

# play!

z i n e

br. 178 | April 2024.

**IGRA MESECA:  
FINAL FANTASY VII REBIRTH**

**HARDWARE:  
REDRAGON DARK AVENGER**

**REVIEW:  
THE THAUMATURGE**

**DOMAĆA SCENA:  
INTERVJU SA IVANOM JAKUBIJEŃ**

**EDITORIJAL:  
NAJBOLJE MISIJE GTA SERIJALA**



**BROJ 178 - APRIL 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 i 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



Imajući u vidu pedigree koji (sa pravom) nosi originalni Final Fantasy VII, hajp oko najnovijeg Rebirth izdanja je bio očekivan. Sa preko 60 sati igre, mi u Play! ekipi smo tek zagreballi sadržaj koji Rebirth nudi, ali već možemo da kažemo da je jedan od naših glavnih kandidata za igru godine. Verujte nam - toliko je dobra. Ali da ne dužimo, bacite oko na našu recenziju!

Na temu reizdanja i rimejkova, vratili smo se u Derceto Manor sa modernom interpretacijom igre koja se smatra za jednog od glavnih pionira survival horror žanra - Alone in the Dark. Horizon Forbidden West Complete Edition nas je takođe oduševio - osim toga što je u startu fenomenalna igra, ovo bi mogao biti jedan od najboljih portova za PC kada su PlayStation naslovi u pitanju.

Ne možemo da ne spomenemo dramu koju je Capcom zakuvao sa Dragon's Dogma 2, dugoočekivanim nastavkom 12 godina starog naslova koji se danas smatra kulturnim klasikom. Uprkos izuzetno "upitnim" odlukama kompanije, možemo reći da je DD2 definitivno zadržao šarm originala!

Pored sjajnih igara, mart je bio odličan mesec i za domaću game dev scenu. Tokom prvog vikenda proleća održao se Play!Con Spring 2024, po prvi put uživo u Novom Sadu. Razgovarali smo o aktuelnostima gaming scene u Srbiji i projektima naših cenjenih predavača, uključujući Jovana Vesića, Savu Minića, Alekseja Krpana i Aleksu Jeremića. Sva predavanja ćete uskoro imati priliku da pogledate **na našem YouTube kanalu**. Do tada, uživajte u 178. broju našeg dragog časopisa!





**54 IGRA MESECA: FINAL FANTASY VII REBIRTH**



**50 REVIEW: DRAGON'S DOGMA 2**



**10 DOMAĆA SCENA: PLAY!CON SPRING 2024**

**FLASH VESTI** ..... 6

**DOMAĆA SCENA:**  
 Play!Con Spring 2024 ..... 10  
 Intervju sa Ivanom Jakubijem ..... 12

**EDITORIJAL:**  
 Najbolje misije GTA serijala ..... 16

**REVIEW:**  
 Horizon Forbidden West Complete Edition ..... 20  
 Princess Peach: Showtime! ..... 24  
 Persona 3 Reload ..... 28  
 WWE 2K24 ..... 32  
 Rise of the Ronin ..... 36  
 Alone in the Dark ..... 40  
 The Thaumaturge ..... 44  
 Dragon's Dogma 2 ..... 50  
 Final Fantasy VII Rebirth ..... 54  
 Sovereign Syndicate ..... 60

**BESPLATNI KUTAK:**  
 Cureocity ..... 66

**U POKRETU:**  
 BEAST: Bio Exo Arena Suit Team ..... 67

**HARDWARE:**  
 AMD računar u kompaktnom kućištu ..... 68  
 WLMouse BEAST-X ..... 72  
 Redragon Dark Avenger ..... 76

**ENIGMATIKA:** Final Fantasy edition ..... 80



## ROCKSTAR RAZMATRA ODLAGANJE GTA 6 ZA 2026. GODINU



Krajem prošle godine, Rockstar Games je konačno otkrio dugo očekivani nastavak legendarnog GTA serijala, više od decenije nakon prethodnog. Prvobitno je najavljeno da će izaći 2025. godine, ali izgleda da će Rockstar-u trebati više vremena da izbací GTA VI – moguće čak i celu dodatnu godinu.

Iako kompanija još uvek cilja na proleće 2025. godine, datum izlaska za GTA VI bi mogao biti odložen za kraj 2025, ili u najgorem slučaju čak 2026. godine kao "plan B". S obzirom da je prošlo više od decenije od izlaska GTA V, developeri u Rockstar-u bi trebalo da izdvoje svo potrebno vreme kako bi lansiranje igre prošlo bez problema. Nadamo se da će biti vredna čekanja!

## LARIAN ZAVRŠIO PODRŠKU ZA BALDUR'S GATE – NEMA NOVE IGRE NITI DLC-A NA VIDIKU

Nije nikakva tajna da je Baldur's Gate 3 oduševio čitavu gejming zajednicu. O tome svedoči broj prodatih kopija igre (preko 15 miliona), kao i nagrada za igru godine na Game Awards 2023.

Nakon ovog uspeha, prirodno bi bilo očekivati da Larian želi da nastavi serijal. Međutim, kako ovaj studio nikada nije bio sklon normama, direktor Sven Vinke je potvrdio da nema planova za BG4 niti DLC-a za BG3, i da želi da se u potpunosti odalji od Dungeons & Dragons IP-a.

Iako Vinke nije rekao mnogo toga o svojim budućim planovima, ali sa sigurnošću možemo da kažemo da će Larian Studios nastaviti da pravi kvalitetne igre. Ko zna, možda će vratiti Divinity serijalu!



## SONY NAVODNO OBUSTAVIO PROIZVODNJU PS VR2



Sonijev VR headset je 22. februara napunio svoj prvi rođendan. Uprkos odličnim recenzijama, PS VR2 izgleda da nije uspeo da ostavi željeni trag na tržištu, pošto je uređaj debitovao sa veoma malim brojem kompatibilnih igara, kao i paprenom cenom od 549,99 dolara. Ovdje ne računamo dodatni trošak PlayStation petice.

Sony još nije objavio konkretne podatke o prodaji, što sugerise da PS VR2 ima lošije rezultate od svog prethodnika, za koji je potvrđeno da je dostigao milionsku prodaju sedam meseci nakon izlaska krajem 2016. godine. Veruje se da je jako mali procenat PS5 korisnika kupio uređaj, zbog čega je kompanije navodno obustavila njegovu dalju proizvodnju.

## GHOST OF TSUSHIMA 2 ĆE BITI PREDSTAVLJEN U JUNU OVE GODINE



Pripadnici "PC master rase" su uvek želeli Ghost of Tsushima i Bloodborne iz PlayStation biblioteke. Dobili smo konačnu potvrdu da PC verzija Ghost of Tsushima dolazi ove godine, i to kroz par meseci. Nakon što je port potvrđen, insajder je naveo da će Ghost of Tsushima 2 takođe biti otkriven na ovogodišnjem PlayStation Showcase. Priča se da će se PlayStation Showcase održati u maju ili junu 2024. godine, što znači da će Ghost of Tsushima 2 biti prikazan za nekoliko meseci.

Takođe je važno napomenuti da su oglasi za posao iz prethodni dokazi već ukazivali na najavu za 2024. godinu. Međutim, igra verovatno neće ugledati svetlost dana pre 2025. godine.

## EA NAGOVESTIO DA JE DEAD SPACE 2 REMAKE U PRIPREMI

Dead Space Remake je bio jedan od prvih hitova 2023. godine. Nakon uspešnog lansiranja, izdavač je poslao ankete fanovima pitajući ih da li žele još jedan remake. Nekoliko meseci kasnije, dobili smo obećavajući teaser za Dead Space 2 Remake.

EA je nedavno promovisao novi merch za franšizu na socijalnim mrežama. Iako to nije ništa neobično, izdavač je odlučio da koristi grafike iz Dead Space 2 umesto onih iz Dead Space Remake.

Prateći korake Resident Evil, Dead Space 2 Remake je očigledan sledeći korak za EA. Usred nedavnih otpuštanja, takođe je potvrđeno da će se više raditi na internim franšizama, čime se povećava verovatnoća drugog rimejka.



## BIVŠI DOOM DEVELOPERI OSNOVALI INDIE AAA STUDIO



Osvanuo je novi nezavisni gejming studio na čelu sa veteranima industrije, koji su radili na DOOM-u u sklopu id Softvera. Poznat kao emptyvessel, studio će se fokusirati na razvoj AAA igara. Njihov prvi projekat će biti "puča inspirovan distopijskim sci-fi filmovima, knjigama i video igrama".

Na čelu studija se nalaze direktor Emanuel Palalik i generalni menadžer Geret Jang, koji su ranije učestvovali u razvoju DOOM-a. Timu se pridružio veliki broj iskusnih developera, koji su radili na igrama poput Call of Duty, The Last of Us, Borderlands, Tomb Raider i Uncharted.

Za sada ne znamo ništa o prvom projektu studija, ali očekujemo dosta toga.



## GOD OF WAR RAGNAROK PC VERZIJA NAVODNO IZLAZI POČETKOM 2025. GODINE



Nakon Horizon Forbidden West i Ghost of Tsushima, izgleda da God of War Ragnarok uskoro dobija PlayStation port. Sa informacijama koje dolaze od istog pouzdanog izvora, ovaj PC port izgleda stiže 2025, i to u prva tri meseca godine.

Pošto je poznato da Sony generalno objavljuje PC portove u ovom periodu, God of War Ragnarok bi mogao biti sledeći. Horizon Forbidden West je takođe stigao na PC u prvom kvartalu, dok je The Last of Us Part 1 pokrenut u istom mesecu prošle godine. Ipak, PlayStation još uvek nije potvrdio ove informacije. Fanovi visoko cene ovaj serijal, zbog čega ovaj port ima potencijal da postane najveće PlayStation-ovo izdanje na PC-u.

## EMBRACER PRODAO IZDAVAČA SABER INTERACTIVE

Embracer Group već oko godinu dana pokušava da proda nekoliko svojih studija, nakon što ključni investicioni dogovor nije uspeo da se realizuje. To je dovelo do brojnih zatvaranja studija i otpuštanja, dok se drugi studiji pripremaju za prodaju.

Embracer Group je zvanično potvrdio da se "odrekao" Saber Interactive studija, zajedno sa mnogim tekućim projektima, uključujući remake za Knights of the Old Republic. Saber se sada pridružuje privatnom investicionom fondu kao deo projekta vrednog 247 miliona dolara.

Embracer kaže da još uvek može da zadrži studije poput 4A Games i Zen Studios, ali je Saber potvrdio da želi da ove studije "povede sa sobom".



## NINTENDO NAJAVIO NOVI SUPER MARIO BROS. FILM



U nedelju, 10. marta obeležen je internacionalni dan Marija. Tokom ove proslave, legendarni Šigeru Mijamoto je najavio novi animirani Super Mario Bros. film, kao i moderni remaster dve Mario igre. Moraćemo malo da se strpimo međutim, pošto ovaj nastavak izlazi tek u aprilu 2026. godine.

Pored ove najave, Mijamoto je takođe potvrdio da nam ove godine stižu Paper Mario: The Thousand-Year Door rimejk i Luigi's Mansion 2 HD. Paper Mario: The Thousand-Year Door izlazi 23. maja za Nintendo Switch, a Luigi's Mansion 2 HD 27. jula za istu platformu.

Super Mario Bros. Movie važi za jedan od najuspešnijih filmova koji su bazirani na video igrama, tako da je ovo logičan potez Nintendo.

## SUMMER GAME FEST 2024 POČINJE 7. JUNA



Sada kada je E3 zauvek otkazan, Summer Game Fest je zvanično "preuzeo štafetu". Događaj se vraća ovog juna, obećavajući nove trejlere i najave igara. Producent emisije Džef Kili je najavio da će se glavni događaj održati 7. juna u YouTube Theatre u Los Angelesu. Stream će biti emitovan na Twitch i YouTube platformama, dok će karte takođe biti dostupne za one koji bi želeli da prisustvuju uživo – samo nemojte da se penjete na scenu. Kako je SGF sada jedan od glavnih gejming događaja godine, očekujemo dosta uzbudljivih najava i iznenađenja.

Pošto se livestream odvija popodne na zapadnoj obali SAD-a, mi na Balkanu ćemo ga gledati kasno uveče, počevši od 23:00.

## KOMPOZITOR LUDVIG GORANSON RAZBESNEO GEJMERE TOKOM DODELE OSKARA

Pored nagrade za najbolji film, Nolanov blokbuster Oppenheimer je osvojio mnoga druga priznanja, uključujući Oskara za najbolji soundtrack koji je komponovao Ludvig Goranson. Tokom svog govora, kompozitor je izgovorio nešto što je naljutilo gejmere širom sveta: "Želeo bih da se zahvalim roditeljima jer sam detinjstvo proveo svirajući instrumente a ne igrajući video igre".

Ovaj komentar je izazvao negativne reakcije zajednice, gde su mnogi istakli da je ogroman broj video igara u umetničkom smislu jednako, ako ne i kvalitetniji od većine modernih holivudskih filmova.

Da li je ovo samo preterana reakcija gejmera? Ili je Goransonov komentar bio malo neumestan?



## RESIDENT EVIL 9 ĆE IMATI OTVORENI SVET ZAHVALJUJUĆI OSVEŽENOM RE ENDŽINU



Resident Evil franšiza je ponovo došla do svog vrhunca 2017. godine, i Capcom od tada nije razočarao. Najnoviji naslov, Resident Evil 4 Remake, već je prodao preko 7 miliona kopija za samo godinu dana, i time postao najbrže prodavana igra ove franšize. Sada, pojavile su se glasine koje kažu da Capcom navodno radi na nastavku, Resident Evil 9. Zapravo, možda će nositi titulu prve open world RE igre.

Ova vest dolazi od veoma pouzdanog izvora informacija o horor igrama, Dusk Golem. On navodi da Dragon's Dogma 2, Resident Evil 9 i Monster Hunter Wilds dele Capcom-ovu tehnologiju otvorenog sveta. Iako su neki fanovi skeptični, navodi se da će RE9 zadržati "srž serijala".





U subotu, 23. marta se održao Play!Con Spring 2024, jednodnevna konferencija posvećena domaćoj gejming industriji. Verovatno ste već znali sa kojim ciljem organizujemo Play!Con, pošto je ovo sedmo izdanje našeg voljenog događaja! Međutim, ovom prilikom smo uveli nekoliko novina. Pored potpuno nove postavbe predavača, Play!Con se po prvi put održao u Novom Sadu, i to u sklopu Gaming Week festivala.

Našem malom prolećnom skupu su se pridružila četiri predavača: Jovan Vesić, Sava Minić, Aleksej Krpan i Aleksa Jeremić. Iako su svi govorili o svojim ličnim projektima, sva četvorica su se dotakli malo "šire slike".

U predavanju "Svi putevi vode u gejmdev", Jovan je istakao da vas ljubav prema igrama može odvesti u svet gejmdeva bez obzira na vašu prethodnu profesiju. Jovan je takođe pokretač projekta "Columnae: A Past Under Construction" studija Moonburnt, igre koja je postala prepoznata kao prva srpska uspešna Kickstarter kampanja u oblasti gejminga. Kao svestrani stvaralac narativno složenih i prožimajućih naslova, Jovan učestvuje i u razvoju igre "Rue Valley" studija Emotion Spark.



Naš sledeći gost bio je Aleksej Krpan, pisac i glasovni glumac iz Bohemian Pulp i Sensible Shouting studija, koji nas je proveo kroz svoju bogatu karijeru i objasnio nam kako je iz novinarstva dospao u gejming. Aleksej je glavni pisac distopijske avanture Let Bions Be Bygones, u kojoj kao glasovni glumac tumači i veliki broj uloga. Prema svemu što smo čuli i videli, Let Bions Be Bygones zaista obećava - držimo fige da igra izađe ove godine!

Na kraju smo razgovarali i sa Aleksom Jeremićem, producentom iz Shosha Games studija (Water Me, Water Me & You), koji je na Play!Con Spring 2024 po prvi put prikazao gejmplaj iz svoje predstojeće igre "The Legend of the Jaffa Brownie". Očekujte da će igra izaći u narednih nekoliko nedelja!

Za sve one koji su propustili Play!Con Spring 2024, ili one koji ponovo žele da poslušaju predavanje koje im se posebno dopalo - snimak cele konferencije će uskoro biti okačen **na našem YouTube kanalu**.

Želeli bismo da se zahvalimo našim cenjenim gostima i svima onima bez kojih Play!Con ne bi postojao! Vidimo se (verovatno kada ponovo zahladni)!

# ZAVRŠEN PROLEĆNI PLAY!CON 2024: PRVI PUT UŽIVO IZ NOVOG SADA!

Posle prvog predavanja, postalo je jasno da srpska gejming zajednica raste iz godine u godinu, čega se dotakao i naš sledeći gost, Sava Minić iz Nordeusa, koji od 2022. godine okuplja stotine ljudi na Global Game Jam Belgrade. Ovakvi događaji su u neku ruku postali obavezna praksa za sve koji sebe vide u razvoju video igara, kako bi otkrili više o sebi i poslu koji im predstoji u karijeri. U tome se ogleda značaj inicijative koju je Sava pokrenuo, posebno za mlade i ambiciozne developere.





# INTERVJU SA IVANOM JAKUBIJEM



**P**rošle godine, hrvatski studio Today's Games je započeo razvoj svog prvog projekta, atmosferične metroidvanie ReSetne čija priča se odvija u dalekoj distopijskoj budućnosti kojom vladaju roboti. Upravo danas smo imali priliku da popričamo sa game dizajnerom i vođom razvoja ReSetne, Ivanom Jakubijem, koji je podelio i svoja iskustva u hrvatskoj game dev industriji.

**Pozdrav Ivane! Hajde da se vratimo u daleku prošlost. Recite nam kada ste se odlučili da želite da se bavite gamingom i da li postoji neka konkretna igra ili iskustvo koje vas je odvelo na ovaj put?**

**Ivan:** Kao dete sam uvek obožavao igre, ali nikada nisam puno razmišljao o tome kako bih hteo i praviti igre, jer nisam znao otkuda krenuti. Tada na našem tržištu nije bilo puno informacija o game development industriji, tako da mi ni na kraj pameti nije bilo da ću jednog dana i razvijati video igre.

Sve se promenilo mojim dolaskom u Machina Game Dev Academy koja nudi različite programe edukacije, a ja sam se odlučio za game design područje. Nakon dve godine učenja, dobio sam prvi angažman u Cateia Games studiju i ostalo je istorija.

**Opišite nam početke Today's Games studija. Koja je vaša uloga u timu?**

**Ivan:** Today's Games je počeo dosta spontano u teretani, gde nas je zajednički poznanik spojio i u roku od par dana pokrenuli smo proces pokretanja studija i igre na kojoj trenutno radimo. Posle nekoliko sastanaka i brainstorming sesija, odlučili smo kakvu igru ćemo praviti. U narednih mesec dana napravili smo dokumentaciju i pitch s kojim smo dobili investicije da možemo početi sa radom. U vrlo kratkom periodu smo okupili kvalitetan tim ljudi s višegodišnjim iskustvom u industriji i krenuli u razvoj prve igre. Investicija nam je na samom startu potvrdila kako imamo dobru ideju čiji potencijal i drugi prepoznaju.

**Na tu temu, kako biste našim čitaocima opisali ReSetnu? Recite nam nešto o gejmpleru i priči.**

**Ivan:** ReSetna je 2.5D metroidvania smeštena u post-apokaliptični sci-fi svet gde su roboti jedini preostali oblici života. Kao i kod svake metroidvanie, gameplay ReSetne će se fokusirati na istraživanje i borbu, gde igrač otključava nove veštine i oružja, te time postaje sve jači i agilniji.

Središte igre, odnosno glavna junakinja je ReSetna. Ona se u jednom trenutku budi u ovom svetu, bez ikakve ideje kako i zašto je tu dospela, niti ko je ona zapravo. Sve te informacije igrači će otkriti kako budu prelazili igru. Planiramo puno izazova, misterija i otkrića, gde svaki korak vodi prema dubljem razumevanju detaljno osmišljenog post-apokaliptičnog sveta.

**Metroidvania je jedan od najpopularnijih žanrova u svetu video igara. Šta biste rekli da ReSetnu izdvaja od drugih igara u žanru?**

**Ivan:** Tematika je ono što ReSetnu čini drugačijom od drugih igara metroidvania žanra. Sci-fi tematika je jako retka kod metroidvania.

