinarenje skoro svega što vam potpadne pod ruke, što nekad ume biti i previše posla. Pak, iako izbegavanje istih ovih anomalija ume biti stresno, pogotovu jer ste za sobom ostavili svoj autić nečuvan i ranjiv, ipak se glavni nivoi intenziteta i poenta igre ogledaju u momentima koje ćete provoditi u automobilu, kojih, iako ne manjka, želim mnogo više.





AUTOMOBIL IZ OVE IGRE PREDSTAVLJA JEDNO OD NAJKULTNIJIH VOZILA U GEJMINGU UOPŠTE

Pacific Drive je vizuelno impresivna igra, koja se više diči originalnošću svog vizuelnog dizajna nego samom grafikom, koja sadrži neku estetičnu, iako jednostavnu poligonalnu crtu. Dizajn anomalija, stvari i čuda koja vas sputavaju, same zone i pogotovu automobila, koji je po meni postao automatski jedno od najkultnijih vozila u gejmingu uopšte, su briljantne i atmosferične do te mere da su možda i najjači adut ove igre. Takođe, ambijentalne numere koje se provlače daju neki nivo mističnosti i usamljenosti koji svakako doprinosi već pomenutoj atmosferi igre, dok su i minorne interakcije sa par vaših sagovornika na radiju jako verno odglumljene.



Igra nije najbolje optimizovana ni na konzolama, ni na PC-ju, prouzrokujući pad u frejmrejtju iako se ne diči nekom hardverski zahtevnom grafikom. Retko ćete naleteti na probleme tehničke prirode koji u startu nisu preterano dramatični, tako da vam neće pokvariti celokupno iskustvo.

Ovo je debi Ironwood studija i mogu da kažem da već jedva čekam njihovu sledeću igru, a Pacific Drive mogu samo toplo preporučiti svima koji vole nešto mistično, kao i onima kojima treba neka vožnja sa originalnim aspektom.

KVALITETAN DIZAJN I ATMOSFERA SU MOŽDA I NAJJAČI ADUTI OVE IGRE



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-10600K
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2080/3070
RAM: 16 GB
HDD: 18 GB



IGRU USTUPIO:
COSMOCOVER

PLATFORME:
PC, PS5

RAZVOJNI TIM:
Ironwood Studios

IZDAVAČ:
Kepler Interactive

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
€29,99

OCENA

8,6

- ✓ Atmosfera i dizajn
- ✓ Vožnja i stres koji dolazi sa njom
- ✓ Osećaj progresije dok gradite vaše vozilo
- ✗ Repetativan lov na jedne iste resurse



TOMB RAIDER I·II·III REMASTERED

LEGENDA KOJA JE STVORILA CEO ŽANR



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

J oš se sećam jednog od mojih prvih odlazaka u lokalnu igraonicu. U prostoru je postojao zid koji je bio ukrašen slikama omota velikog broja igara, a na samom vrhu je "čućao" natpis "Tomb Raider". Pošto nije postojala nikakva slika, upitao sam gazdu o kakvoj se igri radi, na šta mi je odgovorio da je Tomb Raider najteža igra koju imaju. Pošto mi se nije igrala teška igra, odustao sam od te ideje i vratio se Twisted Metalu. Sada kada nam je stigao remaster prva tri naslova, postavlja se pitanje da li će Tomb Raider u meni probuditi nostalgična sećanja, ili ću kao u stara dobra vremena uraditi rage quit i bataliti ga.

Sa Tomb Raider I-III Remastered dolaze sva tri naslova i svi dodaci, tako da predstavlja najkompletniju trilogiju koju možete poželeti. Kada pogledate intro sinematike za sva tri dela videćete da igra pokušava da izvuče taj neki Indiana Jones vjeb sa dodatkom protagonistkinje koja se ne ustručava da napuni olovom sve što je iznervira. U drugim slučajevima ćete dobiti samo hint pre nego što vas igra ubaci direkt u priču ili lokaciju na kojoj nemate pojma šta se dešava. Ostatak ćete većinski morati sami da skapirate pošto, za razliku od modernih igara, nećete naći brda audio snimaka ili ostavljenih poruka.



U ovom tekstu ćemo pokriti sve tri igre zajedno pošto su generalno rađene po istom šablonu, imaju iste kontrole i isti dizajn. Naravno ima nekih vizuelnih i UI promena ali one nisu preterano bitne.

Tomb Raider nas vraća u vreme kada su nivoi zapravo postojali u igrama i kada su pravili razliku između svake deonice. Ipak, element koji se najviše ističe su čuvene tenk kontrole zbog kojih su igrači od davnina gubili živce. Bez brige, i dalje se možete



prebaciti na moderne kontrole iz trećeg lica, koje doduše ponekad mogu da vam zakomplikuju neki skok koji stare kontrole ne bi, kao što su okret unazad ili skokovi u stranu, a postoje i slučajevi gde vas kontrole jednostavno neće poslušati. Vrlo malo se poradilo na redizajnu nivoa i rebalansiranju, tako da vam nove kontrole zapravo mogu otežati neke delove, a da ne pominjemo da u igri ne postoji nikakav tutorial ili uputstvo ukoliko se niste pripremali i vežbali u Larinoj kući, ali ni tamo nije ništa bolje.

TOMB RAIDER NAS VRAĆA U VREME KADA SU NIVOI ZAPRAVO POSTOJALI U IGRAMA

Borba recimo nije nimalo promenjena. Kako izvučete pištolje Lara će automatski ciljati u najbližeg protivnika, osim ako meta nije previše blizu ili iza nje. Ovi slučajevi zahtevaju brzo manevrisanje kako biste zapravo naciljali na nešto i kako biste to nešto mogli da ubijete pre nego što to ubije vas. Stari dodge roll je i dalje tu, ali ne radi kao dodge roll

koji biste očekivali sa modernim kontrolama, tako da je najbolje samo pucati non stop i nadati se da će automatsko ciljanje odraditi posao, ili prosto držite što veću distancu od protivnika. Poziciju možete snimiti bilo kada, ali se trudite da to radite često pošto nije dodat nikakav auto save sistem.





Zvuk je generalno ostao veran originalu i samo je sređen kako bi bio prijatniji na modernim uređajima. Moći ćete da čujete i kako je nekada davno Lara stvarno zvučala. Jedini problem sa muzikom, koja je takođe divna, je to da borbene teme ponekad nastavljaju loop iako je borba stala pre dva minuta.

Kada govorimo o vizuelnom aspektu, jedna od najbitnijih stavki koje svaki ovakav remaster zahteva jeste mogućnost da se prebacimo sa nove na staru grafiku, čisto da bismo videli kako je sve to nekada izgledalo. Međutim, zbog nekog totalno nerealnog razloga, razvojni tim zadužen za sređivanje grafike u igri je odlučio da teksture toliko zamrači senkama da ćete se konstantno, i ja ozbiljno kažem konstantno, prebacivati na staru PS1 era grafiku kako biste

zapravo videli gde da idete. Naravno igra nema baklje niti baterijske lampe, pa je veoma teško igrati na "modernoj" grafici. Što se tiče sinematika u igri, vidi se da su zadržani stari, što je okej, ali takođe se čini da su ih brzinski samo uvećali i malo ispolirali piksele. Naravno kada dođete do nekog lepog krajo-lika igra izgleda fino i Lara izgleda divno, ali će vam nova grafika nažalost veći deo vremena pre zasmetati nego pomoći.

BORBA NIJE NIMALO PROMENJENA



NAJVIŠE PROBLEMA LEŽI U NEOPROSTIVO LOŠOJ KAMERI

Najviše problema, pored nekih gore navedenih, leži u neoprostivo lošoj kameri. Brda vremena ćete utrošiti kako biste kameru doveli u smislenu poziciju i natempirali neki skok. Konstantno morate biti na oprezu pošto kamera ponekad odluči da se zalepi u neki pravac ili da se okrene na totalno nasumičnu stranu. Zato se stiče utisak da igra nije dobila nikakva tehnička poboljšanja, već da su samo sredili grafiku i izbacili je na tržište bez ikakvih quality of life dodataka. Ovom izdanju takođe fali sadržaja - extras deo nema praktično ništa što neki drugi remasteri imaju, kao što su galerija, komentari developera i slično.

Ako ste nostalgичni za prva tri legendarna naslova iz Tomb Raider serijala i niste imali priliku da ih pokrenete na novim mašinama ili da ih igrate u pokretu na konzoli kao što je Switch, definitivno nabavite ovu trilogiju. Ako ste ljubitelj nove trilogije o Lari Kroft i želite da saznate kako je sve počelo, pripremite se za mnogo frustracije, mnogo ponovnog učitavanja i za najčudnije tenk kontrole ikada.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel i3 3240 / AMD FX 4100
GPU: NVIDIA GT730 / AMD R7 240
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB



IGRU USTUPIO: SANDBOX STRATEGIES

PLATFORME: PC, Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
IZDAVAČ: Aspyr
CENA: €28,99
RAZVOJNI TIM: Aspyr, Crystal Dynamics
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 6

- ✓ Duh starog klasika
- ✓ Najkompletnija trilogija
- ✗ Kontrole
- ✗ Kamera
- ✗ Nedostatak određenih opcija



Another Code[™] Recollection

SJEĆAŠ LI SE EŠLI ROBINS



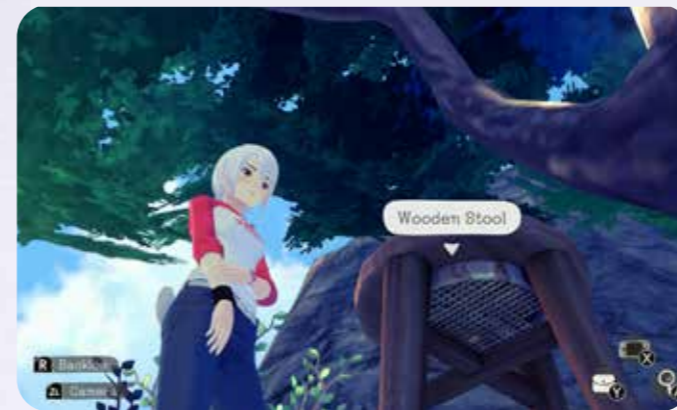
REVIEW

Autor: Milan Živković

Nintendov povratak starijim franšizama i nije tako retka pojava, ali kada su u pitanju manje poznati naslovi, umeju nekad da nas uhvate na prepad. Serijal u dve igre na čije sam postojanje skoro i zaboravio, gotovo da je niotkuda "iskočio" na Switch-u ovog januara. Original sa DS-a i nastavak sa Wii-a sada objedinjeni i unapređeni u jednom paketu, objavljeni su pod naslovom Another Code: Recollection. A nakon što sam ih ponovo zaigrao, nakon toliko godina, prisetio sam se i zašto sam zaboravio na ove igre. Lagane misterije prosto nisu moj fah...

Izlazak ovog remastera je dobar pokazatelj da zagrižena baza ljubitelja originala još uvek postoji. A moja blaga averzija prema ovakvim naslovima nimalo ne govori o kvalitetu igre jer Another Code predstavlja jako kvalitetan komadić interaktivne zabave. Pažljivo osmišljen svet kroz koji vas sprovođi zanimljiva priča, nošen je plejadom simpatičnih likova. Previše je bilo momenata kada sam žalio što nisam veći ljubitelj žanra.

Ovo je igra za ljude koji imaju dara ali i vremena da se u celosti upuste u interaktivne priče. Onaj momenat kada uživate u svakom koraku, dijalogu i rešenoj zagonetki, predstavlja suštinu samog igranja ovih naslova.



Priča prati Ešli, mladanu tinejdžerku koja polazi na misteriozno putovanje u potrazi za ocem koji je navodno davno preminuo, ali na njen četrnaesti rođendan otkriva da to možda i nije obavezno istina. Put je vodi na ostrvo ispunjeno zagonetkama i kojekakvim glavolomkama kakve sigurno i možete očekivati od jedne "puzzle" igre.

Ako me sećanje dobro služi, rekao bih da su originalne igre bile znatno teže. Ne samo da je kretanje sada olakšano s obzirom da je kompletna igra smeštena u tri dimenzije, već je prisutan i sistem nagoveštavanja rešenja, čime zagonetke postaju daleko manje frustrirajuće.



Original je krasila karakterističnost DS platforme, pa se igrao na dva ekrana, ali sada je ovaj prelazak lepo rešen novim rasporedom komandi i položaja indikatora na ekranu. Neobično je da su "touch" kontrole u potpunosti eliminisane ali rešenja koja su ponudena umesto njih, vrše dobar posao.

Vizuelno, igra izgleda jako lepo. Ukoliko generalno volite anime stil, sigurno ćete biti zadovoljni. Modeli karaktera su jako kvalitetni a izbor boja je odličan, tako da vam sigurno neće biti dosadno da igru u pokretu posmatrate i više sati zaredom. Ukoliko vam ipak strpljenja ne ponestane iz nekih drugih, meni svojstvenih razloga...

**EŠLI JE JEDAN ODLIČNO NAPISAN I DOPADLJIV
PROTAGONISTA, A TAKVA JE I VEĆINA PRATEĆE POSTAVE**





Igra nudi i mogućnost odabira između japanske i engleske glasovne glume, a nećete pogrešiti koju god opciju da odaberete. U celosti, audio prezentacija je dosta dobra i u kombinaciji sa vizuelnim stilom bez problema gradi atmosferičnu podlogu za lagano avanturisanje.