Druga stvar koja nas izdvaja je jedinstveni upgrade system koji ćemo uskoro prikazati, ali u ovom trenutku još o njemu ne mogu više otkriti.



**Uzimajući u obzir njenu estetiku, tematiku i gejmpler, šta vam je poslužilo kao najveća inspiracija za ReSetnu?**

**Ivan:** Hollow Knight, Blasphemous 2, Metroid Dread i Prince of Persia: The Lost Crown su bile neke od inspiracija. Reč je o kvalitetnim metroidvanijama i svaka je jedinstvena na svoj način.

**Koji aspekt razvoja ReSetne za vas predstavlja najveći izazov?**

**Ivan:** Usudio bih se reći da za sada nismo naišli na neke velike izazove. Nastojimo temeljitim planiranjem što nam omogućava da predvidimo moguće probleme i na vreme reagujemo kako bismo ih izbegli. Komunikacija unutar tima je dobra i svi smo dosta dobro organizovani.

**Koji je, po vašem mišljenju, ključni sastojak koji metroidvania žanr čini toliko popularnim i uspešnim?**

**Ivan:** Ključni sastojak za uspeh metroidvania igara je, generalno, zanimljivost sveta koji se istražuje. To najviše privlači igrače ovim igrama. Nakon toga dolazi koliko je zanimljivo istraživati sam taj svet, i da li je borba, odnosno mehanika borbe, dovoljno zabavna.

**Kada možemo da očekujemo ReSetnu? Za koje platforme će igra biti dostupna?**

**Ivan:** Q4 2024, na svim konzolama.



**Recite nam nešto o današnjoj game dev industriji u Hrvatskoj. Koliko je teško probiti se?**

**Ivan:** Rekao bih da je sada probiti se jednostavnije nego ikad. Osim samih razvojnih studija, u Hrvatskoj postoje brojne institucije koje mogu ponuditi kvalitetno znanje i praksu - Machina Game Dev Academy, Algebra, Pismo Novska. Ko god želi da krene da radi u ovoj industriji, može početi tamo. Kada sakupite dovoljno znanja i želite da pokrenete svoj projekat, sada ima fondova koji žele uložiti i u manje projekte.

**Koji savet biste dali samostalnim developerima?**

**Ivan:** Savet je vrlo jednostavan - krenite raditi i učiti. To je jedini recept.

**Da li imate neku omiljenu igru? Da li nešto trenutno igrate?**

**Ivan:** Mnogo je igara koje bih mogao navesti kao omiljene, ali na prvom mestu bih istaknuo Stardew Valley. Igra je izvanredna, posebno otkako je izašao novi update koji je doneo mnogo novog, zanimljivog sadržaja.

Imamo puno posla na ReSetni, tako da ne stižem da igram onoliko koliko bih želeo, ali s druge strane, razvijam ReSetnu, tako da se ne mogu požaliti.

**Želimo vama i vašim kolegama puno sreće u nastavku razvoja ReSetne! Željno iščekujemo Q4 2024!**



# FINAL FANTASY VII™

## REBIRTH

U PRODAJI







## CAIDA LIBRE Grand Theft Auto V

Zadatak je prilično jednostavan, ali veoma uzbudljiv. Kada rođak vođe kartela, Martin Madrazo, treba da svedoči na sudu, penzionisani kriminalac Michael De Santa i Trevor moraju prvo da obore njegov avion snajperom, a potom ga jure dok pada preko Los Santos i pustinje. Jedan od najuzbudljivijih momenata u igri je kada kontrolišete Trevora koji užurbano na motoru drži korak sa avionom, a igra oživljava celo iskustvo sa autentičnim okruženjem i uzbudljivim, ali rizičnim momentima. Iako je serijal poznat po kvalitetnim jurnjavama automobilima, ova misija se i dalje posebno ističe.



# NAJBOLJE MISIJE GTA SERIJALA

Grand Theft Auto franšiza postoji još od 1997. godine i do danas je provela kroz najrazličitija okruženja, decenije, karaktere, ali i misije kojima se ne zna broj. Raznolikost misija je posebno proširila granice kada se serijal preselio u 3D svet, ali nažalost i veliki broj njih je postao dosadan i radije bismo ih preskočili. Ipak, to znači da nam interesantne i zabavne misije ostaju dugo u sećanju, i uopšte nije problem igrati ih iznova i iznova. U nastavku ćemo izdvojiti neke od najboljih misija po našem, ali i po mišljenju ogromnog broja fanova ovog legendarnog serijala.

## BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S Grand Theft Auto: San Andreas

Kulminacija nekoliko misija u kojima CJ i Woozie planiraju savršenu pljačku kazina, kao u filmovima iz Ocean's serijala. CJ se maskira u jednog od radnika iz kazina, i gasom se pobrine za obezbeđenje, osoblje i posetioce, dok Zero diže u vazduh branu hidroelektrane kako bi zgradu odsekao od električne energije. Međutim kada se pojave vaši Yakuza saveznici, stvari kreću da idu veoma naopako. Zero-v rival obaveštava vlasnike kazina, i dolazi do pucnjave, a CJ mora da stigne do krova da bi pobegetao padobranom, a potom helikopterom. Misija se neprestano komplikuje i eskalira, i stiče se utisak da je nekoliko misija spakovano u jedan sjajan paket.





## KEEP YOUR FRIENDS CLOSE

### Grand Theft Auto: Vice City

Finale igre Grand Theft Auto: Vice City u kojem vas izdaje vaš saborac, Lance Vance, i staje na stranu vašeg nekadašnjeg šefa, Sonny Forelli-a. Zna se šta sleduje. Napad bez zadržske u Scarface stilu, sa dramatičnom konfrontacijom na krovu sa izdajnikom. Nakon toga, Tommy se vraća u vilu da se sukobi i sa Sonny-jem, što dovodi do konačnog obračuna koji ostavlja vilu u ruševinama, vas bez prijatelja, ali i poraženim neprijateljima. Jedini način da zacementirate vaše mesto na vrhu piramide.



## THREE LEAF CLOVER

### Grand Theft Auto IV

Mnoge GTA igre su imale misije pljačke, ali ovo je sigurno najbolja od mnogih. Niko i McReary braća pokušavaju da opljačkaju banku usred Liberty City-a, a misija je inspirisana Michael Mann-ovim filmom Heat (1995). Plan pljačke se komplikuje, grupa počinje da se raspravlja između sebe, i gube jednog člana. Niko i ostali članovi bande moraju da nađu način kako da pobegnu peške, dok policajci polako ali sigurno naviru. Ova misija ima sve. Tonu akcije, smešnih trenutaka i uzbuđenja. Čak i kada izgleda da će Niko pobeći u metro, i dalje vas očekuje kretanje kroz rizične podzemne tunele, pre nego što zaista nestanete sa kešom.



## DROPPING IN

### Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony

Šta da radite ako neko neće da vam proda hokejaški tim? Pa, sletite mu na glavu i oslobodite poziciju vlasnika tima. Luis Lopez dobija zadatak da likvidira Marki Ashvilli-a koji ne želi da proda hokejaški tim Liberty City Rampage, Ray Bulgarin-u. Helikopterom dolazite do masivne MeTV zgrade i tiho se padobranom spuštate na krov. Misija je puna adrenalinskih, napetih sekvenci, ali i delova u kojima se morate šunjati, što kulminira odličnim bekstvom sa scene. Kada ispunite zadatak morate da skočite sa zgrade i sletite u kamion u pokretu. To se zove odlazak sa stilom.







# OPTIMIZOVANI DINOBOTI



Autor: Igor Totić

REVIEW

Sony se raspistoljio sa PC portovima u poslednje vreme i to je dobra vest za sve nas. Većina ekskluziva za PlayStation konzole su sjajne i drago mi je da će sve u jednom momentu izaći za širu PC masu (Bloodborne kad?). Među tim igrama smo pre četiri godine dobili Horizon Zero Dawn koji je u početku imao problema sa optimizacijama. Sada je stigao i nastavak Horizon Forbidden West i mogu da kažem da su developeri naučili na svojim greškama i da je ovo možda najbolje optimizovani port koji sam igrao do sad.

Nije tajna da obožavam Horizon franšizu. Sem što sam prešao i totalno očistio obe igre na konzoli (pa čak i novu VR igru), isto to sam uradio i na PC-u. Poster, LEGO, kolekcionarske edicije, sve to imam i vrlo sam pristrastan što se ove igre tiče. Ali, objektivno mogu da kažem da je tehnički igra kompletna, prelepa i da vrlo lepo radi na širokom opsegu hardvera.

Pa da otkačimo odmah šta ovaj port nudi u odnosu na konzole. Pored podrške za Ultrawide monitore raznih rezolucija, igra se diči grafičkim unapređenjima kao i korišćenjem savremenih AI tehnologija u vidu Nvidia DLSS, DLAA, AMD FSR i Intel XeSS. Nije bitno čiji model grafičke karte imate, pokriveni ste svim novim tehnologijama koje pomažu da se svaki frejm nađe na vašem ekranu. Opcije za podešavanje grafike su pozamašne i možete vrlo detaljno napraviti savršenu kombinaciju opcija da biste izvukli 60 FPS-a. Na primer, prvo sam igrao na Intel i79700k sa Nvidia 2070 Super grafičkom kartom i na high detaljima sa uključenim DLSS, gde sam imao zakucanih 60 FPS-a čak i u otvorenim delovima igre. Posle sam probao igru na Ryzen 7800x3D i sa 4080 Super gde sam upalio sve na maksimum i bez DLSS imao prosečnih 130 FPS-a. Sve ovo je testirano u 1440p rezoluciji, 4K nisam imao priliku da probam.

Ali, konzolnu verziju sam igrao u 4K (koja je takođe sjajno optimizovana) i ne mogu da se odlučim gde je igra lepša. Podrška za miš i tastaturu je odlična i možete da menjate skoro sve tastere, ali možete da koristite i DualSense kontroler na PC-u za dodatnu imerziju jer igra na računaru podržava sve funkcije DualSense kontrolera kao i na PS5. Zaključno, tehnički igra radi odlično od prvog dana i nemam nikakvih zamerki na sam port. Tužno je samo što u današnje vreme mora da se napomene da PC port nije totalni krš.

**AKCIJA JE BRŽA I  
RAZNOVRSNIA U  
ODNOSU NA PRVI DEO**

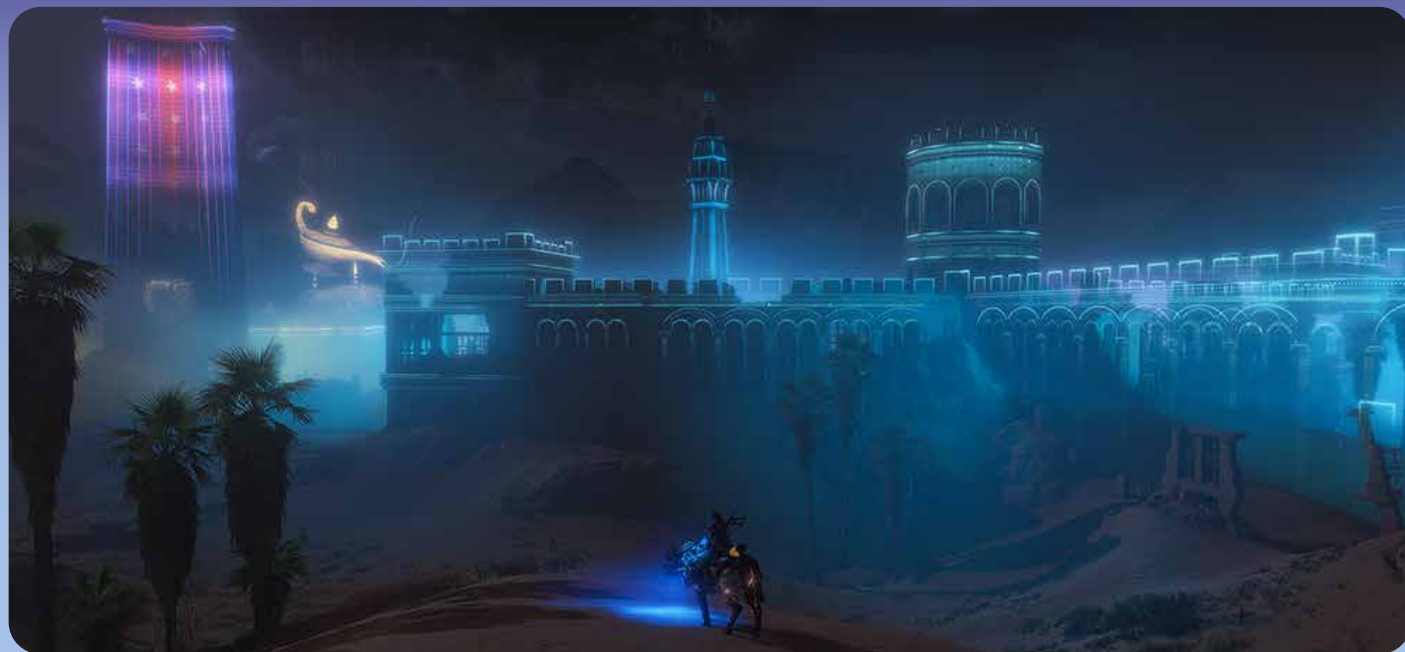
Horizon Forbidden West je akciona avantura iz trećeg lica u otvorenom svetu gde je igrač u ulozi Aloy. Ova junakinja ima komplikovanu prošlost kako detinjstva, tako i samog njenog postojanja (vidi prvi deo) i u drugom delu je uspeła da doživi slavu i poštovanje plemena koja je sačuvala od odbeglog AI-a Had-a. Posledice te borbe su dovele do elementarnih nepogoda i trovanjem plodne zemlje, i sad je na Aloy da ode na zapad i pronađe sve delove AI-a za teraformaciju i vrati prirodu na svoj put. Ovo je vrlo pojednostavljeno objašnjenje jer je priča izuzetno duboka i grana se na otkrivanje prošlosti, istorije postapokaliptičnog sveta kao i trenutno političko stanje između plemena kroz svakodnevne probleme. Aloy će naravno pronaći način da se uplete u sve.



Pošto su obe igre otvorene, svet je ogroman, a u nastavku je još veći i bogatiji. Gde god da se okrenete, pronaći ćete nešto, bilo da je skup resursa, neki događaj, krdo dinobota ili neki novi quest. Igru treba oko 2 sata da se potpuno otvori ali je tada melem kako za oči tako i za avanturistički duh. Mapa je ovoga puta dosta vertikalnija od prethodnika jer ćete moći da kontrolišete leteće dinobote ali i nova zip mehanika će vam dozvoljavati penjanje na velike visine. U istu ruku, pri početku igre ćete dobiti štit koji se koristi kao padobran, tako da vertikalnost neće biti problem kada slučajno napravite suviše korak na ivici najviše planine. U svakom slučaju, istraživanje će vas uvek nagraditi a ne morate više da se brinete oko inventara jer sve što skupite preko maksimalne količine u rancu ide direktno u kovčeg kom možete da pristupite iz bilo kog grada. Jedina stvar koja mi je smetala tokom istraživanja je to što Aloy konstantno komentariše okruženje i navodi vas gde biste trebali da idete, što malo ubija imerziju, uništava „a-ha!“ efekat i nervira ponekad. Svet je prelep i po mom mišljenju stoji rame uz rame sa dizajnom iz Ghost of Tsushima po lepoti prirode i okruženja. Gde god da se nađete, u krugu od 360 stepeni pronaći ćete prelepu vistu od kojih svaka može da bude wallpaper.







Akcija je brža i raznovrsnija u odnosu na prvi deo. Pored toga što možete da nosite više različitog oružja, ovoga puta postoje i razni tipovi novog naoružanja kao što su eksplozivna koplja, ratnički luk koji se koristi za brzo pucanje na manje razdaljine, teški samostreli i još par noviteta koje vam neću spoilovati. Iako je kontrolisanje Aloy poprilično slično prethodniku, ona je sad gipkija, brža i okretnija. Napad kopljem je dosta poboljšan u odnosu na prethodni deo – borba prsa u prsa je sada vrlo živahna jer ovoga puta koristite razne kombo napade u saradnji sa lukom i strelom gde celu igru pretvarate u vrlo sinematičko iskustvo. Ono što krasi ovu igru, kao i prethodnika, jeste planiranje borbi. Retko kada ćete biti samo napadnuti od strane neprijatelja, češće će vam biti prezentovana prepreka u vidu bitke i na vama je da smislite kako ćete je rešiti. Naravno, opcija da uletite i pobijete sve melee napadima je opcija, ali postavljanje zamki, šunjanje i ubijanje iz žbunja je vrlo zabavan pristup. Ovo pogotovo važi za dinobote od kojih svako ima svoje slabe tačke i delove tela koje možete da eksploatišete. Čak je nekada i ovo najbolji pristup jer ako zarobite robota u zamku, možete lakše da mu otkinete deo tela bez da ga uništite i posle taj deo koristite za unapređivanje opreme i oružja.



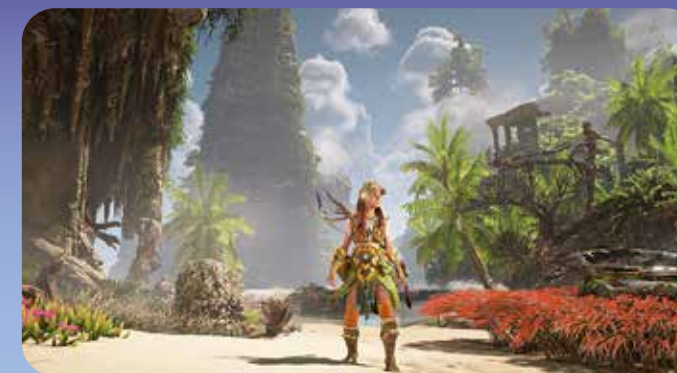
Talenta je ovoga puta mnogo više nego u prethodnom delu, tako da možete da pravite svoj build u odnosu na vaš stil igre. Ovo važi uglavnom za početak i sredinu igre jer kasnije dobijete toliko poena kako sa levelovanjem tako i od quest nagrada. Talenta ima mnogo i dele se na Hunter, Infiltrator, Machine Master, Survivor, Trapper i Warrior i svi imaju svoje unikatne pasivne i aktivne nodove. Talenti su jako bitni jer svako drvo otključava specijalne sposobnosti koje možete da koristite korišćenjem adrenalina. Ove sposobnosti mogu da vam dodaju nove karakteristike i napade oružju ili da vam daju specifičan buff, na primer dodatan štit, jači napad, bolji stealth, i slično. Tokom igre uvek možete da imate jedan vid buff-a ali možete da ga promenite pred svaku borbu bez penala.

**SVET JE OGROMAN,  
A U NASTAVKU JE JOŠ  
VEĆI I BOGATIJI**



U ovakvom otvorenom svetu, questovi su vrlo bitni da vas navode kako na istraživanje tako i na produbljivanje priče. Prethodni deo se vrteo oko dokazivanja Aloy u svom plemenu a kasnije na razotkrivanje istine i spašavanje sveta. Ovoga puta Aloy je heroj koji ide u nepoznate predele gde mora opet da se dokaže. Questovi se odnose baš na to i dosta se akcenta stavlja na međuplemenske odnose i kako Aloy upada u tu priču. Sci-fi delovi koji su bili misterija u prethodnom delu su sada u teškom prvom planu jer se bivši stanovnici zemlje vraćaju da vladaju. Arhaične ruševine kroz igru postaju blistavi high tech koji mi nije bio toliko interesantan kao u prvom delu, ali je i dalje lepo i konzistentno ispričan sa puno obrta, izdaja i heroizma. Sa tim na umu, neki questovi mnogo odudaraju od trenutnog stanja sveta a neki su potpuno nepotrebni i dosadni – srećom uglavnom sporedni. Priča je generalno dosta komplikovanija od prethodnika, ali se misterija izgubila jer se skoro sve objasni već od sredine igre, i to na predvidiv način.

Ovo je kompletna edicija cele igre, što znači da dolazi i sa Burning Shores DLC-om koji ne doprinosi mnogo priči, ali doprinosi razvoju Aloy u zavisnosti od vaših izbora. Generalno pozamašan DLC koji ni u jednom momentu nije postao dosadan, što čini ovaj PC paket vrlo isplativim po ceni od 60 evra.



**NEKI QUESTOVI MNOGO  
ODUDARAJU OD  
TRENUTNOG STANJA SVETA,  
A NEKI SU POTPUNO  
NEPOTREBNI I DOSADNI**

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Core i5-8600 /  
AMD Ryzen 5 3600  
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 /  
AMD Radeon RX 5700  
RAM: 16 GB  
HDD: 150 GB



IGRU USTUPIO:  
**PLAYSTATION**

PLATFORME:  
PS5, PS4, PC

RAZVOJNI TIM:  
Guerrilla, Nixxes  
Software

IZDAVAČ:  
PlayStation PC LLC

TESTIRANO NA:  
PC

CENA:  
€59,99

**OCENA**

**9**

- ✓ Sjajan port
- ✓ Još bolja igra
- ✓ Odlična optimizacija za PC
- ✗ Aloy ume da smara sa hintovima tokom igre
- ✗ Neki questovi su zaboravni i dosadni
- ✗ Misterija priče iz prvog dela se gubi





# A SAD MALO PIČ!



Autor: Milan Živković

REVIEW

bilo kog karaktera naprave dobar naslov. Ma, da uzmu i naprave igru o čoveku-pogačici koji skuplja susam, verujem da bi bilo nešto zabavno. S tim na umu, nadam se da čovek-pogačica nikada neće zaživeti, ne znam ni odakle mi takva košmarna ideja.

Elem, ovu konkretnu igru je razvio studio Good-Feel, poznat po nekolicini odličnih i par nešto lošijih naslova. Na svu sreću, njihova najnovija igra može da se svrsta u prvu kategoriju.

Pre nego što uzmete džojstik u ruke, da razjasnimo jedno. Showtime! je igra najviše namenjena mlađoj publici. Nedostatak sirovog izazova i šašave teme, tu su sa namerom da prvenstveno zabave gejmer-juniore. A svi mi ostali, bradati i visoki i otvorenog duha, oberučke smo pozvani da se došlepamo na zabavu. Sad kad smo to razrešili, da nastavimo.

Nakon desetina Mario igara, Luidi alternativa, Donkija i Toudova, Kirbija i Jošija, prosto mi je neverovatno da nismo imali više igara sa princezom Pič u ulozi protagoniste. Čovek bi rekao da je to bio slučaj u barem desetak naslova, ali kad pokušam da se prisetim nekog, tek kroz maglu nazirem možda samo jedan. Princeza celog "Mushroom" kraljevstva, skoro bez igara? Nedopustivo!

Tek nakon što sam zaigrao Princess Peach: Showtime! uvideo sam ne samo veličinu potencijala igara sa njenim likom, već i sposobnost Nintendo da od



Priča prati čuvenu princezu na putu do pozorišta, koje sticajem nesrećnih okolnosti biva uzurpirano od strane zlokobne madam Groždane i njene kisele družine (Grape and Sour Bunch, slobodno prevedeno). Na Pič je da vrati red i mir u renomirano pozorište, tako što će i sama učestvovati u njegovim predstavama. Ovo naravno znači da mora da prođe kroz sijaset pozorišnih komada i uloga, pa u velikom stilu dostojnom najvećih performansa, vrati sjaj na pozornicu.

Uloge tu naravno podrazumevaju kostimografiju, gde Pič u zavisnosti od datog okruženja, skače iz jednog kostima u drugi. Ovo u potpunosti menja pristup gejملهju, pa ćete se sa protivnicima suočavati kao mačevalac i nindža, ali i daleko nekonvencionalnije – u ulozi kuvara i manje agresivnih zanijanja.

**SIJASET ULOGA U KOJOJ  
ĆE SE PIČ PRONAĆI,  
DOPRINOSE ZABAVI  
NA NAČINE KOJE  
MOŽDA NISTE OČEKIVALI**



**SVAKI NIVO PREDSTAVLJA  
KONSTANTNO  
OSVEŽAVAJUĆI SET  
ZABAVNIH MEHANIKA**

Svaki od nivoa predstavlja set, ako ne inovativnih onda zabavnih mehanika, kako biste se što bolje ali i efikasnije osećali u datoj ulozi. A da sve bude još lepše, svaki novi nivo unosi pregršt svežih ideja kako biste vi a naročito najmlađi igrači, ostali investirani. Gejملهj je u najvećoj meri predstavljen u 2.5D izvođenju, odnosno trodimenzionalni likovi i okruženje sa ograničenim 3D manevarisanjem u skrolujućem svetu. Ova količina jednostavnosti pruža linearno iskustvo gde nećete imati situacije gde ne znate šta i kako dalje.

S tim na umu, kao i uz činjenicu da je količina ozbiljnog izazova gotovo nepostojeća, princeza usput skuplja i određene predmete kako biste 100% kompletirali nivo. Ove stvarčice se lako mogu prevideti, kako su neke od njih malo dublje „zavučene“, a ukoliko ih preskočite, ceo nivo morate krenuti ispočetka da biste imali priliku nadoknaditi propušteno.







## LAKO JE UOČITI VREMEŠNOST SWITCH KONZOLE, NAROČITO PO PITANJU ZAMUĆENOSTI GRAFIKE U PRENOSNOM REŽIMU IGRANJA

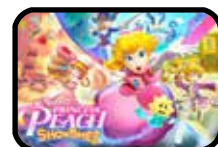


Nisu svi čak ni skriveni. Neki od njih prosto zahtevaju da savršeno uradite neki zadatak, pa vas ni pažljivo i sporo igranje neće spasiti od potencijalnog kiksa i ponovnog igranja celog nivoa. Ovo svakako nije nikakav problem za mlađe igrače, kojima je repeticija upisana u DNK niz, ali za nas starije može biti poprilično frustrirajuće.

Po pitanju grafike, dizajn nivoa i animacije su gotovo pa besprekorne. Sve je šareno i prosto poziva na igranje. Međutim, nije sve ni tako sjajno. Lako je uočiti vremešnost Switch konzole, naročito po pitanju zamućenosti grafike u prenosnom režimu igranja. Igra vapi za oštrijim prikazom a osim vizuelnih slabosti, prisutan je i nešto ređi pad frejmrejta. Potreba za novom Nintendovom konzolom, nikada nije bila veća...

Princess Peach: Showtime! je jedna izuzetno zabavna igra koja ima ogroman potencijal da vas oraspoloži. Ovo naročito važi ukoliko ste ili početnik ili planirate da igru igrate sa nekim ko nema mnogo iskustva. U takvom scenariju, sigurno vas očekuje mnogo zabave.

Možda slabije performanse i nekolicina frustrirajućih rešenja i tempa igre kvare iskustvo, ali kao jedan zabavni paket, ova igra samo sugerise dalju potrebu za još avantura sa princezom Pič u glavnoj ulozi. Ako budu i približno ovako dobre, možemo se već unapred radovati.



IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

PLATFORMA:  
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:  
Good-Feel

IZDAVAČ:  
Nintendo

TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

CENA:  
€59,99

OCENA

8.4

- ✓ Osećaj svežine tokom celog trajanja igre
- ✓ Šarmantni likovi i protagonista
- ✓ Dobar dizajn nivoa
- ✗ Odaje utisak zastarelosti konzole
- ✗ Neki neispolirani momenti

# 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



# KURT KOBEJN SIMULATOR

P3  
PERSONA 3  
RELOAD



Autor: Igor Totić

REVIEW

Nikada nisam igrao, nisi sam se nešto udubljavao u Persona igre. Štaviše, tek sam nedavno saznao da su Shin Megami Tensei i Persona igre povezane nekako (ili su isti univerzum?). Svakako, nisam fan i nisam poludeo za svakom igrom koja je u bliskoj prošlosti izašla. Znam da su svi balavili za Personom 5 i Personom 4 (remaster?) ali nisam nikada video ovoliki hajp oko igre koliko je bilo oko Persona 3 Reload. Koliko sam shvatio, ovo je najomiljenija igra u serijalu i fanovi su jedva čekali ovaj rimejk. Popularnost Persone 3 je počeo na PS2 konzoli koju nažalost nisam imao a posle se pretočila ista ta popularnost sa PSP konzolom gde je izašla P3 Portable.

Tako da, iako je ovo tehnički remake, ja ulazim u ovo

kao u potpuno novu igru. Po nekom nepisanom pravilu, Persona 3 je JRPG što znači da je pravljen od strane japanskih developera i verovatno ima potezne elemente borbe sa dubokom pričom i da traje preko 100 sati. Prve dve kućice su štiklirane, ali za ovu poslednju nisam siguran jer je još uvek nisam prešao. JRPG žanr mi nije stran, volim FF7, Octopath Traveler, Chrono Trigger, Tales of Arise, i more ostalih, ali u Persone nikada nisam zalazio iz jednog razloga ili drugog.

Prvo su mi premise smetale, uglavnom se sve dešava u školama sa nekim uvrnutim tematikama i ima dosta socijalizacije i „školskog života“. Persona 3 sve ovo ima, i fanovima je ovo poenta cele igre, dok je meni lično bilo izuzetno dosadno.



**SEGMENT IGRE KOJI SE ODVIJA TOKOM DANA MI JE BIO IZUZETNO DOSADAN I ZA MENE JE NAJVEĆA MANA IGRE**

Priča se odvija u školi u kojoj je vaš lik novi učenik. U ovom gradu postoji nešto što se zove bolest apatije koja tera neke ljude da oduzmu sebi živote. Ali to se ne dešava stalno, nego isključivo noću i meštani ovaj fenomen zovu Dark Hour. Tokom ovog fenomena, neki ljudi se pretvaraju u kovčege dok se drugima istope duše. Da li mi je jasno šta se dešava? Naravno da ne. Ono što je bitno je to da se vama ne dešavaju ovi fenomeni, kao ni određenim učenicima ove škole, ali se ona transformiše noću u toranj zvan

Tartarus gde se odvija većina igre. Ovaj toranj je pun čudnih kreatura koje izgledaju kao da su izašle iz nekog cirkusa ili vašara. Klinci ne mogu sami da se bore protiv ovih karakondžula, već prizivaju svoje Persone, to jest mitska stvorenja, demone, polubogove i druga čudovišta koji se bore umesto vas. Pošto klinci nisu pod uticajem tog fenomena, oni su uvučeni u tajnu organizaciju koja im daje zadatak da istraže šta se zapravo dešava, zašto, i da se otkrije misterija koju vaš lik nosi.







Glavna tema je samoubistvo. Svako dete, da bi prizvalo Personu, puca sebi u glavu sa „magičnim“ pištoljem i iz te interakcije se pojavljuje prizvani borac. Malo morbidno po mom ukusu, ali ova igra je toliko popularna da sam u apsolutnoj manjini što se tematike tiče. Persone su interesantne i pokrivaju širok dijapazon poznatih likova kao što su Morfej, Hermes, Cezar, Amaterasu, Dažbog i ostali. Zanimljiva mehanika u igri je to što možete da spajate različite Persone u moćnije verzije ili potpuno nove, tako da je eksperimentacija preporučena.

Same bitke su poprilično jednostavne i svode se na potezne akcije gde ciljate slabosti neprijatelja i to može da se pretvori u domino efekat što je super za održavanje brzog toka. Ultimativne sposobnosti su isto besno odrađene i radovao sam se momentima kad sam mogao da ih iskoristim.

## OVA IGRA JE IZGRAĐENA IZNOVA U UNREAL ENDŽINU I IZGLEDA ZAISTA LEPO

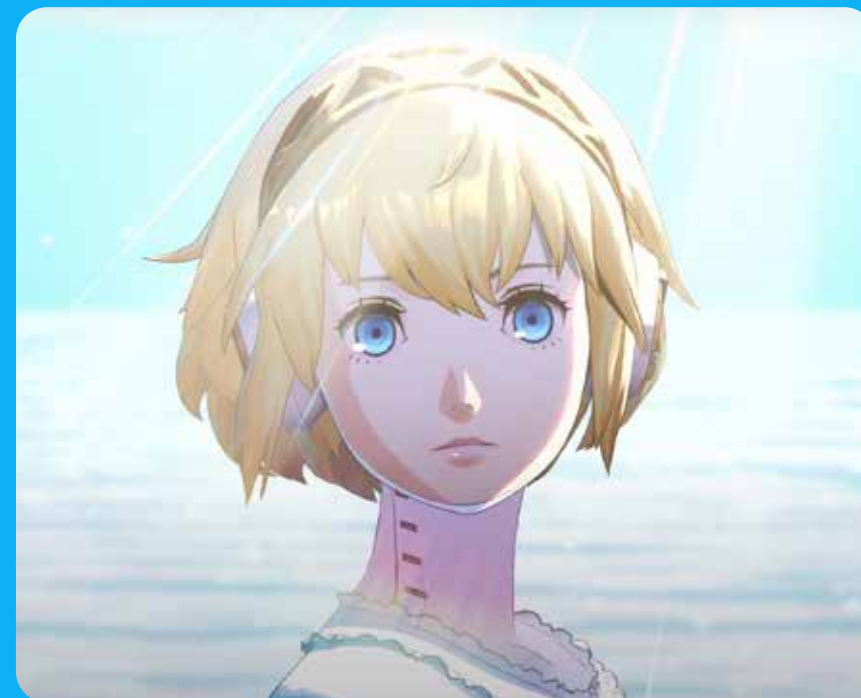


Drugi deo igre, to jest segment koji se odvija tokom dana mi je bio izuzetno dosadan, spor i za mene je najveća mana igre. Većinu dana provodite u školi kako na časovima tako i na odmoru sa drugim školarcima. Poenta ovog segmenta je unapređivanje vaših statistika kroz učenje ali i simulacija odnosa sa drugima. Ovi segmenti su mene lično nervirali jer su predugo trajali, a mene nije bilo briga ni za šta sem da istražim misteriju Tartarusa. Ali opet, ovde sam u manjini jer sam pri istraživanju video da je ovo vrlo veliki i bitan deo igre. Uhvatio sam sebe da preskačem dosta interakcija, požurujem razgovore i ignorišem bilo kakvo učestvovanje koliko god sam mogao. Nažalost, dosta priče se razvija kroz ove razgovore tako da sam verovatno ispustio bitne detalje.

Što se samog rimejka tiče, ova igra je izgrađena iznova u Unreal Engine-u i izgleda zaista lepo. Iako je igra kompletno rađena u anime stilu, spoj dizajna,

efekata i muzike je fenomenalan i dočarava kako život u školi tako i u Tartarusu. Igru sam igrao i na japanskom i na engleskom i mogu da kažem da je glasovna gluma na visokom nivou, svi glumci su se apsolutno predali ulogama. Što se tiče drugih unapređenja, iz prve ruke ne mogu da vam kažem jer nisam igrao original, ali ako je verovati onome što sam čitao, pored grafike dosta unapređenja je pridodato samoj bici, prolasku kroz Tartarus i igra ima generalno bolji ritam. Ono što je najbitnije je to da ove promene ne menjaju suštinu originala, tako da je ovo vrlo veran remake.

I napokon dolazimo do mog omiljenog segmenta, a to je cena. Ja mislim da ova igra ne vredi 70 evra, štaviše nijedan remake ne vredi 70 evra. Još ako uključimo DLC u ovo, cena skače na 100 evra za igru koja postoji već 18 godina. Persona 3 Reload nije od mene napravila vernika, ali sam negde usput skapirao zašto je ljudi toliko vole.



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

- OS: Windows 10
- CPU: Intel Core i7-4790 / AMD Ryzen 5 1400
- GPU: NVIDIA GeForce GTX 1650 / AMD Radeon R9 290X
- RAM: 8 GB
- HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:  
**IRIS MEGA**

PLATFORME: PS5, PS4, PC, Xbox One, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM: Atlus, P Studio

IZDAVAČ: SEGA

TESTIRANO NA: Xbox Series X

CENA: €69,99

## OCENA 7

- ✓ Persone su izuzetno zanimljive
- ✓ Brz, interesantan kombot
- ✗ Tematika nije po mom ukusu
- ✗ Ceo deo u školi





# AMERIČKO RVANJE JE PONOVO U TRENDU



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Ovogodišnje izdanje najveće rvačke zabave u svetu je definitivno dobilo unapređenje, ponajviše kada govorimo o gejملهju i modovima. Što se tiče borbe, nova kontrolna šema je doprinela daleko boljem iskustvu, te ćete jednostavnim pozicioniranjem levog stika i nekog od glavnih dugmića sada okidati različite poteze, bilo da su slabiji, jači ili hvatački udarci. Takođe, responzivnost svakog udarca i pokreta je odlična, te igra pruža jako glatko i prijatno iskustvo. Ova poboljšanja se posebno ističu jer je igra u prošlosti imala dosta problema na ovom planu. Svaki borac ima i svoje komboe koji nisu previše komplikovani i generalno čine igru jako pristupačnom i široj publici. Iako su same mehanike dosta jednostavne, igra "štrči dubinom", što po individualnosti različitih boraca, što po generalnom stilu i ogromnom broju opcija i poteza koji često uključuju interakciju sa okolinom i drugim borcima.

WWE je pretežno imao kako period suše, tako i baš loših igara u serijalu, pogotovu pod 2K studijom koji je napravio pauzu od godinu dana nakon 2k20 izdanja, što je i logično s obzirom u koliko očajnom i nefunkcionalnom stanju je izašla igra. Na našu sreću, od tada se mnogo toga promenilo, pogotovu sa prethodnikom koji je uspostavio dosta jaku osnovu za dalji razvoj. Sada kada sam iskusio 2k24, definitivno mogu da tvrdim da ova igra verovatno ima najviše vizije od svih 2K-ovih sportskih serijala.



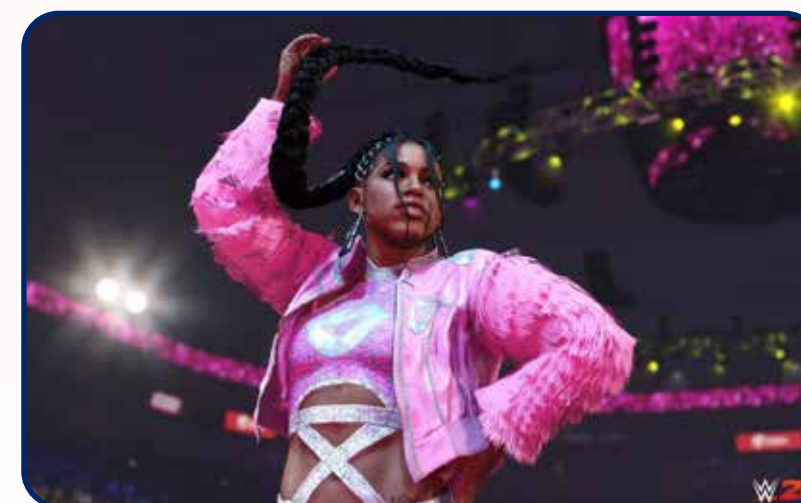
Dodato je nekoliko novih modova za mečeve, kao što su Casket, Ambulance i Special Referee, koji ne unose previše novina, ali su svakako dobrodošla prinova igri koja dobija na autentičnosti događaja iz godine u godinu. Sada su, pored više od impresivnog broja od 200 boraca, kako starih i legendarnih, tako i novih i aktuelnih, licencirane i sudije koje više nisu prisutne u generičkoj formi. Iako je postava boraca ogromna, dosta aktivnih velikana i dalje fali, što je pomalo razočaravajuće, s obzirom da je roster solidno pun i nekih relativno manje poznatih i ne toliko relevantnih ličnosti. Neki od ovih boraca će biti dodati kroz DLC izdanja koja će nas dodatno koštati, tako da nisam siguran koliko mogu opravdati nedostatak pojedinih kao što su Brok Lešnar i CM Pank.

Što se tiče Universe i MyGM modova, oni su odlični kao i uvek, gde je MyGM dobio nešto više pažnje sa odličnom postavkom kreiranja vašeg narativa i fokusom ne toliko na borbe, već na menadžment istih i prinovu u vidu mogućih trejdova između osoba i boraca nakon određenih borilačkih vikenda. Dosta sam se zabavio baratajući različitim borcima, organizujući događaje u širem WWE spektru, jureći raznorazne sponzore, promotere i slično, i stvarno mogu reći da nijedna borilačka igra nije ponudila ovakav menadžerski mod koji nudi toliko opcija. Universe je sličan, osim što ćete ovde osmatrati WWE u celosti, mada mislim da je manje interesantan od MyGM moda, s obzirom da više ima ulogu igrališta i neke simulacije "šta bi bilo kad bi bilo", umesto kreiranja nečeg konkretnog. Sa tim u vidu, Universe je zajedno sa MyGM-om po meni glavni adut ove igre, koji će većinu igrača najviše i interesovati.