Morao bih posebno da pohvalim Ešli koja je kao protagonist, jedan odlično napisan lik. Da je nije lako zavoleti i poistovetiti se sa njom, sigurno bi i cela ova pustolovina mnogo izgubila na dopadljivosti. U tom smislu, sigurno ćete biti i još više motivisani u potrazi za što boljim završetkom, kako ih ima više od jednog.

IZLAZAK OVOG REMASTERA JE DOBAR POKAZATELJ DA ZAGRIŽENA BAZA LJUBITELJA ORIGINALA JOŠ UVEK POSTOJI



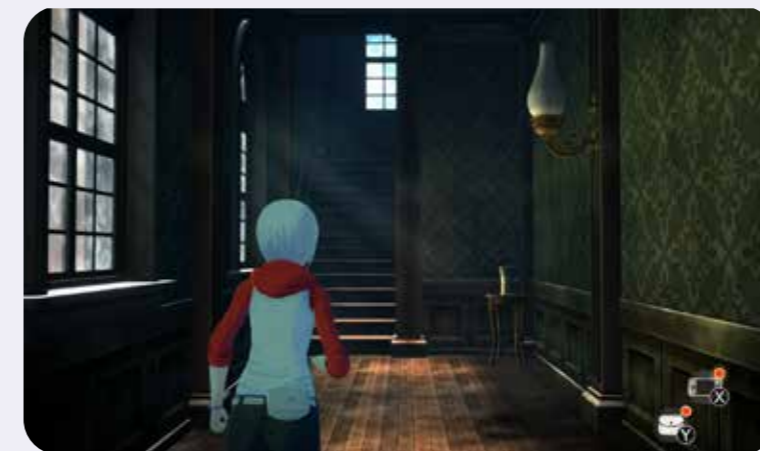
Another Code: Recollection sadrži i lepe količine novog sadržaja uključujući i muziku, tako da uspešno udiše novi život u ove stare naslove. Ali i pored svega toga, da se primetiti da je u pitanju samo retuširano izdanje igara od pre deceniju ili dve. Tempo ume da bude sporiji, tranzicija nekih od zagonetki nije najuspešnija a implementacija "motion" kontrola ima potencijal da vam uzrokuje par glavobolja.

No bez obzira na specifičnost žanra i činjenicu da su u pitanju stare igre u novom ruhu, ukoliko volite ovakve avanture, Another Code je sigurno jedan od najboljih naslova tog tipa koji ćete imati prilike da zaigrate ove godine. Šarm koji odoleva godinama, uvek je lepo videti u modernom gejmingu. Tako da se nadamo remasterovanju i nekih drugih igara ovog studija koje bi se možda i još malo lepše snašle na surovom tržištu današnjice.

Ako volite opuštene avanture i najvećim delom bezbrižne misterije – ne propustite ovaj odličan paket, iz nekih drugih vremena.



IGRA IZGLEDA JAKO LEPO, NAROČITO UKOLIKO VOLITE ANIME VIZUELNI STIL



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Arc System Works

IZDAVAČ:
Nintendo

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

CENA:
€59,99

OCENA

7,5

- ✓ Sistem nagoveštaja i vodiča
- ✓ Dopadljivi likovi
- ✓ Jako prijatna grafika
- ✗ Tempo igre će odbiti mnoge
- ✗ Neke prevaziđene mehanike
- ✗ "Motion" kontrole često loše reaguju

Autor: Milan Janković



PLEASE, TOUCH THE ARTWORK 2

Please, Touch The Artwork 2 je hidden object igra inspirisana i zasnovana na umetničkim delima Džejsma Ensora, belgijskog slikara čiji rad varira od ozbiljnog i realističnog do šarenog, bizarnog i nadrealnog. Za razliku od mnogih drugih naslova iz ovog žanra, fokus ove igre su poznata umetnička dela kojima prelepa animirana okruženja daju potpuno novi šarm.

Dok sam prolazio kroz igru divio se Ensorovom radu. Rezolucija slika je toliko visoka da jasno možete videti njegovu tehniku, pokrete četkice i debljinu nanete boje. Iako sam Please, Touch The Artwork 2 prešao za samo sat i po, imam osećaj da sam proveo mnogo više vremena proučavajući Ensorova dela.

Umesto generične pozadinske muzike, dizajneri su pažljivo odabrali klasične komade koji pružaju skoro muzejsko iskustvo. Posebno su mi se dopale kompozicije poput Debisijevih Claire de Lune i Rêverie, Satijeve Gymnopédie br. 1 i Ensorovog Flirt de Marionettes.

Please, Touch The Artwork 2 obeležava 75 godina od Ensorove smrti i na lep način predstavlja njegov opus svima koji se ranije nisu susreli sa istim. Najbolji deo je što je igra potpuno besplatna!

Sada se pitam da li ćemo dobiti Please, Touch The Artwork 3, i ako da, koji umetnik će poslužiti kao inspiracija...

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:

Thomas Waterzooi

https://store.steampowered.com/app/2600140/Please_Touch_The_Artwork_2/

GDE PREUZETI:



THE LONGING

Napravljena da se igra 400 stvarnih dana, The Longing je šarmantna kombinacija idle igre i point-and-click avanture, prožeta bogatim narativnim segmentima i predstavljena stilizovanom estetikom nalik na Bartona.

Igru počinjete sa naizgled bezazlenim, ali veoma važnim zadatkom - da probudite vašeg kralja iz njegovog 400-dnevnog sna duboko ispod površine Zemlje. Za ovo vreme slobodno možete da tumarate i istražujete pećine, ali nikako ne smete da izađete na površinu. Vreme će prolaziti čak i kada ste odjavljeni iz igre - suštinski, možete čak i započeti igru i vratiti se tek za 400 dana.

The Longing je "igra čekanja" u pravom smislu te reči - ne postoji fast travel do različitih lokacija a samo kretanje je izuzetno sporo. Možete snimiti poziciju u određenim oblastima, ali to je to. Zašto biste žurili kada imate 400 dana na raspolaganju?

Teško je objasniti koliko je ova igra zapravo uzbudljiva uprkos njenoj "idle prirodi". Ako ste u nedoumici, dovoljno je reći da nudi istu vrstu uzbuđenja koju ćete često doživeti sa starim point-and-click avanturama.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Application Systems Heidelberg

CENA:
4,99€

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS

TEST UREDAJ:
iPhone 13

OCENA **DA**

VUK U JAGNJEĆOJ KOŽI



Autor: Miloš Hetlerović



Lenovo IdeaPad Pro 5

tu je naravno i integrisana Radeon 780M grafička kartica koja je super za video i eventualno pokretanje neke esports, igre ali to joj je realno maksimalni domet. Stvari počinju da bivaju malo interesantnije kada se računar upali i primetite da ekran odnosa stranica 16:10 ima rezoluciju od 2880x1800 piksela, dosta veliku za jedan poslovni računar. Međutim još interesantnije kod to izuzetnog

Poslednjih godina gejming laptopovi po velikom broju karakteristika dostižu svoje desktop parnjake i postaju vrlo interesantni solidnom broju igrača. Međutim i dalje su oni značajno veći od nekih običnih laptopova, a koliko struje troše i koliki im punjač treba ih nekada čini nepraktičnim za duže puteve i nošenje. U tom smislu, da li je tehnologija sazrela da možemo da imamo neki poprilično standardni poslovni laptop koji bismo koristili na poslu ili u školi a koji se kod kuće pretvara u gejming zver?

Na prvi pogled, IdeaPad Pro 5 izgleda najviše kao generički laptop koji bi nosio neki bankarski službenik – u pitanju je kvalitetna metalna konstrukcija u nekoliko nijansi sive boje. U pitanju je model sa ekranom od 14" i dosta tankim ivicama oko ekrana, a ono što je dosta dobro jeste težina koja iznosi samo 1.46kg, tako da je vrlo lak za nošenje unaokolo. I same karakteristike na papiru deluju vrlo solidno za poslovnu upotrebu – tu je Ryzen 7 7480HS procesor, 16GB DDR5 memorije, m.2 SSD od 1TB, a

kvalitetnog IPS ekrana jeste i osvežavanje od 120Hz koje se ne susreće tako često na poslovnim laptopovima, i tu nam se već mašta zagolicala. Još jedna dobra stvar je što se uređaj napaja preko adaptera koji je dosta mali i radi preko USB-C porta snage 100W, a ugrađena baterija donosi vrlo solidnu autonomiju rada od nekih čak 14 sati lokalne reprodukcije Full HD sadržaja na 50% osvetljenosti ekrana. Još bolje je što za samo 15 minuta punjenja možete dobiti čak tri sata daljeg rada na računaru.

I tu dolazimo do glavne prednosti ovog modela i toga kako nam je i dopao šaka – portova za proširenje. Tu je Card reader, HDMI 2.1, priključak za slušalice, dva USB 3.2 Gen 1 (Tip A) porta, jedan USB-C 3.2 Gen 2 i, zvezda ovog teksta – jedan USB 4.0 40Gbps port. Treba imati u vidu da trenutno i dalje vlada neka konfuzija oko USB 4.0 standarda i dosta proizvođača to različito tumači, ali za našu priču je bitan ovaj protok od 40Gbps jer on omogućava da se priključe neki uređaji koji zahtevaju

ekstremno brz protok. I nije prvi put da tako nešto vidimo – imali smo Republic of Gamers računare sa eksternim grafičkim karticama ali koji su koristili svoj zaseban port, imali smo neke Thunderbolt portove koji su mogli da podrže eGPU, ali je ovo prvi put da se sa time susrećemo na nivou gde se radi o otvorenom standardu koji će u teoriji svi moći da koriste, a za početak je prvi put da tako nešto vidimo na računaru baziranom na AMD platformi.

ODVOJENA GRAFIČKA I PROCESOR ZNAČE MANJE GREJANJA I BUKE



Eksterna grafička kartica

Sledeća stvar koja nam treba za igranje jeste nešto u šta bismo stavili „punokrvnu“ grafičku karticu kako bi laptop mogao da odradi ono što smo mi zamislili. Tu dolazimo do kućišta koje potpisuje poznati proizvođač AMD grafičkih kartica Sapphire. Zanimljivo je da ovaj model, GearBox 500, zapravo postoji u Thunderbolt izvedbi, dakle da radi samo sa Intel platformom, ali od skora i u USB 4.0 varijanti. Princip je dosta jednostavan – imate kućište u koje staje povećana (ali ne i najveća) grafička kartica koja ima svoje zasebno napajanje pa i hlađenje, neke dodatne portove i onda se preko USB 4.0 priključuje na računar. Ograničavajući faktor ovde je samo

dimenzija kućišta, pa u tom smislu maksimalna dužina grafičke kartice koja može da stane je 266mm, što znači da ste u praksi ograničeni na modele sa najviše dva ventilatora. Drugo ograničenje je jačina napajanja grafičke kartice koja je maksimalno 350W, ali to je svakako najveći broj modela na tržištu. Treba naglasiti da kućište preko USB 4.0 porta daje maksimalno i do 60W snage napajanja za laptop, kao i da poseduje dva USB i jedan Ethernet port, čisto kako biste stalno mogli da imate priključene neke druge uređaje i mrežu.

Naša test kombinacija je podrazumevala i Sapphire Radeon 7800XT grafičku karticu sa 16GB GDDR6 memorije, što u praksi znači da bi sve igre komotno trebalo da pokrenemo makar u 2k+ rezoluciji.

Kako to sve radi u praksi?

Primer upotrebe jednog ovakvog rešenja se zapravo nekako sam po sebi nameće – imate laptop koji je mali i lagan i nosite svuda sa sobom, onda dođete kući, priključite USB u njega i kreće igranje. U tom smislu je super i što imate dodatne portove na samom kućištu jer u njih mogu da budu uključeni na primer miš i tastatura, tako da zabava kreće praktično istog trenutka. Na eksternu grafičku čak možete direktno priključiti i dodatni monitor pa vam u tom slučaju laptop služi samo kao centralna jedinica koja sve to kontroliše i time pruža potpuno desktop iskustvo.

Odličan aspekt ovog rešenja je što su u našem primeru obe grafičke kartice (integrisana na laptopu i eksterna) na AMD platformi, tako da obe koriste Adrenalin drajvere i po priključivanju eksternog kućišta samo dobijete informaciju da postoji još jedan GPU koji sada postaje default. I s obzirom da sam slušao neke pomalo horor priče ljudi koji su ranije koristili eGPU bazirane na Thunderboltu kako su im se dešavali neki bagovi, iskakanja i slično, moram priznati da je ovde sve radilo kako je i očekivano. Naravno, Radeon 7800XT je praktično sve naslove gurao bez problema u nativnoj rezoluciji laptopa, veliki broj njih i u stabilnih 120+ fps, i svakako sve esports naslove gde je to i najbitnije. Ono što je još jedna prednost u odnosu na standardne gejming laptopove koji se dosta zagreju prilikom igranja jeste da su ovde procesor i grafička kartica odvojeni, pri čemu grafička ima svoje ogromne ventilatore jer je u desktop izdanju, pa laptopu ostaje da ohladi samo procesor i nivo buke je značajno manji.