**MYGM JE DOBIO NEŠTO VIŠE PAŽNJE, SA ODLIČNOM POSTAVKOM KREIRANJA VAŠEG SOPSTVENOG NARATIVA**





Tu je i neizbežni MyRise, gde ćete voditi vašeg kreiranog rvača kroz dve narativne kampanje, Unleashed i Undisputed, koje će vam ponuditi nešto više od šest sati originalne priče i zabave, otključavajući raznorazne arene, borbe i dodatne dekoracije. Obe kampanje nisu preterano intuitivne, gde bih ipak dao prednost Unleashed priči koja vas baca u ulogu borca koji tek ulazi u WWE svet sa nekim jako interesantnim scenarijima, dok je Undisputed više borba za prazan presto koji je Roman Reigns ostavio za sobom, popunjavajući narativ tonom nekih borbi i sporednog materijala koji deluju kao filler epizoda. Sve u svemu, iako je zanimljiv, ovaj mod služi za upoznavanja i kreiranje vašeg rvača u nekom konkretnom stilu, sa ciljem da se i tu malo uvuku mikrotransakcije, koje su znatno prisutnije u

MyFaction modu koji je već klasična 2K baljezgarija slična Ultimate Team-u iz EA FC i MyTeam iz NBA 2K igara. Ovaj rulet skupljanje rvača kao raznoraznih kartica koje imaju beskonačno različitih edicija, sposobnosti i kombinacija, rekao bih da uvažava nešto manju popularnost nego u drugim sportskim igrama. Iako se vidi 2K-ov pokušaj da to dodatno ispromoviše kao jedan od glavnih aduta igre, veliki fokus na drugim modovima očigledno uspeva da urodi plodom, pošto ti modovi zapravo dobijaju unapređenja iz godine u godinu. Što se tiče Showcase moda, on je u velikoj meri ostao sličan onom iz 2K23, osim što poseduje znatno veću dozu sadržaja sa proslavom 40 godina Wrestlemanije, ali ne predstavlja ništa više od zabavnog putovanja kroz istorijat WWE scene.

WWE 2K24 radi vrlo dobro na konzolama bez nekih većih problema, i generalno predstavlja dosta glatko i nezahtevno iskustvo, osim kada govorimo o net kodu, koji je kod 2K-a standardno jako loš, spor i sklon prekidima i diskonekcijama. Međutim, igra je na PC-ju u drastično drugačijem stanju - praktično je neigriva i prepuna bagova, a izbacivanja iz igre su veoma česta.

Hteo bih da napomenem da je audio-vizuelna podloga jako dobra. Iako ne briljira nekom kvalitetnom glasovnom glumom, ipak dostavlja jako uverljiv performans, veran izgled većine superzvezda ovog sveta, zajedno sa solidnim komentatorima koji imaju pregršt izjava specifičnih za skoro svakog borca.

Iako uvek ima prostora za unapređenja, ovo je verovatno najbolja sportska igra koju je 2K izbacio u poslednjih nekoliko godina. Ako uzmemo u obzir opštu stagnaciju ostalih serijala, pogotovu NBA, WWE 2K24 je dašak svežeg vazduha i pružice zabavu i onima koji nisu toliki fanovi kečera.

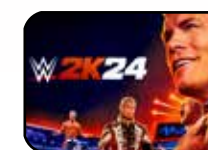


**DODATO JE NEKOLIKO NOVIH MODOVA ZA MEČEVE, KAO ŠTO SU CASKET, AMBULANCE I SPECIAL REFEREE**



#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
 CPU: Intel Core i7-4790 / AMD FX 8350  
 GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 / Radeon RX 5600 XT  
 RAM: 16 GB  
 HDD: 90 GB



IGRU USTUPIO:  
**CD MEDIA**

PLATFORME:  
 PC, PS5, PS4, Xbox Series X/S, Xbox One

RAZVOJNI TIM:  
 Visual Concepts

IZDAVAČ:  
 2K

TESTIRANO NA:  
 PS5

CENA:  
 €59,99

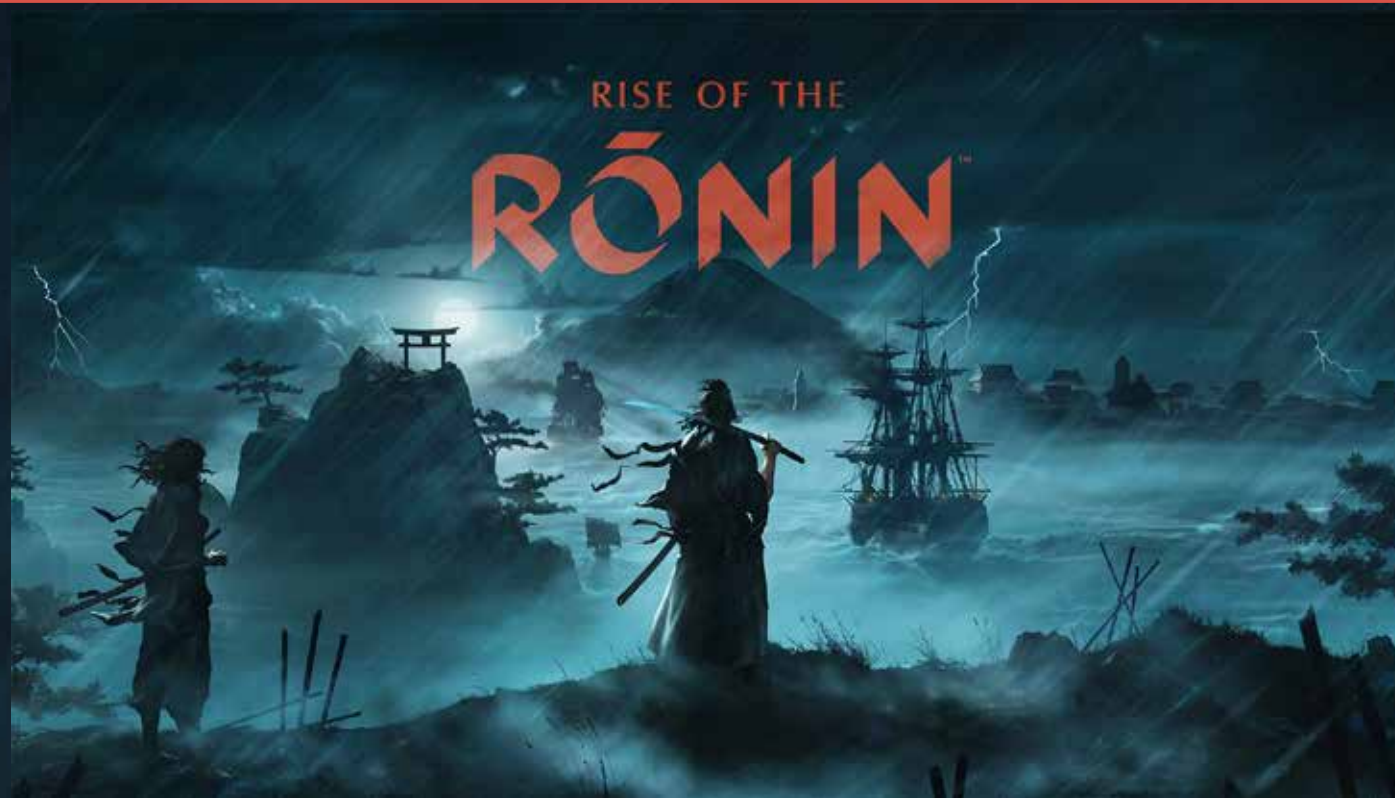
**OCENA**

**7,7**

- ✓ Jako jednostavna, zabavna tabačina sa pregršt opcija
- ✓ Veoma dobri menadžerski modovi
- ✓ Odlična prezentacija
- ✗ MyRise i Showcase su površni
- ✗ Mikrotransakcije u MyFaction i MyRise
- ✗ PC verzija je gotovo neigriva



# MOŽE TO I VIŠE I BOLJE, RONINE!



Autor: Milan Živković

REVIEW

Jedna od najtužnijih stvari u vezi bilo kog tržišta, jeste zasutost istovetnim proizvodima, sve do potpunog bezličja. Ovo je naravno jedna od pojava koja ume da zapati i tržište video igara, a često je uzrokovana popularnošću kvalitetnih trendova koje je teško replicirati.

U poslednjih desetak godina, jedan od najpopularnijih pravaca u kom su video igre na ovaj ili onaj način težile, jesu formule koje je FromSoftware uveo sa svojim "soulslike" naslovima. Ukoliko ne evidentno inspirisane, mnoge igre su uspešno ili ne toliko vešto koristile neke od prepoznatljivih karakteristika žanra.

U celu situaciju uključio se i renomirani studio Team Ninja, koji i dan danas stoji kao ponosni vlasnik najbolje igre žanra, a da to nije studio koji je žanr izmislio. Nioh i Nioh 2 su jedne od najkvalitetnijih igara ovog tipa, ukoliko izuzmemo sve Dark i Demon's Souls igre, Bloodborne i naravno Elden Ring.

Mada koliko god te dve igre bile odlične, opet previše podsećaju na serijale kojima su inspirisane, uvodeći tek poneki element po kom je Team Ninja studio prepoznatljiv. Zato Rise of the Ronin, igra koja je danas pred nama, ima drugačiji pristup. Dok zadržava svega nekolicinu "soulslike" elemenata, fokusira se najvećim delom na brze, zarazne i izazovne mehanike borbi. Ali usput rupe popunjava i nekim zastarelim elementima.

Priča nas vodi u Japan 19. veka, neposredno nakon njegovog otvaranja granica ka ostatku sveta. Dvojac blizanaca (po maču), proći će mnoge situacije ovog turbulentnog perioda, kako diplomatske tako i političke, ali na sebi svojstven način – mačem i oštricom.

Narativ je teško vođen karakterima, i onim koje vodite ali i svakim od onih koje srećete usput. Dok u svojoj suštini ne predstavlja naročito duboku priču, likovi su ti koji kompletnom pripovedanju daju na značaju. Ujedno, ovo je i jedan od najsnažnijih aspekata igre i ukoliko se dovoljno uživite, sigurno ćete uživati. Pa za razliku od priče koju ćete sigurno i zaboraviti nakon nekog vremena, likove ćete pamtiiti daleko duže.

Zvezda naslova je svakako akcija i sve mehanike koje ona podrazumeva. Team Ninja je ovde stvarno majstor svog zanata, pa će blokiranje, izbegavanje i kontriranje udaraca brzinom munje, navući osmeh na lice svakog obožavaoca brzih i preciznih borbi. Na raspolaganju imate mnogo oružja ali i još više specijalnih poteza koji uz njih dolaze. Jedina zamerka na ovom polju, tiče se kontrola koje su čudno razbacane po kontroleru i zahtevaju malo duži period navikavanja. A opet nakon svega ostavljaju i utisak da ste mogli biti i veštiji, samo da su komande bile bolje.

Naravno sve ovo je začinjeno dobrom dozom nasilja, pa celo iskustvo odaje utisak nekad jako popularnih samurajskih filmova ukombinovanih sa nekim od Ninja Gaiden naslova. U tom pogledu, svako ko nabavlja igru znajući šta od nje može da očekuje, neće biti razočaran.



Ali poput neotkrivenog talenta, ova igra pati od plejade nagomilanih elemenata koji odvlače pažnju sa kvaliteta, usporavaju i umnogome oslabljuju celo iskustvo. Kao prvo, zasipanje opremom i ostalim predmetima, nešto je sa čime smo se i sretali u skorijim Team Ninja igrama, ali nikada se nismo zaista i navikli. Ako uživite u menadžmentu oružja i odevnih predmeta, verovatno ćete uživati i ovde. Ali to nije nešto što privlači prosečnog igrača.

Dizajn otvorenog sveta, takođe miriše na deceniju i po stare recepture, pa nema mnogo toga intrigantnog da ponudi, bivajući istovremeno zatrpan sadržajem koji vam neće dugo privlačiti pažnju. Gomile lokacija na mapi koje pozivaju na to da ih obiđete, vrlo lako mogu izgubiti svoju draž i postati smetnja umesto cilj.

Na svu sreću, sporedne aktivnosti koje se tiču priče, daleko su zanimljivije. Ali i ova dešavanja često umeju biti repetitivna pa ukoliko ne nude nagradu dovoljno visoku za njihovo obavljanje, vrlo je verovatno da ćete odustati i od njih. Sve je naravno i stvar preferencije. Ja sam lično uživao sasvim dovoljno u ovom sadržaju, pa iako je došao trenutak kada mi se nije ponavljala slična misija, osetio sam zadovoljstvo u tome što imam izbor da prestanem, pre nego da mi je nametnuto prestajanje dok želim da nastavim dalje.

**"SOULSLIKE" ELEMENTI  
SAMO UOKVIRUJU  
PREPOZNATLJIVO I IZVRSNO  
AKCIONO ISKUSTVO  
TEAM NINJA STUDIJA**







Grafički, Rise of the Ronin predstavlja šarenolik proizvod. Na momente, lako je biti prezadovoljan vizuelnom prezentacijom. Ovo su trenuci kada se umetnički pravac, lokacija i ostatak režije poklope u besprekornom maniru. U ostatku situacija, nećete moći da odolite a da igru ne uporedite sa starijim, superiornijim naslovima. Zapravo, cela ova igra podseća na slabiju verziju kultnog Ghost of Tsushima ili recimo Sekiro-a, ali na svu sreću prožetu nekim od elemenata koji ipak uspevaju da je istaknu među konkurencijom.

Ukoliko se odlučite na igranje, očekuje vas najmanje 40 sati kvalitetnog mačevanja, koje lako može i da se duplira ukoliko se uživite i poželite da testirate sve tokove priče – nešto što je omogućeno poprilično inovativnim sistemom proživljavanja pređašnjih događanja i menjanjem budućnosti. Da ne pominjem borbe protiv glavnih likova koji vas očekuju na kraju svakog od poglavlja.

## GRAFIKA VAS NEĆE IMPRESIONIRATI, SEM U SITUACIJAMA KADA SE SVE KOCKICE POKLOPE I IGRA SE IZNENADA PROLEPŠA



Zapravo, ako bih morao da uperim prstom na najsnažniji aspekt igre, u svim borbama i odnosima sa likovima, kulminacija nesumnjivo leži upravo u ovim okršajima. Upoznati protivnika putem mača, baš kao u nekoj istočnjačkoj filozofiji koja poziva na strpljenje i razumevanje na višem nivou svesti. Učiti poteze i sposobnosti protivnika, pa pažljivim planiranjem strategije napasti i trijumfovati, najsvetliji su trenuci koje Rise of the Ronin ima da ponudi. Čak toliko svetli da i ostatak igre, bio on osrednji ili manje dobar, uspevaju da izvedu na pravi put.

Ovo možda jeste inferiorna igra u odnosu na gorepomenute naslove, koje svakako savetujem da odigrate pre nego što se upustite u ovakvu jednu avanturu. Ali ukoliko ste ih već igrali ili pak znate šta od ove igre možete da očekujete i to je sve što želite, nema sumnji da ćete se odlično zabaviti.

Igri posvetite vreme, naoružajte se strpljenjem i budite spremni da oprostite neke od neveštih i izandalih mehanika starijih naslova. Ukoliko uspete u tome, mislim da vam ovo lako može postati jedno od omiljenih iskustava ove godine.



## DOK SAMA PRIČA NIJE NAROČITO INTERESANTNA, ZVEZDE NARATIVA JESU LIKOVI KOJI SU PUNI KARAKTERA



IGRU USTUPIO:  
PLAYSTATION

PLATFORMA:  
PlayStation 5

IZDAVAČ:  
Sony Interactive  
Entertainment

CENA:  
€79,99

RAZVOJNI TIM:  
Team Ninja

TESTIRANO NA:  
PlayStation 5

OCENA

8

- ✓ Izvrstan borbeni sistem
- ✓ Zanimljivi likovi i njihovi odnosi
- ✓ Zadovoljavajuć broj interesantnih aktivnosti
- ✗ Vizuelna prezentacija uglavnom oskudeva
- ✗ Mapa i inventar su zatrpani đubretom





Autor: Milan Živković

REVIEW

# POVRATAK OTPISANIH...

Sa Alone in the Dark serijalom sam se davno upoznao, a i to je već bilo sa zakašnjenjem – toliko je zapravo stara ova franšiza. Prve tri igre koje su objavljene početkom i sredinom devedesetih godina prošlog veka nisam ni zaigrao, da bih se na ceo voz priključio tek pri četvrtom nastavku koji je objavljen i za prvu PlayStation konzolu. Samo ovo je bilo dovoljno da se nepovratno zaljubim u serijal.

Takva prezentacija horora, bila je nešto sa čime se do tada još nisam sretao. Atmosferične lokacije, intrigantna priča sa aromama Lavkraftovih začina i inovativne mehanike koje su koristile osvetljenje, verujem nikoga ne bi ostavile ravnodušnim. A da ne pominjem grafiku koja je ovu igru činila primerom koji sam najviše voleo da pokazujem drugarima, kada sam demonstrirao „snagu PlayStation keca“ (haha).

Peti nastavak, objavljen oko sedam godina kasnije, najavljan je poprilično ambiciozno. Interakcija sa okruženjem, sistem inventara, istraživanje sveta, grafika i sjajna muzika Olivijea Derivijera koji je tek bio na početku svoje karijere, naoštrili su me za igru kao nikada pre. Nažalost, jako loša optimizacija, gomila bagova i priča plus gluma po uzoru na film-ove "B kategorije" učinili su da igra ostane komercijalni promašaj. Nikada neću zaboraviti nastojanja izdavača da čak i putem suda "ubedi" javnost u kvalitet svoje igre.

Sa druge strane, petica je postala jedna od mojih omiljenih igara! Voleo sam svaki bag, svaku smelu mehaniku, svaku otrcano odglumljenu rečenicu. I dan danas ne samo da citiram neke od dijaloga, već igru i povremeno "obrnem" ne bih li se sveže napojio nostalgičnim emocijama. A ujedno i mahnem figurici Edvarda, koju sam dobio uz kolekcionarsko izdanje...



## ALONE IN THE DARK



Kroz ovu podužu uvertiru sada znate moje iskustvo se serijalom, kao i mišljenje o njemu. Pa dok sam prva tri dela nažalost preskočio, konačno se ukazala i ta prilika da original zaigram u vidu rimejka. Jer igra pred nama je moderna verzija začetnika serijala. Nešto što nisam očekivao da ću ikada videti, pravi povratak otpisanih.

Iako je prošlo skoro deset godina od poslednje Alone in the Dark "igre", čak i rimejk prvog dela su odlične vesti za serijal. No s obzirom na dužinu starih i dužinu ove nove igre, rekao bih da je ovde rekreirana možda i kompletna originalna trilogija. U svakom slučaju, vidno projekat iz pasije sa akcentom na možda nekolicinu manje bitnih elemenata.

Igra za početak izgleda jako pristojno. Na momente, atmosfera je kroz grafiku izgrađena apsolutno besprekorno, da bi vas u narednom momentu dočekalo nekoliko sasvim prosečnih kadrova. No s obzirom da je igra za cilj imala da prenese iskustvo igranja starih igara bez naročitih inovacija, bar po pitanju sirove atmosfere, mislim da joj možemo progledati kroz prste.

Priča je poprilično zanimljiva ali istovremeno dovoljno kriptična da ukoliko ne aktivirate sve filozofske vijuge već pri prvom pokretanju, verovatno nećete najsajnije ispratiti kompletnu fabulu. Sva sreća pa to i nije toliko važno, ukoliko ste neko kao ja pa vas više interesuje atmosfera nego svaki detalj narativa.

Ukoliko niste zaigrali ovaj naslov a neko ste otvorenog uma, predlažem da se već danas u njoj oprobate. Na PC-u vas od igranja deli svega desetak evra i isto toliko minuta istraživanja kako da igru pokrenete na modernim sistemima. Po mom mišljenju, vredi!

E sad, na sledeći naslov neću ni trošiti reči. Alone in the Dark: Illumination je jedna od najvećih uvreda za nastavak neke igre – ikada. Ujedno i rekao bih najniža ocena koju sam dao za neku video igru. Prelistajte naš časopis natrag u 2015. godinu i pročitajte moju recenziju, jer više od toga nemam šta reći na tu temu.