Ipak, nije sve baš tako idealno. Jedan od problema je što kućište u ovoj izvedbi može isporučiti samo 60W snage laptopu a on je dizajniran za 100W snage, što znači da može doći do obaranja performansi procesora. S obzirom da to nikako nismo želeli, koristili smo i eksterni adapter za struju pa u računar faktički morate imati uključena dva kabla umesto jednog. Druga stvar je sam procesor. Iako je on za laptop poprilično jak, Ryzen 7 7480HS je zapravo pre uporediv sa desktop verzijom Ryzen 5 procesora kao što je model 7600. Trenutno to ne pravi problem u igrama ali bi nekada u budućnosti procesor mogao da se javi kao usko grlo.

S druge strane, kada govorimo o gejming laptopovima obično ste zakucani sa kombinacijom procesora i grafičke kartice dok imate takav računar i ne postoji način da uradite neki upgrade. U ovom slučaju možete odvojeno raditi upgrade procesora, to jest potencijalno celog laptopa ukoliko vam nešto ne odgovara i to odvojeno grafičke kartice, što daje dozu fleksibilnosti.



LAPTOP IMA ZAISTA ODLIČAN I BRZ EKTRAN

Zaključak

Sviđa nam se što vidimo da se pojavljuje sve više tehnologija koje omogućavaju kombinovanje praktičnosti malog i laganog laptopa sa snagom grafičke kartice velikog formata. USB 4.0 u tom smislu jeste pravi korak u smeru inkluzivnosti tog procesa i donosi rešenje koje zaista radi vrlo jednostavno i elegantno. S jedne strane jeste nešto skuplje uzeti laptop jakih performansi, eksterno kućište za grafiku i odvojenu grafičku karticu, ali s druge strane taj trošak ne može da se poredi sa posedovanjem odvojenog laptop i desktop računara za igranje. Naravno, negde između je i gejming laptop kao kategorija za sebe a koji vrši sličnu funkciju, pa svako treba da izabere šta mu najviše odgovara. Nama je samo drago da se ta mogućnost izbora svakim danom sve više širi.

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK

NOVA ERA GEJMING MIŠEVA

LAMZU Atlantis, Maya & Thorn

Autor: Stevan Starović



Tržište gaming miševa je 2023. godine bukvalno eksplodiralo! Doduše ta eksplozija je nekako uspela da u većoj meri ipak ostane van fokusa mainstream gaming portala i magazina, što je odličan povod da se u ovoj recenziji detaljnije osvrnemo kako na taj mini-fenomen, tako i na ove "vinovnike" tih dešavanja.

Kada pričamo o high-end gejmerskim miševima prvi brendovi koji nam padaju na pamet (pogotovo ovde na Balkanu) su svakako Logitech i Razer. Međutim ovim divovima industrije prošle godine ugodni san na lovorikama omeo je sijaset novih malih brendova koji su drsko jurišali na tron svojim novim modelima miševa i u velikoj meri su uspeli da izmene poredak tog ekosistema. Brendovi kao što su Pulsar, Vaxee, GWolves, WLMouse, Ninjutso, Xtrfy i Endgame Gear su svojom ponudom, kvalitetom a pre svega cenama stavili tačku na eru u kojoj se za vrhunske miševe plaćalo od nekih 150 do 200 evra. U toj epskoj "borbi 7 armija" našao se i LAMZU – novi

kineski brend koji je posle par inicijalnih "probnih" modela lansirao celu seriju miševa za svačiji ukus koje ćemo danas predstaviti ovde. Radi se o modelima ATLANTIS 4K Mini, MAYA I THORN, pa krenimo redom.

Atlantis 4K Mini

Lamzu Atlantis 4K Mini je (kao što mu naziv i govori) manja verzija regularnog Atlantis modela iz njihove ponude i glavna razlika između regular-size i mini-size modela je ta što (ukoliko imate šaku prosečne ili veće veličine) mini verzija nije pogodna za "palm-grip" položaj dlana na mišu, već je idealna za "Fingertip-grip" ili "Claw-grip". Unboxing iskustvo Lamzu periferija je među boljima na tržištu – veoma lepo dizajnirano i osmišljeno pakovanje pored samog miša u sebi krije i ostale standardne prateće rekvizite: usb kabl, wifi dongle, grip-trake kao i rezervne (teflonske ptfe) skejtove.

Oblik miša je ambidextrous to jest simetričan, ali bočne tastere ima samo sa leve strane. Dimenzije Atlantis 4K Mini modela su sledeće: dužina 116 mm, širina struka to jest "grip-zone" je 60 mm, širina gornjeg dela to jest "ramena" je 58.5 mm, širina u donjem delu to jest "bokovima" je 63 mm, visina najviše tačke, takozvane "grbe", iznosi 37 mm a dužina donjeg prijanjajućeg dela iliti baze miša koja naleže na mousepad je 107 mm. Težina miša iznosi 51 gram. Dakle, po svom obliku, dimenzijama i težini, Atlantis 4K Mini spada u kategoriju lakih miševa. Gornji deo školjke nema perforacije to jest "rupe", dok je donji deo izrađen od stilizovane providne perforirane plastike koja otkriva unutrašnjost uređaja. Defaultni skejtovi iliti "klizači" su sitni, vrlo kvalitetni i veoma brzi, što pogotovo dolazi do izražaja ukoliko koristite neki brži tip mousepada. Sam senzor je pozicioniran malo iznad sredine baze miša a ispod njega nalazi se power prekidač. Sa desne strane power prekidača nalazi se DPI taster, a leve LED indikator odabrane DPI vrednosti.

Gornja stranica školjke miša urađena je od plastike koja deluje kompaktno i čvrsto i ne škripi pod pritiskom prstiju, a mouse 1 i 2 tasteri imaju vrlo mali bočni slobodan hod. Isti slučaj je i sa ostala dva modela Lamzu miševa koje danas ovde predstavljamo, što ukazuje na to da je Lamzu posvetio pažnju samom kvalitetu izrade svojih uređaja, kako ovo ne bi bio "samo još jedan prosečan kineski brend". Grba miša je povučena blago iza sredine ka zadnjem delu a bočne stranice u struku se blago šire u visinu, što obezbeđuje dobar stabilan grip u ruci, dok vidljivo proširenje u bokovima daje dobru potporu za domali i mali prst pri fingertip ili claw grip zahvatu. Balans težine je pomeren blago ispred sredine miša. Coating iliti površinski sloj školjke ima teksturu ugljenog praha, što pomaže sprečavanju proklizavanja školjke pod prstima tokom gejملهja.