**UKRATKO GOVOREĆI,  
ALONE IN THE DARK JE  
JEDNO PROSEČNO ISKUSTVO**





## GEJMPLEJ JE TOLIKO ELEMENTARAN DA SAM ČESTO ZEVAO, JOŠ UVEK ANGAŽOVAN DA PREĐEM IGRU



Reklo bi se da je dobar deo budžeta otišao na glumačku postavu. Odabir glumaca je solidan, iako vas nijedna uloga neće naročito oduševiti. Kao da se postava baš i ne snalazi najbolje u pozajmljivanju glasova karakterima video igara, ali bar u vizuelnom smislu možemo reći da je kasting bio adekvatan. Ako ništa drugo, skoro svaki tekst na koji naiđete, neko od glumaca će pročitati naglas. Oni koji ne vole sami da čitaju, ovo će sigurno ceniti.

Sam gejmplej možemo podeliti u dve kategorije – istraživanje i akcija.

Istraživanje podrazumeva pronalaženje načina za napredak rešavanjem zagonetki i snalaženjem po mapi. U ovom pogledu, ovo je jedna od lakših igara žanra. Jeste da je prisutan odabir težine i na ovom polju, gde jedna opcija obiluje nagoveštajima u maniru modernih igara, dok druga nema nikakva pomagala tog tipa. Ali bez obzira na odabir, ukoliko imate i najmanje iskustva sa ovakvim igrama, nećete imati mnogo poteškoća.

Sa druge strane, akcioni deo je veoma elementaran. Imate nekolicinu vatrenog oružja kao i jedno hladno koji se lomi nakon nekoliko upotreba. Sve je bazično ali vrši posao, sa par momenata gde kamera i glava protagoniste mogu da zasmetaju. Meni je lično ovo još davalo na imerziji, kako sam saosećao sa Edvardom kao glavatim bratom...

Na početku igre, možete odabrati protagonistu. Izbor se svodi na Edvarda i Emili, gde na mesto dešavanja oboje dolaze iz zasebnih razloga. Izbor umnogome ne menja iskustvo ali je jasno da igra traži od vas da je dva puta pređete, kako biste je sagledali iz dva različita ugla. Nekolicina različitih dijaloga, scena i dešavanja, tek će ponekom igraču dati razlog za ponovnim igranjem. Ali s obzirom da će vam za prelazak priče biti potrebno oko pet sati, ponovno igranje i ne zvuči kao loša ideja, nakon što ste igru pazirili po ne tako niskoj ceni.



## IGRA POSEDUJE "RETRO" FILTERE, NE BI LI EVOCIRALI NOSTALGIČNE USPOMENE NA ORIGINAL



Ukratko govoreći, Alone in the Dark je jedno prosečno iskustvo. Baš kako stremi da verno rekreira original, tako ne uvodi gotovo ništa novo u celu formulu. Solidna grafika i muzika, simpatična atmosfera, prosečna gluma i pomalo nezgrapnan ali zadovoljavajuć gejmplej – sve u okvirima jednog osrednjeg iskustva.

Ukoliko ste veliki ljubitelj žanra, sigurno ćete se fino provesti. A ukoliko volite serijal, još bolje. Ja sam se lično odlično zabavio, ali opet moram biti objektivan. Ništa specijalno ali za serijal jako značajno izdanje. Da je malo sreće pa i da doživi šesti nastavak (onaj iz 2015. ne računamo).

Ako niste željni da igru zaigrate što pre, i te kako savetujem da sačekate neki dobar popust. S obzirom na sve navedeno, siguran sam da će se uskoro pojaviti.



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Ryzen 7 3700X / Core i5-12400  
RAM: 16 GB  
GPU: GeForce RTX 2060 / Radeon RX 5700 XT  
HDD: 50 GB



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ: THQ Nordic  
TESTIRANO NA: PlayStation 5

CENA:  
€59,99

## OCENA

# 7

- ✓ Obožavaoci originala će uživati
- ✓ Solidna atmosfera i priča
- ✓ Na momente, grafika ume da iznenadi
- ✗ Igra ne rizikuje i pruža samo već viđenu prezentaciju
- ✗ Neispoliranost po pitanju nekih vizuelnih aspekata
- ✗ Kratko iskustvo bez mnogo istaknutih momenata



Godina je 1905. Jesen u Varšavi ne sluti na dobro dok moćno, ali ranjivo Rusko carstvo, na klimavim nogama i pod velikim izazovima, pokušava da uspostavi red i kontrolu nad svojim bezbrojnim teritorijama, dok nespretno balansira na tankom ledu, kako po pitanju unutrašnje, tako i spoljne politike. Poljska već više od stoleća ne postoji, u trenutku igre podeljena između Rusije, Austrougarske i Nemačkog carstva. Poljski narod žudi za slobodom i ujedinjenjem, ali nemaju svi istu viziju budućnosti te borbe. Revolucionari, socijalisti, kriminalci, crkva, patriote, radikalni nacionalisti, tajne službe, lojalisti, kapitalisti... Svi igraju svoju ulogu u osvit poljskog 20. veka, koji će samo deceniju kasnije videti jedan od najkrvavijih ratova u istoriji čovečanstva. U svoj toj političkoj intrigi tmurne i blatnjave, ali veoma šarmantne Varšave, svoje prste su umešale i sile koje ne hodaju na istoj ravni postojanja kao običan svet.

The Thaumaturge je izometrijski RPG sa fokusom na narativne aspekte, koji kombinuje elemente mračne urbane fantazije sa političko-društvenim trzavicama i spletkama utemeljenim na stvarnom istorijskom periodu. Vi ste u ulozi Viktora Šulskog – titularni The Thaumaturge (najadekvatniji prevod za ovo zvanje bi bio čudotvorac), koji se nakon petnaestak godina izgnanstva (na koje ga je poslao otac), vraća u Varšavu kako bi prisustvovao očevoj sahrani nakon iznenadne smrti. Kako je i vaš otac bio jako moćan thaumaturge, i još pri tome i imućni trgovac i uticajni igrač u društveno-političkom životu Varšave, vaš povratak u grad će vas ubrzo ubaciti u spiralu intriga i društvenih trzavica, gde ćete kroz nekih 35-40 sati igre upoznati raznolike i živopisne likove iz svih slojeva poljskog i ruskog društva. Ovaj pomalo duži uvod je tu da vam ukratko opiše postavku ove igre, koja je po meni i najjači adut The Thaumaturge, jer početak dvadesetog veka u video igrama obično vezujemo za razne stimpark naslove viktorijanskog doba zapadne Evrope ili pozni divlji zapad, poput Red Dead Redemption 2. Baš zato je Varšava pravo osveženje.

**ŠARMANTNA VARŠAVA  
RANOG 20. VEKA JE PUNA  
ŽIVOTA**



## RA-RA-RASPUTIN!

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Thaumaturge u ovoj igri je osoba koja ima moć da čita ljudske emocije i namere, tako što jednostavno dodirne neki lični predmet te osobe, gde je ta osoba nesvesno ostavila svoje misli i emocije. Dodatno, ovi čudotvorci su jedini koji mogu da vide takozvane salutore, mistična i moćna bića koja nemaju fizičku formu, a koja su privučena specifičnim manama ljudi. Pogađate, thaumaturge ume da vidi i ove mane kod ljudi, kako bi im uzeo te mane i vezao salutora za sebe. Jer, za razliku od običnih ljudi kojima salutori manipulišu kako bi se hranili njihovim manama, Thaumaturge vezuje salutore za sebe kako bi se koristio njihovim moćima. U praktičnom, gejملهj smislu, moći ovih salutora ćete u dijalozima koristiti kako biste manipulirali sagovornicima, a u borbi kao saborce iz senke, svaki sa svojim unikatnim setom osobina.

The Thaumaturge je veoma ambiciozan AA projekat koji pokušava da uradi jako puno toga, sa manje ili više uspeha. Kada bih morao da opišem igru poređujući je sa drugim naslovima, rekao bih da je

ovo kombinacija The Witcher, Pokemon, i Frogwares Sherlock Holmes igara. The Witcher jer igramo poljskog stručnjaka za lov na demone koji uznemiravaju građanstvo (i koji takođe crta simbole kao izvor svoje moći), Pokemon jer te iste demone (salutore) dodajemo u našu kolekciju za borbu kada ih ukrotimo, i Sherlock Holmes jer se većina misija zasniva na traženju tragova kako bi došli do zaključka. Ima tu naravno još puno toga, i ambicija i trud koji su developeri uložili u projekat je zaista vredna hvale.

Međutim, mislim da je The Thaumaturge i previše ambiciozan za svoje dobro, jer je očito da su developeri zagrizli više nego što mogu da progutaju. To apsolutno ne znači da je igra loša, naprotiv. Ali, nažalost, velikih broj mehanika je zbog toga ostao nedorečen, nerazrađen i previše plitak. Recimo, pomenuto rešavanje kvestova i taskova se svodi na interakciju sa običnim predmetima u kojima su usađene misli, osećanja i namere interesnih ljudi, i

na osnovu kojih Viktor pokušava da dokuči istinu. Ovo na papiru zvuči kao zanimljiva detektivska igra gde moramo da dođemo do informacija sakupljajući dokaze. No, u praksi se svodi na kliktanje desnim mišem kako bi Viktorova percepcija pokazala predmete sa kojima treba da imamo interakciju (a tu su i jedini predmeti sa kojima se može nešto raditi), i kada pronađemo sve predmete, Viktor će prosto izneti zaključak, mi nemamo šta da lomimo glavu niti da povežujemo razne dokaze.

Borba je možda i najveća žrtva ove ambicioznosti, jer mi je veoma brzo postala dosadna i jedno-te-isto, do te mere da sam morao da smanjim težinu na minimum, ne zato što je teška, već zato što jednostavno želim da što pre završim sa time. U pitanju je potezna borba sa rundama i statičnim pozicijama likova u borbi. Ovo samo po sebi ne bi bilo problem, volim i potezne borbe i izazove, ali krajnji rezultat prosto nije zabavan, i kako je igra odmicala, sekvence sa borbom su mi gotovo po pravilu predstavljale smetnju koja mi ubija narativni aspekt igre, a ne neki uzbudljivi deo. Sa jedne strane se nalazi do četiri vaših neprijatelja, a sa vaše strane vi i do jedan vaš saborac, ne računajući salutora. U svakoj rundi možete da odigrate jedan vaš potez i potez samo jednog od salutora, što u teoriji može da ima određenu stratešku dubinu, ali je u praksi previše površno da bi bilo zanimljivo. Ovo je velika šteta jer su sami salutori fantastično dizajnirani u audio-vizuelnom smislu, i vidi se da je ovo aspekt igre u koji su developeri uložili poseban trud i na koji treba da budu ponosni. I borbene osobine salutora su u principu zanimljive, svaki salutor popunjava određenu nišu i njihove mehanike u borbi imaju potencijal da zapravo budu jako zabavne. Tim pre je veća šteta što je borba ostala ovako nedorečena i ultimativno dosadna, nešto preko čega samo želite da pretrčite. Slična je stvar i sa gejملهj RPG elementima van borbe. Ne postoje predmeti koje možete opremiti (osim kozmetičkih odela koje otključavate kao deo kolekcionarskog kvesta za krojača), a stablo veština se svodi na četiri prave linije u koje ulažete poene kako biste otključali nove osobine za sebe i vaše salutore. Do kraja igre sam praktično imao sve 4 linije skoro do kraja popunjene. Jedina kastomizacija pred borbu postoji u vidu određenih unapređenja koje možete da opremite na vaše postojeće veštine, ali to je apsolutno nedovoljno da trigeruje ono uzbuđenje traženja pravog builda u kojima RPG fanovi nalaze zadovoljstvo.





Sa druge strane, igranje uloga u narativnom smislu je veoma dobro. Igra daje veliki broj opcija da sami odlučimo o tome kako će se završiti mnogi kvestovi na osnovu naših odluka kroz dijaloge, ali i na osnovu naših prethodnih izbora. Recimo, ako previše često biramo „ponosne“ odgovore, vremenom ćemo izgubiti mogućnost da biramo skromne opcije u dijalozima, i ta opcija će ostati zaključana. U vezi s time, jako mi se sviđa to što igra stalno pokazuje da postoje zaključane i nedostupne opcije u dijalozima, stavljajući mi jasno do znanja da su moje prethodne odluke i izbori uticali na dalji razvoj priče. Pisci su uspjeli da sa jedne strane izgrade snažan i izgrađen karakter glavnog lika koji je od glave do pete svoj čovek, a sa druge strane ostave i više nego dovoljno prostora da mi sami kroz naše odluke i izbore u dijalozima izgradimo onakvog Viktora kakvog mi želimo na osnovu te baze. Ja sam recimo igrao izrazito ponositog Viktora koji želi da postane najmoćniji thaumaturge kako bi se dokazao svom pokojnom ocu sa kojim je uvek imao trzavice, Viktora koji je nemilosrdan prema onima koji mi stanu na put, ali i brižan prema svojoj sestri, prijateljima i nedužnima. No, igra apsolutno daje prostora da ovo uopšte ne bude tako. Igra daje vrlo konkretnu težinu svim vašim odlukama i to se jasno oslikava kroz razvoj priče i vaših odnosa sa svim likovima u igri.



Pored Viktora, i drugi važni likovi su napisani poprilično vešto i upečatljivo. Kao neki od primera – tu je Viktorova sestra bliznakinja koja je preuzela očev posao i koja se bori za emancipaciju i prava žena, Viktorov drug iz detinjstva koji je u međuvremenu postao vođa velike bande, ali je u duši i dalje haotični romantični pesnik, premda veoma nemilosrdan prema neprijateljima. Tokom igre, razvičete odnose sa nekoliko desetina likova koji predstavljaju različite slojeve Varšave, poljskog društva i Ruskog carstva u celini, i svi oni će biti jasno definisane višeslojne ličnosti sa svojim agendama, motivacijom i mestom u svetu igre.

U širem narativnom smislu, igra se dotiče mnogih tema doba koje su karakteristične za prostorno-vremensku celinu u kojoj se dešava. Od represije Ruskog carstva prema podanicima, preko borbe Poljaka za slobodu, do borbe potlačenih slojeva za klasnu ravnopravnost, emancipaciju žena, i drugih društveno-političkih talasanja koji su odlika doba koje se obrađuje. No, iako su developeri Poljaci, to nikako ne znači da je svet igre crno-beo sa jasno definisanim zlim i dobrim akterima. Igra se ne suzdržava od pokazivanja tamnih strana poljskog društva, kao što su radikalni nacionalisti koji ubijaju nedužne, duboko usađena netrpeljivost prema Jevrejima, sklonost religijskih fanatika da mrze sve ono što ne razumeju, linčovanja od strane rulje, korupcija službenika, i mnoge druge, neslavne delove ljudskog uma. Generalno, igra je uspjela jako lepo da se posveti svim ovim temama u relativno kratkom periodu, i svaki od likova i zadataka sa kojima ćemo se susresti na neki način obrađuje neku od ovih tema. I kolekcionarske stvari u ovoj igri – panoramske fotografije, skečevi nekih momenata koje crtamo, gramofonske ploče, odela, i drugo, su tu kao deo paketa koji oživljava ceo ovaj svet ranog dvadesetog veka i kako se rapidno menjao život u Varšavi.

Što se konkretne glavne priče tiče, iako je generalno veoma interesantna i ima dobar tempo, mislim da je na kraju malo zbrzana i možda nedorečena. Treći akt više deluje kao epilog nego punokrvi akt, pogotovo u odnosu na prva dva akta. Pored toliko intrige i mistike nekako su mi falili momenti velikih otkrića, preokreta i uzbudljivih raspleta. Daleko od toga da je priča dosadna, ali jednostavno prosto ide svojim tokom i dođe do kraja, nedostaju joj određeni veliki momenti koji u nama rađaju „vau!“ reakcije. Svakako, narativno su mi više legli likovi i gore-pomenute sporedne priče i teme koje se obrađuju, i u tom smislu glavnu priču doživljam više kao vozilo koje nam omogućava da proputujemo kroz svet ove igre. Na kraju ove sekcije i narativu, želim da pohvalim veoma detaljan i sveobuhvatan kodeks ove igre, gde se čuvaju informacije o svim likovima, lokacijama, organizacijama, salutorima, svi dokumenti i misli koje smo pokupili, i još svakojaki drugi tekst. Ovo je za mene veliki plus i nešto što svaki RPG treba da ima.

Vizuelno, igra je definitivno veoma ugodna oku. Pogotovo izgleda veoma lepo za jednu AA igru. Varšava, iako tmurna, blatnjava i monotono bezbojna, je prava lepota i uživao sam obilazeći razne kvartove igre i razne lokalne simbole. Tačno se vidi da je developerima Poljacima bilo jako važno da se uloži ekstra trud prilikom dizajniranja svih ovih

lokacija. Presentacija je fantastična, i svaki deo grada je prepun detalja, ljudi i aktivnosti koje lokacijama daju život i uverljivost. U nekom trenutku sam se plašio da će mi možda dosaditi to što se cela igra dešava u Varšavi i što je paleta boja generalno svuda ta ista, blede-tumorna. Međutim, svaki kvart grada je priča za sebe i pravo je zadovoljstvo otkrivati sve te male detalje i kutke koje čine lokalne priče grada. Pomenuti skečevi zapravo predstavljaju mini zadatke gde vi kroz skupljanje informacija saznajete o aktuelnostima i novim događajima u gradu koje možete da posetite i tako saznate više o životu grada i kako se i poljsko društvo i ceo svet tada menjao kroz nove tehnologije, modu, muziku, plesove, interesovanja i sve ono drugo što čini život. Osim Varšave, želim da posebno istaknem i dizajn salutora, koji su na neki način glavne zvezde igre i u skladu sa time se jasno vidi da je prilikom izrade njihovih modela uloženo posebno truda da izgledaju unikatno, bogato detaljima i reprezentativno. Jedan od retkih svetlih i zabavnih momenata borbe su animacije njihovih sposobnosti, koje su vizuelno veoma zanimljive. Salutor Djinn ima osobinu gde iz svog čupa sa vatrom uzme šaku žara i dune je u lice protivniku. Kod jedne od osobina Velesa, on priđe protivniku i pusti njegove zmije da palcaju jezicima po glavi protivnika. Ovo su naravno samo neki od primera, čisto da istaknem kreativnost dizajna ovih animacija.





Nažalost, za razliku od ovih animacija u borbi, facijalne animacije su generalno dosta loše i nisu u skladu sa modernim standardima. Ovde se jasno vide budžetska ograničenja i potreba da se negde krato troškovi. Animacije tokom razgovora su krute i praktično nepostojeće, raspon emocija nikakav. Isto važi i za mimiku i govor tela, gde postoji par generičkih pokreta koji se vrte tokom razgovora, ali nikakve dublje finese. Ovo nije nešto što preterano zameram, ali svakako je nešto što treba pomenuti jer igra prelazi u bliski kadar prilikom dijaloga i to se jasno vidi. Isto važi i za modele ljudi u igri. Neki su pristojni i poprilično detaljni, tok nekima fali tekstura i umeju da izgledaju siromašno. Sve u svemu, igra u globalu vizuelno izgleda veoma zadovoljavajuće, tamo gde je bilo potrebno (Varšava, Viktor, salutori) uloženi su maksimalni trud i rezultati su jasno vidljivi, dok su troškovi kraćeni na manje važnim delovima.

Još jedan fenomenalan aspekt ove igre jeste muzika. Kompozitori Agnieszka Wlazły i Sebastian Syczyński su uradili fenomenalan posao sa ovim atmosferskim soundtrackom, koji umnogome doprinosi celokupnom doživljaju. Numere kombinuju mistične i mračne tonove sa setno-nostalgijom zvukovima koji oživljavaju Varšavu i čine me da se sećam uspomena iz nekih prošlih vremena, uspomena koje nikada nisam imao. Neverovatno koliko se muzičke teme savršeno uklapaju sa tonom igre i putovanjem Viktora kroz ponovno proživljavanje uspomena grada koji je kao tinejdžer napustio pre 15 godina.