**SRCE ATLANTIS 4K MINI
MODELA ČINI
MIKRO-KONTROLER
POSLEDNJE GENERACIJE,
NORDIC 52840**



Kada pričamo o kvalitetu, svakako nezaobilazna tema je i unutrašnja elektronika. Srce Atlantis 4K Mini čini mikro-kontroler poslednje generacije, Nordic 52840, na kojem je integrisan jedan od najboljih Pixart optičkih senzora, model 3395 koji podržava sensitivity sve do 26000 DPI. Osim sjajnih performansi, ova kombinacija omogućava i 4K polling rate wireless mod rada, koji je doduše bitan, to jest "vidljiv" samo ukoliko imate jači računar i monitor sa izuzetno visokim nivoom osvežavanja, minimum 144Hz a idealno 240Hz ili više. Napomenućemo da uz ovaj Atlantis 4K Mini u pakovanju dolazi defaultno 4K wifi dongle, dok je isti kod ostalih modela iz Lamzu-ove ponude on opcioni, to jest kupuje se zasebno na sajtu proizvođača dok se u paketima uz druge modele dobija samo 1K wifi dongle.

Uparivanje različitih wifi dongle risivera sa miševima je veoma lako i vrši se iz univerzalnog Lamzu softvera, u kojem se takođe podešavaju i drugi osnovni parametri, poput svih stepena DPI vrednosti, polling rate, LOD, update firmvera miša i dongle-a, a softver prikazuje i status kapaciteta baterije. Upozorenje da je baterija skoro prazna miš emituje i blinkanjem male LED diode sa leve bočne strane miša, tako da ćete lako izbeći da usred gejملهja miš naprasno "umre". Sama baterija kod sva tri modela na današnjoj recenziji je kapaciteta 250 mAh, što je jedna od glavnih mana koje bih uputio ovoj Lamzu-ovoj trojci. U 1K polling rate modu rada baterija će izgurati do nekih 50 sati rada (gejملهja), u 2K polling rate modu oko 25 sati rada dok će u 4K polling rate modu rada autonomija baterije potrajati tek nekih 15 do 18 sati. Ono što je dobro je da se baterija od nule do 100% kapaciteta puni relativno brzo, za svega 80 minuta.

Kada je reč o „kliktanju“, M1 i M2 tasteri ispod sebe kriju jedne od najmekših mehaničkih svičeva – Huano Blue Transparent Pink Dot. Isti su izuzetno spamabilni, brzi, lagani, imaju izražen oštar zvuk i vrlo kratak pre-travel, to jest „prazan hod“. Bočni svičevi su za nijansu tvrdi ali su tasteri istih veliki i dobro pozicionirani. Skrol točkić je drugi downside kod ovog miša, isti je nešto tvrdi od onoga što je poželjno kod elitnih gaming miševa, ali su mu skrol podeoci jasno definisani i oštri pod prstom pri skrolovanju.

Atlantis 4K Mini je izuzetno brzo i ubojito oružje u rukama onoga čiji grip style i veličina dlana odgovaraju ovom mišu. Obezbeđuje konzistentan treking, pouzdan je u svim scenarijima rada a inspiraciju očigledno vuče od elitnih konkurentskih modela kao što je Razer Viper Mini Special edition, ali košta samo trećinu cene istog, što ga automatski kandiduje za potencijalnu kupovinu.

Maya

MAYA je drugi model iz ove Lamzu-ove ponude. On je pre svega osmišljen kao umanjena (za nekih 10%) verzija čuvenog Logitech Superlight-a, ali je znatno lakši, sa svojih 46 grama. I on je namenjen korisnicima koji preferiraju ambi/simetričan oblik školjke. Grba mu se nalazi tačno na sredini a cela linija školjke je znatno ravnija od nosa do zadnjeg dela i ima tu univerzalnu "krompir" formu koja lepo ispunjava dlan i zbog koje je pogodan za sve vrste gripova. Dimenzije su mu sledeće: dužina 118 mm, širina max (bokovi) 62mm a visina (grba) 38 mm. Balans težine mu je tačno na sredini. "Ispod haube" ovaj miš krije istu elektroniku i svičeve kao i prethodni Atlantis 4K Mini model, s tim da je klik na skrol točkiću znatno mekši. Ukoliko ne volite da vidite otiske prstiju na površini školjke, pravilo je isto kod sva tri opisana modela – uzmite BELU verziju miša, jer se na tamnijim površinama (pogotovo crnoj) otisci jasno vide, ma koliko glančali školjku.

Tokom gejpleja i ovaj miš se ponaša slično kao i Atlantis, s tim da sam primetio da mi se mišići šake manje zamaraju tokom višecasovnih gejming sesija na Maya modelu. Sudeći po svim utiscima korisnika diljem interneta, Lamzu je ovim modelom uspešno "ukrao" deo korisnika slavnom Logitech Superlight-u, a u prilog tome ide i cena od 94 dolara (u trenutku pisanja ovog teksta) za Maya model.

MAYA MODEL JE OSMIŠLJEN KAO UMANJENA VERZIJA ČUVENOG LOGITECH SUPERLIGHT-A



Thorn

I konačno, tu je i treći model iz ove kolekcije koji nosi oznaku THORN. U pitanju je Lamzu-ov ergonomski miš čiji je oblik školjke svojevremeno definisao Zowie sa svojom EC serijom miševa. Međutim, Thorn je nešto manjih dimenzija: dužina 119 mm, širina (max) 65 mm a visina (grba) 42 mm. Takođe, sa svojih 52 grama ovo je jedan od najlakših ergo modela na tržištu. Sa svojim brzim malim PTFE skejtovima takođe je veoma brz na svim podlogama i obezbeđuje konzistentan treking i vrhunske performanse, s obzirom da ima istu unutrašnju elektroniku kao i prva dva modela. Međutim, kada su levi i desni klik u pitanju, Lamzu se ovde odlučio za Raesha optičke svičeve koji su u rangu Razerovih V3 optičkih svičeva i koji su nešto tvrdi od Huano mehaničkih, nešto su glasniji, imaju jak taktilni osećaj pod prstom i imuni su na "double-click" efekat od kojeg mogu da pate dotrajali mehanički svičevi.

Sa njegovim blago zaobljenim oblikom školjke, gde je grba pozicionirana znatno više od ambi modela i gde visina grbe opada sa leve bočne strane ka desnoj, ovaj miš je vrlo brzo postao popularan kod svih ljubitelja vrhunskih ergo miševa. Glavni konkurenti Thornu danas su Pulsar Xlite V3 kao i Vaxee Outset AX, a tu su uvek i Zowie ergonomski modeli koji su iskreno govoreći sve više počeli da zaostaju u ovoj tržišnoj trci. Ukoliko imate izuzetno veliku šaku i koristite palm ili claw grip, Thorn nije najbolji izbor za vas. Međutim ukoliko imate šaku srednje ili manje veličine i u preferirate ergo oblik školjke, ovo je miš koji bi definitivno trebalo da isprobate, pogotovo ako vam budžet ne prelazi nekih 90 evra, koliko u trenutku pisanja ovog teksta miš košta.

SA SVOJIH 52 GRAMA, THORN JE JEDAN OD NAJLAKŠIH ERGO MODELA NA TRŽIŠTU



Zaključak

Na kraju ću naglasiti da je šaka autora teksta 19cm x 10.5cm i da koristim fingertip grip zahvat, i iako preferiram simetrične miševe, Thorn je bio zaista sjajno iskustvo za mene, zbog čega mu se konstantno vraćam iznova i zbog čega je isti ostao u mojoj kolekciji. Dodaću i to da Lamzu ne planira da uspori ni u 2024. godini, jer trenutno lansiraju i svoju prvu tastaturu sa oznakom Atlantis Pro, kao i svoj naredni gaming miš sa školjkom od magnezijuma, kako bi ispratili i taj sve učestaliji trend u ovom segmentu gaming periferija.

Nova era gaming miševa je definitivno počela, inovacije sa svakim novim brendom i modelom su sitne ali sve brojnije, cene vrhunskih modela su sve niže a na nama korisnicima je da zadovoljno trljamo ruke, biramo modele koji nam najviše odgovaraju i pratimo dalji razvoj situacije.



ELEGANTNI PAMETNI SAT

Moye Kronos 3R

Autor: Stevan Starović



Moye nam dolazi sa još jednim pametnim satom koji po pristupačnoj ceni nudi izuzetno lep dizajn, odličan ekran i mnoštvo funkcija za povezivanje.

Moramo da pohvalimo Moye na zaista elegantnim i lepim pakovanjima za svoje proizvode, jer kada otvarate kutiju ovog uređaja zaista imate utisak da ste kupili nešto u značajno višem cenovnom rangu. Unutar lepo dizajnirane kutije su najosnovnije stvari – sam sat, USB kabl za punjenje i kratko korisničko uputstvo. USB kabl je, kao što smo i navikli i kod drugih uređaja, jedinstven za samo ovaj model pa to treba imati u vidu da ga ne biste izgubili, oštetili i slično, ali velika prednost toga je što se kraj koji se kači na sat za punjenje odmah prilepi preko magnetnog priključka, što je izuzetno praktično. Uz uređaj se ne dobija punjač, ali možete iskoristiti bilo koji od mobilnog telefona ili neke dostupne na računaru, ne zahteva nikakve posebne specifikacije. Uputstvo je vrlo jednostavno i razumljivo, praktično i sam uređaj ima samo jedno jedino dugme, ali najbitnije je to što dobijate informaciju o aplikaciji koju skidate za

upravljanje satom, preuzimanje dodatnih tema i slično.

Dolazimo i do samog Kronos 3R sata koji vizuelno deluje vrlo interesantno ali i diskretno. U pitanju je potpuno okrugli sat sa ekranom prečnika 1.43", a posebnu notu elegancije mu daju oborene ivice ekrana koje na neki način stvaraju utisak sličan kamenu oblutku. Kada se upali ekran koji je AMOLED tipa i rezolucije 466x466 piksela, utisak postaje samo još bolji – boje su istaknute i žive a odziv na upravljanje preko touchscreen-a je odličan. Jedno jedino dugme na satu ćete praktično najčešće koristiti samo za uključivanje dok se sve ostalo radi preko ekrana osetljivog na dodir. Sat možete prilagoditi svojim potrebama kako sa samim temama koje se nalaze na osnovnom ekranu, kao i parametrima koje one prikazuju, tako recimo i menjanjem izgleda menija i slično. Model koji je nama stigao na test je došao u crnoj boji koja je vrlo diskretna, ali za one koji žele malo više živosti tu je i pink opcija. Dobra stvar je i što koristi potpuno standardne narukvice pa je izbor u tom smislu praktično neograničen a i vrlo pristupačan.

Svi parametri koje sat beleži se zapravo povezuju na telefon, a kroz priloženu aplikaciju prate i tokom vremena. Na taj način možete pratiti koliko ste bili fizički aktivni, bilo kroz brojanje koraka ili kroz neke sportske aktivnosti kojih zaista ima ogroman broj, kroz parametre kao što su srčani puls, pritisak, saturacija kiseonika, ciklusi spavanja i slično. Ipak, uvek treba imati u vidu da pametni satovi nisu medicinska sredstva već vam mogu dati samo neku indikaciju vašeg zdravlja, pa ukoliko primetite nešto van okvira možete kontaktirati lekara a ne reagovati samo na osnovu informacija sa sata. Dobra stvar kod aplikacije jeste što se lako povezuje i deli podatke sa drugim sličnim aplikacijama kao što su Google Fit, Strava, Sports Tracker i slično, pa ukoliko ste već korisnik nekih od njih možete lako samo nastaviti sa punjenjem podataka i dobijati rezultate odmah nakon završene aktivnosti.

Dobra stvar je što se sat sa telefonom sinhronizuje u realnom vremenu, pa možete lako dobijati notifikacije iz svih aplikacija koje za to odredite, a sa druge strane i preko samog sata možete pozivati brojeve iz imenika što je dosta korisno. Na kraju, sat možete koristiti i za kontrolu muzike sa telefona što je pogotovu zgodno ako se nalazite na primer u javnom prevozu i slično, pa da ne biste morali telefon da vadite iz džepa.

Kronos 3 R je deklarisan da je voodootporan po standardu IP67, što znači da je u potpunosti otporan na prašinu i prljavštinu i može da izdrži potapanje u vodi dubine do 1m u trajanju do 30 minuta. Na telefon se povezuje preko Bluetooth 5.0 standarda što mu omogućava solidan domet, a treba napomenuti i da ima bateriju od 260 mAh koja mu u nekom normalnom režimu obezbeđuje nekoliko dana rada, dok u stand-by modu to znači do 7 dana korišćenja. Vreme punjenja do maksimalnog kapaciteta je dva i po sata, što je u rangu sa očekivanjima za ovakav uređaj.

MOYE KRONOS 3R JE PAMETNI SAT KOJI ĆE SE DOPASTI ONIMA KOJI BI NEŠTO DISKRETNII, A OPET UPEČATLJIV DIZAJN



Zaključak

Moye Kronos 3R je pametni sat koji će pre svega prijati onima koji bi nešto diskretniji, a opet upečatljiv dizajn, koji pritom ima sasvim dovoljno funkcionalnosti i praćenja najbitnijih parametara zdravlja i fitnesa. Druga stvar koju treba istaći je njegova pristupačna cena, pa je samim tim dobar za one koji ne žele da izdvoje previše novca za uređaj koji nisu sigurni kako će i koliko koristiti.



KOMPAKTNA TASTATURA, MOŽE I ZA PONETI

Redragon Horus Mini Pro

Autor: Stevan Starović



Koliko često vam se desilo da ste negde na putu sa laptopom na kome biste mogli nešto i da poigrate ali prosto vas nervira njegova tastatura? Ili biste voleli da se povežete sa televizorom u dnevnoj sobi da ne biste morali da ukucavate naziv omiljenog filma na ekranu? Zanimljivo je da baš Redragon ima jednu malu tastaturu koja bi vam rešila sve ove probleme!