## MISLIM DA JE THE THAUMATURGE I PREVIŠE AMBICIOZAN ZA SVOJE DOBRO

Glasovna gluma je mahom korektna, nemam nekih preteranih zamerki. Glumac koji daje glas Viktoru je posebno fantastičan, i perfektno je uhvatio tu nit Viktora, sa jedne strane obrazovanog mladića iz bogate porodice, sa druge strane mističnog i pomalo ciničnog izgnanika koji je putovao svetom deceniju i po. I svi ostali glavni likovi su mahom oglasovljeni korektno, ali kvalitet definitivno pada kod manje bitnih likova, čiji glasovi umeju da deluju amaterski i nezainteresovano. Možda najveća mana ovde je nedoslednost u direkciji generalnog tona. Pa tako imamo likove sa jasno izraženim slovenskim i istočnoevropskim akcentima, neke koji pričaju gotovo aristokratsko britanskim, a neke tipičnim američkim akcentom. Ova neujednačenost mi je definitivno smetala.

## DIZAJN SALUTORA JE FANTASTIČAN, KAO I ANIMACIJE NJIHOVIH SPOSOBNOSTI



Na kraju, želeo bih još da pomenem i tehničke probleme. Tokom prve nedelje igranja imao sam ogromnih problema sa stalnim zamrzavanjem igre i izbacivanjem na desktop. U par navrata mi je igra totalno blokirala kompjuter, pa sam morao ručno da restartujem PC. Zbog toga sam na par dana i prestao da igram igru, čekajući neku zakrpu da sredi stvari, jer sam se plašio da mi ne pokvari računar. Nakon 2-3 apdejta, pucanja igre su prestala da se dešavaju, ali su nastavili drugi tehnički problemi, put iznenadnih velikih padova broja frejmova, sporog učitavanja tekstura, propadanja mog lika kroz zemlju, i drugih. Nadam se da će ovo sve vremenom da se reši. Dobra stvar je da sam sa svakim ažuriranjem definitivno video sve manje problema, tako da verujem da će to sve da se ispegla.

The Thaumaturge je igra koja me je držala svih 40 sati mog prelaska da je igram do kraja i ne osetim dosadu. Svet igre je fantastičan, sumorno-mistična prezentacija Varšave je pun pogodak, teme koje obrađuje su zanimljive i zrele, a likovi sa kojima se susrećemo će držati vašu pažnju. Nažalost, ambicije koje su autori imali sa ovom igrom na svim poljima su bile preveliki zalogaj, pa su gejملهj ideje ostale nedorečene i nedovoljno razvijene, gde se borba ističe kao oblast koja najviše trpi. No, to vas neće sprečiti da uživate u ovoj igri.



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: AMD Ryzen 5 3600 / Intel i5-10400F  
GPU: Radeon 6700xt / Nvidia GTX 3060 Ti  
RAM: 32 GB  
HDD: 25 GB



IGRU USTUPIO:  
**EVOLVE PR**

PLATFORME:  
PC, PS5,  
Xbox Series X/S

IZDAVAČ:  
11 bit studios

CENA:  
€34,99

RAZVOJNI TIM:  
Fool's Theory

TESTIRANO NA:  
PC

**OCENA**

**7,7**

- ✓ Varšava ranog 20. veka i prateće društveno-političke teme
- ✓ Perfektna muzika
- ✓ Dizajn salutora

- ✗ Repetitivna i dosadna borba
- ✗ Plitke i nedovoljno razvijene gejملهj mehanike
- ✗ Tehnički problemi





# DOGMATSKI VERUJEM DA CAPCOM NEMA POJMA ŠTA RADI



REVIEW

Autor: Nikola Aksentijević



Kao veliki fan prvog dela, i nakon "svega" 12 godina, dočekao sam svetlo dana kada se DD2 našla u mojoj biblioteci. S obzirom na to da je izdavač CAPCOM, kao i na trnovit put koji je prešao i prvi deo na izlasku, očekivao sam slične probleme i na izlasku druge. Moji strahovi su se nažalost obistinili. Najpre želim da napomenem da su mikrotransakcije prisutne u DD2 ne samo loše po reputaciju igre, već su u potpunosti nepotrebne i shodne ignorisanju. Pretežno ne vidim poentu ijedne opcije koju možete kupiti pravim novcem jer je jednostavno prelako doći do apsolutno svih predmeta i valute igranjem same igre i to bez nekog grajnda uopšte, pa mi nije ni najjasnije postojanje ovih opcija. Za razliku od većine sličnih slučajeva, ovde grajnd kao takav za resurse, xp i slično nije prisutan, setove za kampovanje je lako naći i kupiti, dok je promena izgleda karaktera poprilično jeftina unutar igre.

Najveći problem je bio izostanak većeg broja sačuvanih igara, što je stvar koja nije ispravljena još od prve igre, kao i nemogućnost startovanja potpuno nove igre ako već imate karaktera sa kojim ste započeli novi save, što je ubrzo dodato nakon izlaska. Nažalost, ove potpuno idiotske odluke su dovele do ogromne kontroverze, uz to što sam prilično siguran da gotovo niko nije dao novac na dodatke koji se nude za ovu igru. Najveća mana ovog jako klimavog izlaska jeste prisustvo Denuvo zaštite, ne zbog piraterije, već zbog konekcije sa serverom koja je obavezna kako biste igrali igru, uz već dokazane jezivo loše uticaje na performanse koju ova zaštita izaziva. Odatle DD2, iako izgleda jako dobro, ne opravdava veoma velike probleme sa padom frejm-rejta, pogotovu u naseljenim mestima, zamrzavanjima, pa i izbacivanjima iz igre. Ma koliko god imali jaku konfiguraciju, gotovo sigurno ćete imati probleme na različitim varijacijama grafičkih detalja.

Međutim, iako sve što sam napomenuo ne mogu zanemariti, mogu se fokusirati na sve ostalo, to jest samu igru koja se krije iza cele ove kontroverze. Dragon's Dogma 2 je odlično iskustvo, i ne samo da je jak nastavak, nego prenosi sve ono što je original činilo dobrim, a za neke i lošim. DD2 je u velikoj meri samo kompletnije izdanje svog prethodnika, pridržavajući se tog velikog tvrdokornog aspekta koji isključuje dosta modernih mehanika i postulata kojim se RPG-evi vode, kao što su fast travel ili "vodanje za ruku", i lično mislim da je uprkos svemu ovo današnje stanje industrije znatno prihvatljivije za ovakve igre nego kada smo igrali DD1. Fokus na, ne samo istraživanju ovog velelepnog sveta, nego i planiranju ekspedicija, ruta, konstantnog skretanja sa puta i vrlo ozbiljno implementiranog ciklusa dana i noći, je baš nekako lični pečat koji ova igra ostavlja.



**MA KOLIKO GOD IMALI JAKU KONFIGURACIJU, GOTOVO SIGURNO ĆETE IMATI PROBLEME SA RAZLIČITIM VARIJACIJAMA GRAFIČKIH DETALJA**



DD2 se drži vrlo sličnog narativa koji smo videli u prethodniku, doduše po meni bolje realizovanog. Vi ste takozvani Arisen, čovek koga je zmaj, najveća pošast sveta u kom se nalazite, izabrao da bude njegov glavni izazivač, uzimajući vam srce i zavetujući vas da ga vratite time što ćete ga pobediti. Naočigled, bežite iz zatvora na leđima grifona i završavate u nepoznatom krajoliku, ostavljeni da sami pronađete svoju sudbinu. Iako je ovo dosta generičan pristup, kao i u prvom delu, ovde se krije nešto zanimljiviji narativ koji neću otkrivati. Dosta je upleten u sam svet, mehanike igre i često se grana, kako sa sporednim kvestovima, tako i sa glavnim, neretko ih povezujući i dajući vam više opcija da pristupite skoro svakom problemu sa više različitih ishoda i posledica koje mogu biti dalekosežnije. Narativ dosta ceni igrača, dajući mu da drži uzde jako često, čime se ne može pohvaliti mnogo akcionih igara ovog tipa.

DD2 ima previše stvari kojima barata da bih ja mogao sve da ih pokrijem ovde, ali dve najbitnije koje obuhvataju sve ostale jesu borbeni sistem i asinhroni multiplejer kroz takozvane Pawn-ove. Ovi Pawnovi su vaši saborci - vi ćete kreirati vašeg glavnog, dok će preostala dva mesta u ekipi zauzimati kreacije drugih igrača. Oni mogu nositi iskustvo iz svojih sesija, neretko vam pomažući oko puteva do raznih kvestova, skrivenih pećina i škrinji, pa i primeniti određene strategije koje su naučili u svojim bitkama. AI je ovde revolucionaran što se tiče borbe, jer je bitka zasnovana na sinergiji sa vašim saputnicima, koji će u većini slučajeva vrhunski ispratiti vaše namere, nadovezujući se na vas, bilo da igraju tenka, dpsa ili hileru. Pawnovi poseduju i ogroman broj glasovnih linija, mogu pokupiti glasine od lokalnog stanovništva i slično, te su uvek korisni, iako ćete se u nekom trenutku zasigurno zasititi njihovog besomučnog ćaskanja.



Samu borbu krase deset klasa koje možete menjati na svom liku i budžiti, čak i otključavajući sposobnosti koje se mogu i zadržavati između ostalih klasa. Svaka klasa ima drastično različit stil igre, često zahtevajući da promenite kompoziciju svog tima, pogotovu ako ste kao ja i menjate često između klasa. Dinamika i broj interakcija sa protivnicima koje ćete sretati je ogromna, gde se možete pentrati po raznim gigantskim čudovištima, leteti na grifonu, koristeći sapletenog kiklopa kao most preko kanjona i slično. Svaka klasa ima svoje specifične poteze i četiri aktivne sposobnosti koje možete menjati u pauzama pri kempovanju. Borba pruža mnogo više dubine nego što to ovde mogu pretočiti, često vam otkrivajući nove opcije i u sporednim kvestovima, dok ćete definitivno osetiti svoj napredak kako igra bude odmicala, i sa velikim ponosom skidati nekada nepobedive protivnike od kojih ste ranije bežali. Želim i da napomenem da smena dana i noći igra ogromnu ulogu, menjajući ne samo krajolik u mrklu tamu kroz koju ćete bauljati svojim svetiljkama, već uvodeći i nove protivnike i opasnosti koje vas mogu čekati.

**BORBA PRUŽA MNOGO VIŠE DUBINE NEGO ŠTO TO OVDE MOGU PRETOČITI**



Ono što me je pak najviše impresioniralo u DD2 jeste otvoreni svet koji radi nešto potpuno drugo naspram svetova kao što su Lands Between u Elden Ringu. Iako je u pitanju fantazijski univerzum, svet Dragon's Dogma 2 odiše realizmom, spontanijem reljefima, planinskim visovima, klancima, pustinjama, potocima i vodopadima koji daju osećaj kao da se stvarno nalazite na nekom realnom mestu. Iako ovo na papiru može zvučati dosadno, ovaj svet vapi za istraživanjem, skrivajući sve svoje adute baš kao u stvarnosti, dovoljno navodeći igrača da konstantno traži visove i osmatra neposredno okruženje zajedno sa saputnicima kako bi uočio tačke interesa. Kvestovi takođe nisu označeni, te će vam nasumično prilaziti bitni NPC-evi kada budete prolazili u njihovoj neposrednoj blizini. Koliko je svet spontan i realan po dizajnu, toliko je muzika bezazlena i neprimetna po istom. Numere se nažalost ne ističu preterano, osim možda par kulturnih iz prethodne igre koje se zapravo možda i previše ponavljaju, pogotovu u borbenim scenarijima. Što se tiče glasovne glume doduše, ona je jako dobra, pogotovu na engleskom jeziku gde se prenosi solidan broj različitih glasova kod velikog broja NPC-eva, koji su ponovo jako verni i neiskarikirani kao što to ume biti slučaj u japanskim RPG igrama.



Mnogo mi je teško da ocenim Dragon's Dogmu 2, s obzirom na to koliko postoji kontroverzi i problema oko ove igre, a sa druge strane ispod svega se krije nešto apsolutno maestralno, pogotovu ako mu date nešto više šanse i pređete preko nekih problematičnih izbora u dizajnu. Da, kvestovi umeju biti nejasni i zahtevaju nešto više angažovanja i razmišljanja, i da, fast travel je jako ograničen i često ćete morati da trčite po krajoliku bez ikakve opcije za konjima ili nekim češćim teleportacijama. Sa druge strane, upoznaćete ovaj svet jako dobro, i ne sećam se da sam dobio osećaj da sam deo nekog sveta kao što sam u DD2, možda čak i od Witchera 3. Ova igra apsolutno nije za svakoga, pogotovu ne za igrača koji su nešto više nakloni nekom navođenijem iskustvu i zahteva određenu dozu imerzije, angažovanja i, da kažemo, sporijeg uživanja od samog igrača. Iako igra ima ozbiljnih problema sa optimizacijom, pogotovu na konzolama, na kojima ćete često iskusiti 30 slika po sekundi kao čist standard u ovom slučaju, mislim da će DD2, uprkos svemu, u nekom trenutku biti iskustvo vredno proživljavanja.

Podrška za modove takođe postoji. Iako sam ne opravdavam modove koji popravljaju igru ili je menjaju pri inicijalnom ocenjivanju, svakako je odlično što postoji opcija da možda približi iskustvo onima kojima je vanila verzija previše iritantna.

Sve u svemu, Dragon's Dogma 2 će se pokazati ako ne revolucionarna, makar u polju AI vaših saboraca, onda kao jedno kultno čeljade u svetu akcionih RPG-eva, gde će kako vreme bude prolazilo ostajati u sve lepšem i lepšem sećanju i svetlu igrača, baš kao i prvenac. Samo se nadam da na sledeći deo nećemo čekati 12 godina, jer ga serijal definitivno zaslužuje, kao potencijalno najbolji aktivan IP koji CAPCOM poseduje, makar za nas RPG ljubitelje.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS: Windows 10 / 11  
CPU: Intel Core i7-10700 / AMD Ryzen 5 3600X  
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2080 / AMD Radeon RX 6700  
RAM: 16 GB  
HDD: 65 GB



IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

PLATFORME:  
PC, Xbox Series X/S,  
PS5

RAZVOJNI TIM:  
CAPCOM

IZDAVAČ:  
CAPCOM

TESTIRANO NA:  
PS5

CENA:  
€64,99

**OCENA**

**9**

- ✓ Razgranata priča sa dosta kreativnih opcija
- ✓ Borba i AI vaših kompanjona
- ✓ Svet, dizajn i atmosfera
- ✗ Mikrotransakcije
- ✗ Užasna (najblaže rečeno) optimizacija
- ✗ Muzika je poprilično generična



Nisam očekivao ovakvu igru...

Obožavaoci kultnog naslova Final Fantasy VII, godinama su priželjkivali modernizaciju drage igre. Iz kuhinje Square Enix studija, odgovor je glasio da je to prevelik zalogaj za dati trenutak. Rekreativni priču i sve lokacije originala u modernom ruhu, posao je prevelikih razmera i zahtevao bi godine, ako ne i deceniju razvoja. No nakon nekoliko naznaka da bi se ovaj san mogao ostvariti, konačno je najavljen Final Fantasy VII Remake koji ne samo da je fantastično odradio posao, već se ispostavilo da je samo prvi od tri dela kojim će priča originala biti ispričana. Trilogija koja će se na kraju i protezati kroz period razvoja od oko decenije, postala je konačno opipljiva stvarnost.

Lično nisam krio oduševljenje prvom igrom pre četiri godine, jer je Remake pogađao sve mete tako precizno i snažno da nijedan ljubitelj originala ne bi mogao ostati ravnodušan. Pa čak i da niste igrali originale ili možda ni čuli za Final Fantasy, igru sam srdačno preporučivao svima. A sve vreme sam smatrao da je Square Enix sebi postavio jako visok cilj, pa da će ono što je postigao prvim delom trilogije, biti teško nadmašivo nastavcima. Bojažljivo sam se nadao bar istoj količini kvaliteta, u strahu od potencijalnog razočarenja.

O Final Fantasy VII Remake sam čak tri puta pisao recenziju za naš i vaš časopis. A o Rebirth bih voleo da imam priliku da govorim tri puta više od toga. Kada se postavi rame uz rame sa svojim prethodnikom, Remake deluje kao „demo“ za Rebirth. U apsolutno svakom mogućem smislu, ja zaista nisam očekivao ovakvu igru...



Autor: Milan Živković

REVIEW



KAD VAM

ODUŠEVLJENJE

SMRVI OČEKIVANJA...

Pod nabojem svežih emocija kako sam igru tek skoro završio, no i naoštren da objektivno na papir prenesem svoje utiske, nemojte zameriti ukoliko se pošteno raspišem. Ovoj recenziji je pak suđeno da bude istovremeno i previše dugačka i previše kratka, jer malo je slova na tastaturi da bi se jedan ovakav spektakl preneo na strane jedne skromne recenzije.

Sam prelazak igre, bio je prava pustolovina i iskustvo kakvo treba doživeti. Pod uticajem očekivanja i inicijalnih utisaka, Rebirth je za mene bio vrtoglavi uspon tokom cele svoje dužine. A baš onako kako sam ga i ja doživeo, želeo bih da prenesem i kroz ovaj tekst, počevši od njegovih najslabijih strana a završivši na onim najsnažnijim.

Prvi utisak, nesumnjivo se ticao grafike. Sve je delovalo kao premali pomak u odnosu na prethodnu igru, pa su se neke stare boljke čak ponovo pojavile i u ovom nastavku. Igra pati od izvesnog broja

izuzetno loših tekstura, koje ceo vizuelni momenat remete na jako čudan način. Neverovatno je da teksture tako lošeg kvaliteta postoje u tako lepom svetu, nešto od čega je i Remake takođe patio. Pa i neka rešenja poput nebeskog svoda i udaljenih pejzaža, koji su zapravo samo jedna velika slika zalepljena na horizontu, izazvaće nevericu kod većine igrača koji imaju oko za detalje. Sunce, oblaci, nebo... Sve izgleda poprilično lepo, dok ne shvatite da je čak i „lens flare“ efekat samo oslikan na zemaljskoj „tavanici“, ne bi li potom počeli da primećujete i ostale čudne artefakte, kao ostatke grešaka umetnika koji je slikao po nebu.

Osvetljenje, iako božanstveno, takođe ima neke momente koji su činili da likovi izgledaju, u najmanju ruku rečeno – malokrvno. U ostalim situacijama, izgledali bi kao zombiji za jako zabrinjavajućim izrazom lica. Kao ono kad smo kao klinci plašili jedni druge sa lampom uperenom na lice iz mrvog ugla od

brade. Tu je i simulacija vode, koja je blago rečeno skromna. A interakcija sa njom je gotovo nepostojeća. Ovo su sve neki od momenata koji vas teraju da oči trljate u neverici, kako je tako nešto uopšte i moguće u jednom ovako velikom projektu.

Ukratko govoreći, igra inicijalno odaje utisak naslova koji je s lakoćom mogao da se „vrti“ na PlayStation 4 Pro konzoli, bar u izdanju koje nudi „performance mode“. Zagledanje modela objekata i karaktera nikoga neće raspametiti. Ali nije inicijalni utisak onaj koji oduševljava. Igra u svakom smislu konstantno podiže svoje standarde tokom trajanja. Tako da i grafika dobija priliku da zasija, ali o tome više u nastavku teksta.

Elem, nisu ni sve mane grafičke prirode. Tu je recimo i čudno miksovanje zvuka, gde muzika toliko prevladava celim audiom, da vam savetujem da jačinu muzičke podloge odmah redukujete za barem 50%. A dodatno smanjenje od recimo 30% preporučujem da uradite i za zvukove efekata, sve u cilju kako biste iole čuli razgovor karaktera, naročito u nekim naglašenijim scenama.

Tu je još i sijaset drugih tehničkih poteškoća, čije prisustvo nisam mogao da pojmem, dok me je istovremeno zabrinjavalo za ostatak igre. Zapravo, napisao sam čitav spisak neobičnih momenata, koji sam na kraju odlučio da ne prepisujem u ovaj tekst, kako vam ne bih stvarao pogrešnu sliku o igri. Sliku kakvu sam polako i sam počeo da gubim iz vida, kada je preda mnom počeo da se otvara jedan neverovatan svet...





Za razliku od prethodnika, Rebirth kreće jako sporo. Bombastični napad na elektranu iz Remake, ovde je zamenjen delovima epiloga i momentima koji rade na pojašnjenju nekih dešavanja iz prošlosti. Neće proći dugo, a protagonisti će krenuti na put i izaći na čistinu koja momentalno sugerise otvoren svet. Ovo jesam očekivao i prvobitno je izgledalo zadovoljavajuće. Kako sam se samo prevario.

Kao Elden Ring svet koji se konstantno širio, tako je i Rebirth odlučio da me raspameti svojom raznolikošću, detaljima i dubinom. Ovde je prisutna jedna od najbolje tempiranih i ostvarenih prezentacija sveta jedne video igre – ikada. Ispunjen zanimljivim lokacijama i dešavanjima, podizao je kompletan utisak iz poglavlja u poglavlje.

Da ne pominjem da je i osećaj slobode fenomenalan. Družina ne samo da može da prelazi i penje se preko prepreka, već je prisutno i više vrsta transporta pa čak i plivanje. Koliko god ovo suštinski bila neka vrsta polu-otvorenog sveta, ni u jednom trenutku se nisam osetio kao da sam igrao u nekim ograničenim lokacijama. Sve je delovalo prirodno i nije pozivalo na dublje istraživanje od onoga koje je moglo da ponudi.

Ne samo da je ovu otvorenost bilo zabavno istraživati po pitanju detalja i lokacija, već je svet tako lepo i dozirano ispunjen plejadom sporednih misija, da sam bio još jednom zatečen. I to ne bilo kakvim sporednim misijama na koje ste navikli u ovakvim igrama, tim repetitivnim zadacima koji uvek isto počinju i isto se završavaju. Ovde je svako dešavanje, i ono glavno i ono sporedno, urađeno u vrhunskom maniru. Od produkcije pa do samog zabavnog faktora, nije bilo tog trenutka dosade kog bih sada mogao da se prisetim.



Ovo je jedan od retkih momenata kada sam proklinjao svoju sudbinu u ulozi recenzenta video igara, gde sam dosta sadržaja morao da zaobiđem i ostavim za kasnije, kako bih igru prešao na vreme za pisanje teksta. Pa i pored toga sam kasnio! Za prelazak glavne priče i nekolicine sporednih dešavanja, bilo mi je potrebno oko 60 sati igranja. Bez oklevanja mogu da kažem da će ova brojka biti bar duplirana, nakon što narednih nedelja polako krenem da završavam i ostatak aktivnosti, u nastojanju da osvojim jedan od platinastih trofeja kakve zaista treba imati.

E sad, osim lokacija za istraživanje i misija za obavljanje, igra vrvi od sadržaja u svakom smislu te reči. Ako bih Rebirth morao opisati jednom frazom, to bi bila „riznica sadržaja“, jer ovakvu količinu ne da nisam očekivao, nego mislim da nikada nisam ni video u jednoj video igri ovog tipa.

Kao sigurno centralno mesto za ovo, jeste „Gold Saucer“, lokacija koje se obožavaoci sigurno sećaju iz originalne igre. Pregršt mini-igara koje variraju od trkačkih do borbenih. A tu je i kartaška igra u kojoj se možete oprobati sa mnogim karakterima širom sveta, dok usput skupljate nove karte kako biste podigli svoju igru na viši nivo.

Igra vas tako iznenadi nečim potpuno novim, satima daleko od početka cele avanture, da ne možete da verujete da još uvek čuva i zasipa vas novitetima. I dok će vam neke stvari manje privući pažnju pa ćete ih zabataliti možda nakon prvog igranja, visok je broj onih kojima ćete se vraćati iznova i iznova.

Tek nakon što sam počeo da uviđam veličinu ovog sadržajnog sveta, počele su da mi se slažu kockice po pitanju nedostataka. Kao da je sve ono što je do tada falilo i upadalo u oči, dobilo pregršt opravdanja. Jedan ovako velik i detaljan svet, definitivno nije mogao da prođe bez lošijih tekstura, kamere koja se nezgrapno zaglavljuje u objektima, slabijih modele NPC karaktera...

**FINAL FANTASY VII REBIRTH  
JE KULMINACIJA MNOŠTVA  
NAJBOLJIH ELEMENATA  
SERIJALA**



Ili je možda mogao? Ali čekati još godinama duže na igru samo kako bi više stremila savršenstvu u tom smislu, nije cena koju bi bilo vredno platiti.

Po pitanju akcionog dela, sve je veoma slično onome na šta smo navikli u Remake izdanju, ali naravno uz izvesna poboljšanja. Kako kroz celu pustolovinu sada prolazimo sa većim brojem likova, što je krajnje simpatično videti dok zajedno putuju svetom, tako je sada uticaj neaktivnih likova u samim borbama veći. Istina, oni koji nisu u primarnoj ekipi, samo će pomalo smešno zauzimati stav na obodima borbene arene, ali će u nekim instancama moći i da se uključe u okršaj sa neprijateljima.

Posebno su impresivni zajednički potezi koje dva lika izvode zajedničkim snagama, a koji se kupuju na ekranu veština, korišćenjem poena koje stičete podizanjem nivoa. Zapravo, ceo sistem unapređenja je poprilično konfuzan, s obzirom da nema samo vaš karakter nivo, već i cela družina, pa čak i oružja. Ali pre nego što umorite sebe pokušajima da pohvatate sve sisteme, ne zaboravite da glavni princip napredovanja leži u samom igranju. Samo igrajte, borite se i prelazite igru i bićete jači. Na kraju dana, to je cela filozofija.



Borbe suštinski imaju sve ono što biste mogli da očekujete, istovremeno upakovano i prožeto pređašnjim iskustvima serijala. Zapravo, cela igra deluje kao svojevrsna kulminacija prethodnih Final Fantasy igara i to u najboljem mogućem smislu. Kao da je sve ono najkvalitetnije što smo videli do sada, konačno osvanulo u jednoj igri. Otvoren svet i istraživanje iz petnaestice, samo daleko detaljnije i kvalitetnije; neverovatne borbe epskih razmera nalik onima iz šesnaestice, ali još brojnije; dobro napisani i dopadljivi likovi kakve je sedmica i imala, samo sada još dublji – sve je tu. I ovo su samo delići koji prvo padaju na pamet, a zapravo je tu mnogo više kvalitetnog materijala.

Do sada sam o grafici govorio jedino po pitanju nekih negativnih strana, ali kada se objektivno sagleda, Final Fantasy VII Rebirth je jedna prelepa igra. Istina, neki momenti kvare iskustvo na vrlo čudan način, ali kada se sagleda u globalu, retko koja igra žanra može iole da se poredi sa njom na vizuelnom planu. Mislim da će vam dovoljno reći podatak da sam na dugmetu za hvatanje slika iz igre, proveo vremena skoro koliko i na ostatku džojstika. Ovekovečio sam preko 600 fotografija i nakon što završim pisanje ove recenzije, čeka me težak zadatak da od toliko njih odaberem svega par koje mogu da podelim sa vama...





Sigurno najimpresivniji grafički momenti jesu oni koji su okupani specijalnim efektima, naročito kada su borbe u pitanju. Ali ovo se prenosi i na ostatak igre, pa i na one daleko više statične trenutke. Da sve bude još slađe, većina animacija u igri se renderuje u realnom vremenu, što oduševljava činjenicom da igra izgleda lepše nego čuveni Advent Children film iz 2005. godine – jedini film koji sam u životu pogledao dva puta u jednom danu! Uh, kakve izjave imam, nadam se da nijedan psiholog ne čita ovo...

Igra ume suptilno da se prebaci i na CGI animacije, radi dodatnog začinjavanja spektakularnim scenama, a kad vratim film shvatam da je broj animacija tako velik da svečano izjavljujem da takvu količinu nisam nikada video u okvirima samo jednog naslova. Prosto me raspamećuje i sama pomisao koja količina truda je ušla u celu ovu produkciju, za igru koja je izašla svega četiri godine nakon svog prethodnika.

O ovome jasno govori i činjenica da je veličina same instalacije oko dva puta veća od Remake, pa broji vrtoglavih 150 gigabajta podataka. Prvo me je čudilo zašto igra zauzima tako mnogo prostora, a sad kada sam je prešao me čudi kako zauzima tako malo?! Ovo je verovatno najspektakularniji naslov žanra, koji sam ikada zaigrao. Ja prosto ne mogu rećima da opišem kakvo je zadovoljstvo biti iznenađen, iznova i iznova, armijom pozitivnih aspekata koji ova igra nesebično deli sa igračima koji ni ne slute ono što ih čeka.

Ukoliko ste prešli i Remake i original, uvideli ste da je po pitanju fabule, Square Enix odlučio da malo razmrda stvari. Bez namere da bilo kome kvarim priču, reći ću samo da je narativ ovog naslova poprilično lako pratiti, osim jednog detalja koji na kraju kulminira i ostavlja vas da se dobro zamislite. Neću lagati i reći da nije bilo muških suza na neke momente koji su se poigravali očekivanjima i rezultatima, ali je ova modernizovana trilogija nesumnjivo odlučila da nas starim motivima na nove načine ponovo iznova poremeti i uskomeša, bar kada su osećanja u pitanju.

Čak je i odnos između karaktera moguće u nekoj meri kontrolisati, što rezultuje nekim unikatnim scenama koje zavise od toga sa kojim likovima ste u najboljim odnosima. Koliko likovi vole Klauda, zavisi od zajedničkih misija koje prelazite i to od toga koliko

se dobro pokažete, ali i od nekih izbora pri povremenim razgovorima. Kad god ste u mogućnosti da sa nekim od protagonista popričate, iskoristite tu priliku.

Sećate se muzike za koju sam rekao da je utišate? Svakako ne preterujte ni sa time, jer Rebirth ima jednu od najboljih muzičkih podloga koje sam ikada čuo u nekoj video igri. Osim što su teme kvalitetne, način izvođenja je najvišeg kvaliteta. A na trenutke, neke numere su tako dobro remiksovane i pomešane, da sam bio zbunjen na najbolji mogući način. Naravno, mnogo je i različitih tonova muzike, za sve odgovarajuće situacije i lokacije. Ovo je bez sumnje jedan od onih albuma koje ću u nedogled preslušavati, dok s uživanjem biram svoje omiljene pesme.

Lepo sam rekao da će ova recenzija biti i previše dugačka i previše kratka, jer već sam tako mnogo reći upotrebio a da nisam rekao skoro ništa o igri. Osim što bih želeo da na vama prepustim tu lepotu otkrivanja svega onoga što ona nudi, tu je nesumnjivo i kao zid visoka činjenica da Rebirth ima toliko sadržaja da je nemoguće sve pomenuti u jednom tekstu. Takav tekst bismo mogli nazvati bar nešto obimnijom novelom... Ali ako bih nešto voleo da sam uspeo da vam prenesem, to je utisak i moj doživljaj dok sam u prelasku igre mahnito uživao.

**KOLIČINA SADRŽAJA I DEŠAVANJA, RASPAMETIĆE VAS BILO DA OČEKUJETE MALO ILI MNOGO**



Jeste da je ovo bio tek mart, ali nisam siguran da ću do kraja godine zaigrati nešto bolje. Ovo je za sada moj najsnažniji favorit za igru godine, jedna od najboljih Final Fantasy igara svih vremena i JRPG kakav nijedan obožavalac žanra ne bi smeo da dopusti sebi da propusti. Zaigrajte Crisis Core, zaigrajte Remake, a zatim uplovite u Rebirth sa koliko god visokim očekivanjima želite. Ja nemam uopšte sumnje da će igra uspeti da ih ispuni pa čak i nadmaši.

Remake je postavio visoke standarde a Rebirth tako haotično snažno uspeo da ih nadmaši, da se ponovo javlja strah za nastavak i poslednju igru trilogije. Kako nadmašiti ovako nešto? Iskreno –uopšte nemam ideju. Ali to je priča za neko drugo vreme. Jer šta god da budućnost donosi i kako god da će odjeknuti epilog, sama činjenica da je Rebirth jedna ovako sjajna igra, dovoljna je nagrada za svakog ljubitelja sedmice a i šire.

Od mene samo jedna od najviših ocena koje sam ikada dao i ogromna preporuka. Hvala na pažnji!



**OSTAJE JEDINO STRAH U VIDU PITANJA – KAKO ĆE POSLEDNJI NASTAVAK TRILOGIJE USPETI DA NADMAŠI NEŠTO OVAKO VELIČANSTVENO?**



IGRU USTUPIO:  
**IRIS MEGA**

PLATFORMA:  
PlayStation 5

RAZVOJNI TIM:  
Square Enix Creative Business Unit 1

IZDAVAČ:  
Square Enix

TESTIRANO NA:  
PS5

CENA:  
€79,99

OCENA

**9,6**

- ✓ Jedan od najlepših, najdetaljnijih i najzabavnijih svetova ovog žanra
- ✓ Raspamećujuća količina sadržaja, dešavanja i animacija
- ✓ Snažna priča, odlični likovi, emotivni momenti i neverovatna muzika
- ✗ Povremeni bizarno loši vizuelni momenti





# U KAFANU ULAZE ROBOT, MINOTAUR I PATULJAK...

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Prošlo je skoro četvrt veka od izlaska Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, i mogu slobodno da kažem da je to još uvek jedna od mojih najomiljenijih igara svih vremena. Da ne zalazimo previše van teme, jedan od razloga je i to što je umesto tradicionalne fantazijske postavke, inspirisane srednjim vekom, ova igra stavila orkove, vilenjake i patuljke u viktorijansko doba industrijske revolucije. Dvadesetčetiri godine kasnije, stiže Sovereign Syndicate. Ovaj RPG fokusiran na priču je takođe smešten u svet inspirisan kasnim 19. vekom i velikim promenama koje je on doneo. No, Sovereign Syndicate ide i korak dalje, pa umesto tolkinovskih orkova i vilenjaka, ovde fiktivnim Londonom šetaju kentauri, minotauri i kiklopi.

Baš kao i Arcanum, doduše u dosta skromnijem obimu, Sovereign Syndicate se kroz ovu postavku industrijske revolucije i fiktivne britanske imperije takođe bavi ozbiljnim temama kao što su teško siromaštvo, rasizam, predrasude prema drugačijima, radnička prava, efekat velikih civilizacijskih promena na ugrožene slojeve društva, korumpirani i maligni uticaj bogatih slojeva, i mnoge druge. Slučajnost ili ne, ali kroz temu robota koji odmenjuju ljude, koji tako ostaju bez posla, primetio sam i dosta paralela sa današnjim modernim svetom, gde sve više ljudi ostaje bez posla usled rapidnog napretka AI (veštačke inteligencije), kome svedočimo iz dana u dan.

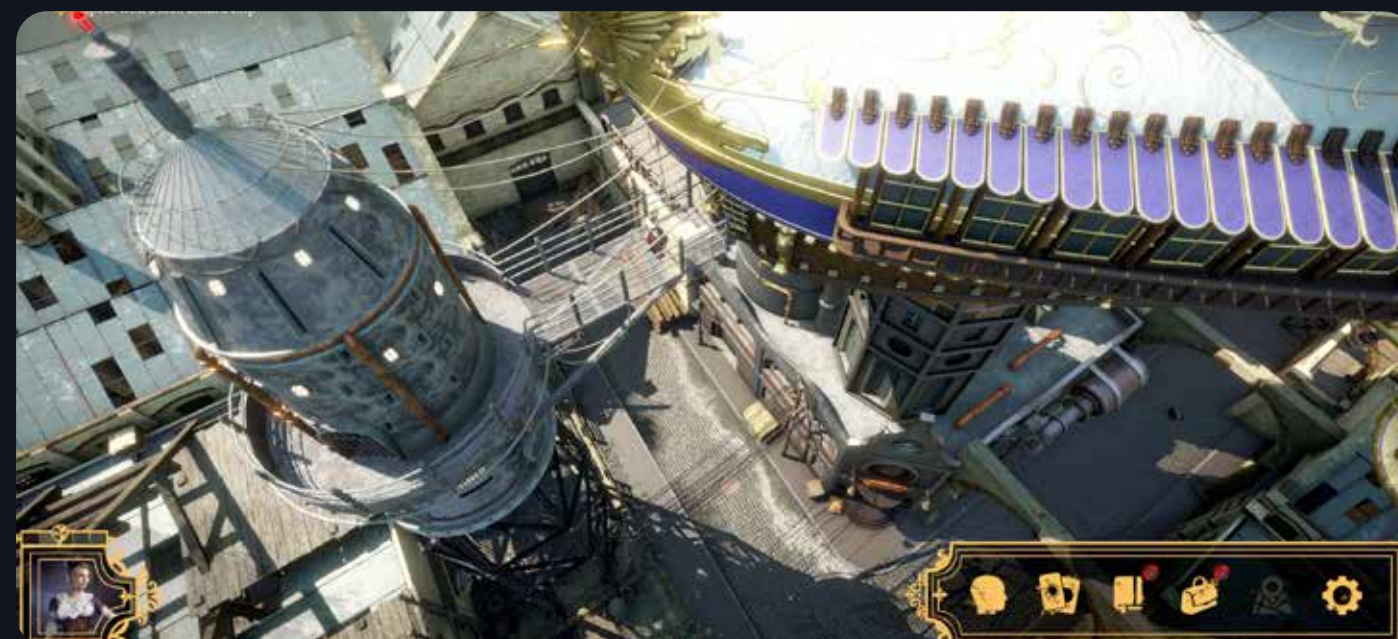
To je, dakle, London ove igre. Siromašnim istočnim krajem vlada organizovan kriminal, krupni kapital, i korumpirani zvaničnici, dok oni manje srećni sklappaju kraj s krajem kako znaju i umeju. Među tim nesrećnicima su i naši antijunaci - Klara Rid, Atikus Dejli, te Teodor Redgrejv i njegov verni saputnik, robot Oto.

Tokom igre, koja je podeljena u veliki broj poglavlja, ćemo igrati kao svaki od ovih glavnih likova, čije će se haotične sudbine isprepletati u mračnim događajima koje prati priča igre. Klara Rid je Amerikanka koja u Londonu radi kao dama noći, ali koja želi da pobjegne od tog života i cilj joj je da sakupi dovoljno novca kako bi bila prokrijumčarena u Kanadu. Atikus Dejli je minotaur, bivši šticećenik jednog sirotišta, a danas vucibatina, kockar i alkoholičar sa dna kace. No, to će se sve promeniti jednog dana kada mu misteriozni stranac ponudi put ka saznanju šta se desilo sa njegovom majkom i zašto je morala da ga ostavi sirotištu na čuvanje. Konačno, Teodor Redgrejv je patuljak, lovac na čudovišta i pronalazač koji je sam napravio svog najboljeg prijatelja i pomoćnika, robota Oto. Teodor se našao u neprilici, jer velika korporacija „Arsenal“ želi da sruši njegov dom kako bi proširila svoja postrojenja, i njegov cilj tokom igre će biti da uradi sve što je u njegovoj moći kako bi to izbegao.

Da se odmah razumemo, kao što sam već pomenuo, ovo troje glavnih likova nisu cvečke. Ne mogu da kažem da su loši ljudi jer imaju puno dobrih i pohvalnih osobina, ali isto tako ne prezaju da urade mnoge jako gnusne stvari kako bi ostvarili svoje ciljeve. Ovde treba odati priznanje odlično napisanim likovima, koje karakteriše višeslojnost, nijanse i zamršenost koja nije strana nijednom mislećem biću. Ne želim da otkrivam previše jer je ovo igra gde je priča glavni fokus, ali samo ću reći da su u pitanju kompleksne osobe čija se narav i pogled na svet izgradio životom u nemilosrdnim, siromašnim krajevima Londona, gde si ili prepreden ili završiš kao samo još jedan neimenovani leš.



U gejملهj smislu, ukoliko ste igrali sada već kulturni Disco Elysium, ova igra će vas momentalno podsetiti na isti. Baš kao i pomenuti klasik, naši likovi će pored dijaloga sa NPC, takođe voditi unutarnje dijaloge, gde će se razni elementi njihovih ličnosti prepirati oko pogleda na svet oko nas. Pre nego što prvi put zaigramo sa nekim od tri glavna lika, igra će nam ponuditi četiri početne opcije za njihovu ličnost. Te četiri opcije će odrediti brojeke za četiri glavne karakteristike tog lika, koje nisu iste za sve likove. Recimo, Atikus ima stavku kao što je „životinjski instinkt“, gde može da odreaguje impulsivno i bez pardona. Klara, između ostalih osobina, ima i „takt“ kao karakteristiku, što je odlika koja joj omogućava da se brzo prilagodi i uspešno pliva u svakom sloju društva. Redgrejv ima „analitičnost“ kao jednu od osobina, zahvaljujući kojoj može sistematski da pristupi svakom problemu.