Osnovna karakteristika ove tastature jeste da je izuzetno mala – to vidite i po dimenzijama kutije i po slici gde se odmah primećuje da nedostaje poprilično veliki broj tastera. Naime, ne samo da joj fali numerički deo tastera, već ova tastatura ima samo ono najosnovnije. Nema čak ni kursorskih strelica, dela iznad njih na standardnoj tastaturi, kao ni funkcijskih tastera. Sve to kada se sabere dolazimo do

samo 60 tastera, a kada u obzir uzmemo i izuzetno tanak okvir oko uređaja, dimenzije su zaista neverovatno male.

Druga bitna stvar jeste da se ovde radi o mehaničkom modelu sa plitkim tasterima, tako da je i visina tastature još jedna bitna karakteristika. Iako u prvo vreme nisam bio oduševljen sa low profile mehaničkim tastaturama, moram priznati da mi sve više prijaju u odnosu na klasične mehaničke modele kod kojih su skoro po pravilu tasteri jako duboki pa zahtevaju određeni period privikavanja ukoliko ne dolazite iz tog segmenta tržišta. Treba pohvaliti i izuzetno kvalitetno odrađen metalni okvir tastature koji, iako minimalan, daje vrlo lep osećaj prilikom korišćenja. Naravno on neznatno povećava i težinu, što može biti problem onima koji žele često da nose tastaturu sa sobom, ali svakako deluje da je to kompromis koji je i te kako vredelo napraviti jer je težina i dalje dosta mala s obzirom na dimenzije. Tu je i RGB osvetljenje koje će doduše nešto malo brže trošiti bateriju, ali će svakako dati na atraktivnosti vašeg gejming prostora. Pohvalio bih i to što se mesta našlo i za volume točkić koji je po mom mišljenju najbolje rešenje, ali i za posebne media i makro tastere kojima možete dodeliti određene funkcije.

**REDRAGON HORUS MINI
PRO IMA SAMO 60 TASTERA**



Redragon se sa ovim modelom odlučio za proverene Outemu Red linearne niskoprofilne tastere koji meni daju vrlo dobar osećaj kako prilikom kucanja tako i prilikom igranja. Kao što smo već i navikli, u pakovanju čak dobijate i nekoliko rezervnih tastera koje možete zameniti ukoliko vam neki otkáže, međutim Outemu Red svičevi imaju izdržljivost od oko 50 miliona klikova tako da vam rezervni možda nikada neće zatrebati. Dobra stvar jeste i što je metod kačenja kapica univerzalan pa u tom smislu možete eksperimentisati i sa nekim custom low profile kapicama ukoliko volite sa time da se igrate.

Povezivanje Horus Mini Pro modela na računar se vrši na jedan od čak tri načina – prvi je klasičan žični preko USB-C kabla koji doduše sa strane računaru ima i USB-C na USB-A adapter, pa neće biti problema za povezivanje ni na starije mašine. Pohvalili bismo i trakicu za vezivanje, a tastatura se ujedno i puni kada je priključena na računar preko kabla. Drugi način povezivanja je preko USB dongle wireless adaptera na 2.4GHz, a opet je dobra stvar što adapter možete lako uskladištiti sa donje strane uređaja. Konačno tu je mogućnost povezivanja i preko Bluetooth veze, bilo po 3.0 ili 5.0 standardu (daje nešto veći domet) pa ovaj uređaj možete koristiti u kombinaciji kako sa laptopovima, tako i sa tabletima, telefonima, televizorima ili velikim brojem

drugih smart uređaja. Preporuka je svakako da, ukoliko vam je primarna namena igranje na PC računaru, tastaturu povežete preko wireless adaptera jer ima brži odziv u odnosu na Bluetooth vezu.

Zaključak

Mala tastatura kao što je Redragon Horus Mini Pro verovatno nije baš za svakoga jer će dosta korisnika imati primedbu na to što im nedostaje solidan broj tastera. Međutim za nekoga ko želi da uštedi prostor na stolu, da ponekad ponese tastaturu sa sobom ili da upravlja nekim smart uređajem, ovaj model može biti izuzetno primamljiv, pogotovu što mu je i cena, za ovakav tip tastatura, vrlo pristupačna.



**REDRAGON SE SA OVIM
MODELOM ODLUČIO ZA
PROVERENE OUTEMU
RED LINEARNE
NISKOPROFILNE
TASTERE**

ENIGMATIKA **TOMB RAIDER**

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili Tomb Raider serijalu, koji je ovog meseca dobio remaster svoje originalne trilogije.

Čeka vas 10 Tomb Raider trivia pitanja i 3 rebusa. Pošaljite nam vaše odgovore na pitanja, kao i rešenja rebusa na redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

1. Koliko poligona je imao Larin model u originalnom Tomb Raideru iz 1996. godine?
- A. 100 B. 250
C. 450 D. 500

3. U kojoj igri je Lara promenila frizuru iz pletenice u običan rep?
- A. Tomb Raider: III
B. Tomb Raider: The Angel of Darkness
C. Tomb Raider: Legend
D. Tomb Raider (2013)

5. Kako se zove Larin batler?
- A. Vinston B. Čarls
C. Albert D. Alfred

7. U kojoj Tomb Raider igri se prvi put pojavio co-op mod?
- A. Temple of Osiris
B. Nightmare Stone
C. Curse of the Sword
D. Guardian of Light

9. Koju drevnu igru možemo da igramo u Tomb Raider: The Last Revelation?
- A. Šah B. Go
C. Mehen D. Senet

2. Koja je Larina omiljena hrana?
- A. Pasulj na tostu B. Lazanja
C. Kokice D. Suši

4. Koje od navedenih oružja ne možemo da koristimo u Tomb Raider II?
- A. Magnum
B. Harpun
C. M16
D. Bacač granata

6. Na bini koncerta kog poznatog benda se pojavila Lara Kroft?
- A. Pearl Jam B. Foo Fighters
C. Blink-182 D. U2

8. Koja glumica tumači ulogu Lare Kroft u Tomb Raider filmu iz 2018?
- A. Sofija Vergara
B. Alisija Vikander
C. Andželina Džoli
D. Kejt Bekinsejl

10. Ko je Jacqueline Natla iz originalnog Tomb Raidera?
- A. Vladar Atlantide B. Larina majka
C. Egipatska kraljica D. Vanzemaljac

N=L



A

V=F



T

Ž=M



Z=E

A



T

Rešenja iz prošlog broja: 1. B; 2. A; 3. B; 4. D; 5. C; 6. A; 7. B; 8. D; 9. D; 10. Rebusi: 1. Dragunov; 2. Maršal; 3. Jošimicu

play!

z i n e