Kada birate opcije u dijalogu ili nekoj interakciji, možete da izaberete vrste odgovora određene nekom od osobina, i u zavisnosti od toga koliko je jaka ta vaša osobina, veće su šanse da će ta opcija da uspešno prođe. Umesto kockica, u ovoj igri izvlačite karte, pa tako ukoliko neka opcija u dijalogu zahteva 21 Animal Instinct da bi bila uspešna, a vaš Animal Instinct je recimo 15, vi morate izvući kartu 6 ili jaču da biste bili uspešni. Tu je još i tarot sistem, gde nakon što uspešno uradite određene sakrivene akcije, dobijate specifične karakteristike koje otključavaju nove opcije u dijalogu. Generalno, ovaj sistem je zanimljiv, ali moram da kažem da je relativno siromašniji u poređenju sa onim što imamo u Disco Elysium. No, to ga ne čini nužno lošijim. Kako sreća (izvlačenje karata) igra veliku ulogu u tome da li će opcija u dijalogu proći ili ne, igra automatski sačuva napredak pre svakog dijaloga, pa ukoliko baš želite, možete da radite „save scum“ taktiku, i učitate igru nazad ukoliko sreća ne bude na vašoj strani. No, osim u veoma kritičnim momentima za igru, generalno ne preporučujem ovo da radite, jer ubija atmosferu.

I to je otprilike sve što treba da znate o gejmpleru. Imaćete otvorene zadatke i određenu slobodu kako da ih radite, što će se mahom dešavati tako što ćete

posećivati raznolike lokacije širom istočnog Londona, razgovarati sa obiljem likova i uzimati predmete koji će vam trebati. Glavni fokus će biti na interakciji i razgovorima sa svim ovim likovima. Dakle, baš kao i Disco Elysium. Ukoliko to nije nešto što vas uzbuđuje, onda ova igra svakako nije za vas.

Imajući u vidu da je praktično ceo fokus igre na razgovorima, likovima i naraciji, umešno pisanje je od esencijalne važnosti za kvalitet ove igre. I srećom, sa radošću potvrđujem da je ono ovde veoma zadovoljavajuće. Imajući u vidu da je u pitanju cRPG iz ptičje perspektive sa poprilično skromnom grafikom, opisi lokacija i stvari oko vas su od suštinske važnosti za utapanje u svet ove igre, i to igra radi maestralno. Svaki ekran učitanja lokacije daje opis iste, bilo kroz oči lika koga u tom trenutku igrate, bilo generalne detalje. I napisan je taman načinom koji volim – dovoljno detaljnim i lepim stilom koji me uspešno prebaci tamo i dozvoli da steknem utisak u glavi gde se nalazim, a ne previše pretenciozno i komplikovano da mi treba tri puta da pročitam da bih razumeo šta je pisac želeo da kaže. Pošto sa sva tri lika obilazimo iste delove Londona, interesantno je videti kako druge ljude, zgrade i predmete drugačije doživljavaju, dajući novu perspektivu i nama kao igračima.

Baš kao i Disco Elysium, Sovereign Syndicate koristi poprilično bogat i širok rečnik, pun mnogih opskurnih reči, arhaičnih izraza, slabo poznatih izreka, i nepoznatog britanskog žargona. No, ono što ovde moram da pohvalim jeste da svaka manje poznata fraza ili reč su naznačene u tekstu. Možete proći mišem preko njih i pojavice se prozorčić da pojasni tu frazu detaljnije, dajući kontekst onome što čitate. Ovo je nešto što mi je jako falilo igrajući Disco Elysium, i čini mi se da su i autori Sovereign Syndicate bili toga svesni.

Osim kvalitetno napisanih likova, dijaloga i opisa lokacija – i kompletna glavna priča, koja je napisana u stilu noir detektivske misterije, je odrađena vešto. Tokom kampanje ćete se upoznati sa velikim brojem čudnih i uvrnutih likova, otkriti njihove priče i uloge u misteriji, uroniti sve dublje i dublje u detalje kompleksne zavere, i pritom rešavati sporedne zadatke koje se tiču što glavnih junaka, što sporednih likova. Istini za volju, ako želite, možete naći nekih rupa, nelogičnosti i nerealnih situacija (recimo kako svaka šušta može da pogleda leš na sceni zločina skoro ceo dan nakon ubistva), ali to su detalji oko kojih ne treba cepidlačiti. Ono što je važno je što priča ima odličan tempo, ni u jednom trenutku se nisam osetio kao da se stvari nepotrebno razvlače ili da postoji prazan hod. Svako poglavlje gura priču napred, otkrivaju se novi važni detalji, dešavaju se ključni momenti priče... sve ono što vas tera da idete dalje i saznate šta se kog đavola tu dešava. Moram još da naglasim da, iako je veliki fokus na unutrašnjim demonima glavnih likova i njihovom razvoju, ne očekujte nivo filozofiranja i egzistencijalnih pitanja kao što postoji u Disco Elysium.

**UKOLIKO VOLITE  
STIMPANK ESTETIKU  
19. VEKA, KVALITETNO  
NAPISANE LIKOVE I  
INTRIGANTNU  
DETEKTIVSKU PRIČU,  
OVO JE APSOLUTNO  
IGRA ZA VAS**

Što se tehničkih stvari tiče, pre svega moram da naglasim da je moje iskustvo bilo veoma ispeglano. Nisam doživeo nikakve bagove, niti pucanja igre, a jedini „softlock“ mi se desio kada je jedan nebitni dijalog zabagovao i nije mi dao opciju da ga nastavim. Srećom, kao što sam već pomenuo, igra automatski sačuva napredak svaki put pre nego što krenete novi dijalog, tako da tu situaciju nisam ni osetio. Često ćete putovati između lokacija, i biće puno učitanja, ali ona su em brza, em tada čitate opise lokacija o kojima sam pričao, tako da meni lično učitanja uopšte nisu bila problem. U doba SSD skladištenja fajlova, ja bih zapravo voleo da sve igre imaju onu „press any button to continue“ opciju, jer često se ekrani učitanja učitaju previše brzo da bih pročitao neki hint ili šta već piše. Srećom, ovde to postoji, pa mogu da prvo pročitam tekst i onda nastavim dalje.

Vizuelno, igra je veoma skromna, što možete zaključiti i po sistemskim zahtevima. Ipak, iz tih svojih uskih vizuelnih ograničenja izvlači maksimum. Lokacije su veoma ugodne oku i bogate detaljima. Posebno se ističu zatvoreni prostori raznoraznih čudnovatih prodavnica, i drugih objekata koje vam neću otkriti. Iako isprva nisam bio bogzna kakav fan vizuelne estetike igre, kako sam igrao, tako sam je vremenom zavoleo i često sam zaticao sebe kako samo razgledam detalje po lokacijama, bez da nešto konkretno radim. U vizuelnom smislu, ono što je definitivno najgora tačka igre jesu animacije. Na stranu što ih praktično ni nema („akcione“ scene u igri su prikazane kroz oprobano formu stripa), ono malo animacija je vrlo kruto i amaterski odrađeno. Likovi hodaju kao da im se hitno ide u WC radi velike nužde, često klizaju po površini umesto da koračaju, a animacije glavnih likova neretko izgledaju veoma komično, što malo oduzima od ozbiljnosti igre. Ovakve animacije za igru u 2024. godini su zaista nešto što ne treba pravdati.

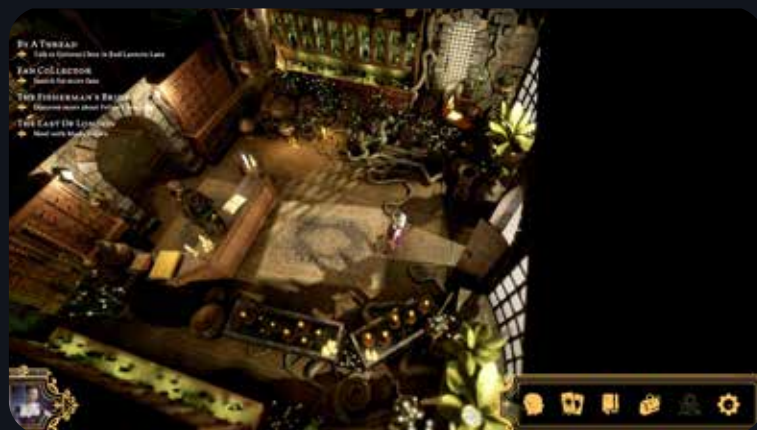




Što se zvuka tiče, pa ovde realno nema šta puno da se priča. Budući da je igra veoma statična, nekih specijalnih zvučnih efekata ni nema, osim generalnog pozadinskog koktela zvukova za svaku lokaciju, koji su urađeni, rekao bih, sasvim korektno. Sa druge strane, skoro svaka lokacija ima svoju jedinstvenu muzičku temu, što je za svaku pohvalu. Kvalitet varira od interesantnih do neprimetnih, ali nikada ne bih rekao da je neka numera loša. Kao i cela igra, više su pravljene da budu deo ambijenta lokacije, i u skladu sa time i cilj je da budu neupadljive. Ono što jako fali ovoj igri jeste glasovna gluma. Kvalitetna glasovna gluma bi neizmerno mnogo doprinela ambijentu i priči, posebno sa ovako kompleksno napisanim likovima i dobrim dijalozima.

No, razumem da je budžet za ovu igru verovatno bio poprilično skroman, i da bi unajmljivanje dobrih profesionalnih glumaca predstavljalo veliki teret na taj ionako tanak budžet. U tom smislu, možda je i bolje što nisu išli sa polu-rešenjima osrednjih, a jeftinijih glumaca. Ukoliko igra bude finansijski uspešna, lako će napraviti neku „Final Cut“ ediciju igre, gde se može dodati i glasovna gluma.

I to bi otprilike bilo sve što sam želeo da kažem o ovoj igri. Ukoliko volite stimpark estetiku 19. veka, kvalitetno napisane likove i intrigantnu detektivsku priču, ovo je apsolutno igra za vas. Držaće vas do kraja i nećete žaliti vreme provedeno uz nju.



**SOVEREIGN SYNDICATE SE KROZ POSTAVKU INDUSTRIJSKE REVOLUCIJE BAVI TEMAMA KAO ŠTO SU TEŠKO SIROMAŠTVO, RASIZAM I RADNIČKA PRAVA**



#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Core i7  
GPU: Direct X kompatibilna sa 4 GB memorije  
RAM: 12 GB  
HDD: 20 GB



IGRU USTUPIO:  
EVOLVE PR

PLATFORMA:  
PC

IZDAVAČ:  
Crimson Herring Studios

CENA:  
€19,50

RAZVOJNI TIM:  
Crimson Herring Studios

TESTIRANO NA:  
PC

OCENA

8

- ✓ Osvežavajući spoj grčke mitologije i Viktorijanskog doba
- ✓ Odlično napisani dijalozi, priča i opisi scena
- ✓ Šarenolika postavka intrigantnih likova
- ✗ Nedostatak glasovne glume
- ✗ Krute animacije

**TOTALNA RASPRODAJA**  
**GAMING MAJICA**



**REKT SHOP**

REKT.SHOP



Autor: Milan Janković



## CUREOCITY

Cureocity je kratak, indie point-and-click naslov koji deli dosta sličnosti sa kartaškim igrama. Naravno, za oko vam je verovatno prvo zapao prelep ručno nacrtani vizuelni stil, inspirisan blago stilizovanom japanskom animacijom. Na temu celokupne umetničke prezentacije, muzička podloga se takođe savršeno uklapa i dočarava skoro bezbrižnu atmosferu.

Međutim, za razliku od većine kartaških igara, Cureocity nudi dosta jednostavniji gejmpler i vrlo malo slobode i prostora za izmišljanje novih strategija - u većini slučajeva postoji samo jedan optimalan način za pobjedu. Neke bitke mogu pružiti solidan izazov, ali ćete nakon prvog poraza verovatno već "provaliti" šta treba da uradite. To ne znači da je igra loša, naprotiv - ovaj format se savršeno uklapa u koncept igre, gde svaka borba na neki način predstavlja puzzle koji treba rešiti.

U Cureocity postoje dve priče - glavna sa kojom počinjete igru i skrivena koja se otvara tek kasnije. Obe su zanimljive, ali je skrivena posebno upečatljiva. Takođe postoje tri različita kraja u zavisnosti od vaših odluka u poslednjoj bici igre.

Nakon prvog prelaska ćete verovatno pronaći najbolji način da pobedite neprijatelje, tako da brzo možete da dođete i do preostala dva završetka. Možete koristiti i space taster da preskočite tekst i time završite igru za samo nekoliko minuta.

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:  
Bread on Board

GDE PREUZETI:  
<https://store.steampowered.com/app/2612680/Cureocity/>



## BEAST: BIO EXO ARENA SUIT TEAM

Ako uzmete Titanfall 2 i mechove zamenite simpatičnim životinjicama koje podsećaju na igračkice iz Kinder jajeta, dobićete BEAST: Bio Exo Arena Suit Team. Ovaj šareni, skoro dečiji stil, krasi i sva okruženja u igri, koja su jako lepa za oko.

Na temu gejmplera, BEAST: Bio Exo Arena Suit Team je akcioni shooter koji možete igrati solo ili u timu sa još dva saigrača. Igrači na raspolaganju imaju deset različitih karaktera, takozvana PETA (Pro Evolution Troopers), od kojih svaki poseduje posebno oružje i stil igre.

Svaki PET takođe može da prizove sopstvenog BEASTA (Bio Exo Arena Suit Team), koji nanosi dodatnu štetu i poseduje specijalnu sposobnost koja vam pomaže da se rešite većeg broja neprijatelja odjednom, ali i da se bolje odbranite od napada. U početku sam se najviše susretao sa botovima, ali sam vremenom "upadao" u mečeve i sa pravim igračima, među kojima je kampioniranje dosta rasprostranjeno!

Što se tehikalija tiče, vreme učitavanja je gotovo nepostojeće, što je za mene veliki plus. Zahvaljujući ekskluzivnosti za Apple Arcade, BEAST: Bio Exo Arena Suit Team uopšte ne poseduje mikrotransakcije.

Ako volite uzbuđljivu akciju i šarene likove, BEAST: Bio Exo Arena Suit Team će vam se sigurno dopasti.

Autor: Milan Janković

PLATFORMA:  
iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:  
Oh Bibi

CENA:  
Apple Arcade pretplata

IGRA DOSTUPNA NA:  
Android, iOS

TEST UREDAJ:  
iPhone 13

OCENA **DA**





# DA LI JE MOGUĆE NAJJAČE KOMPONENTE STAVITI U NEŠTO MANJE?

## AMD računar u kompaktnom kućištu



Autor: Miloš Hetlerović

U današnje vreme je poprilično lagano naći najjače komponente i od njih sastaviti ultimativni gejming računar, koji će nažalost zbog gabarita pre svega grafičkih kartica kao i potreba za hlađenjem biti poprilično veliki. Međutim šta ukoliko želimo isto to da upakujemo u nešto kompaktniju varijantu? Nešto što bi ličilo recimo na Xbox konzolu najnovije generacije? Jedan takav eksperiment nam je stigao na test baziran na AMD platformi.

### Vertikalno kućište

Nevezano za to za koju stranu navijate u „ratu“ igračkih konzola trenutno nije teško zaključiti da Xbox Series X konzola ima mnogo elegantniji dizajn od svog PlayStation 5 parnjaka. I očigledno je da je Corsairu kada su dizajnirali 2000D Airflow kućište nešto slično bilo na umu. Naime radi se o jednom

kvadru čija je visina značajno veća od stranica kvadrata koji mu je osnova iz jednog vrlo praktičnog razloga – prostora da se u njega stavi izuzetno dugačka grafička kartica, kao i da se obezbedi adekvatan prostor za hlađenje. Naime, vidali smo i mnogo manja i kompaktnija kućišta ali su ona obično imala vrlo striktna ograničenja u pogledu pre svega dužine grafičke kartice koja može u njega stati. Airflow 2000 kućište može da podrži grafičke kartice dužine do 365mm koje idu u tri slota, primeira radi to znači da u njega staju najjače (i najveće) kartice trenutno koje mogu da ponude oba relevantna proizvođača. Eventualno treba proveriti ako neka kartica ima baš neki ekstremni hladnjak, ali sama činjenica da mogu stati modeli sa najjačim čipovima je za nas već dovoljno ubedljiva. Naravno to znači da je ovo Corsair kućište ipak značajno veće od konzole sa kojom smo ga poredili, ali pre svega u visinu, na stolu će vam zauzeti pravougaonik dimenzija samo 20x27.1cm, dok je visina 45.8cm. Postoji opcija i da stavite kućište položeno, ali ne bih rekao da to ima previše smisla osim ako niste baš ograničeni visinom, a i u tom slučaju vam je opet verovatno veći problem kako ćete staviti monitor, tako da je vertikalna orijentacija svakako poželjna.

Drugi aspekt kojim se ovo kućište može pohvaliti jeste mogućnost vrlo dobrog hlađenja koji god sistem da izaberete – kućište je sa svih strana urađeno u mesh tehnici tako da ima dosta protoka vazduha. U startu dobijate 3 komada 120mm RGB ventilatora koji su sprema i daju vrlo lep utisak, a maksimalno je moguće ugraditi čak 8. Još bitnija stvar jeste i to što u njega možete ugraditi blok za vodeno hlađenje dimenzija do čak 360mm u dužinu za procesor, a ukoliko želite da dodate i jedan za grafičku karticu možete sa strane staviti još jedan maksimalne dužine do 240mm uz ograničenje da grafika tada sme da zauzima samo jedan slot. Zaista moramo da priznamo da skoro nismo videli ovako malo a dobro pripremljeno kućište za hlađenje.

Neki kompromisi su ipak morali biti napravljeni pa treba imati u vidu da morate da koristite matičnu ploču u ITX formatu kao i napajanje u SF-L formatu, što u praksi znači da nećete biti ograničeni performansama jer ta napajanja idu i do 1000W snage, ali da ćete prosto sve to morati da platite značajno više nego da ste izabrali neko standardno ATX kućište. Konačno, i rutiranje kablova je malo specifično pa se svi portovi nalaze sa donje strane računara i dosta im je teško prići - morate da nabavite produžne za priključivanje ekrana koji su pod uglom od 90 stepeni, iz toga izlazi i strujni kabl koji je zatim rutiran sa zadnje strane kućišta spolja i slično. Kada jednom sklopite računar to neće biti nikakav problem pošto ionako ima dovoljno USB portova sa prednje strane koje ćete najčešće i koristiti, ali u prvom momentu moram priznati da mi je delovalo malo čudno.



## KUĆIŠTE POZAJMLJUJE DIZAJN IDEJE OD KONZOLA



### Maksimalne performanse

Tu dolazimo i do samog računara koji je upakovan u kućište a u ovom slučaju je to moćni Ryzen 9 7900X procesor sa 12 jezgara i 24 threadova koji postiže maksimalni boost klok do čak 5.6GHz. On je uparen sa vodenim blokom, doduše samo od 120mm, ali kao što smo već i rekli to se može nadograditi do 360mm ukoliko imate potrebe za čestim i jako intenzivnim angažovanjem procesora. Tu je i 2x32GB DDR5 memorije na čak 6000MHz, brzi WD Black m.2 SSD od 2TB a sve se to priključuje na MSI ITX ploču baziranu na B650 čipsetu koja zaista deluje minijaturno u odnosu na sve druge komponente. Naravno, najveća pojedinačna komponenta je moćni Sapphire Radeon 7900XT koji zapravo i objašnjava zašto je kućište toliko veliko. Konačno, to sve pokreće EVGA 650GM napajanje koje svoj posao radi korektno, mada bih iskreno za ovakvu konfiguraciju ja lično išao možda i sa nešto jačim napajanjem.

## NEMA KOMPROMISA U POGLEDU PERFORMANSI – ONE SU MAKSIMALNE



Sve u svemu, nema šta ovaj računar ne može da uradi – igranje u 4K rezoluciji čak i AAA naslova će biti u 70-80 ili više prosečno FPS-a, dok za manje zahtevne i esports naslove možete očekivati prosečne vrednosti frejmrejtta u stotinama. Grafika će se možda malo pomučiti ako uključite full Ray Tracing u nekim igrama pa će FPS padati i ispod 60 u punoj 4K rezoluciji, ali je moj utisak da dobitak u vizuelnom kvalitetu nije ni približno vredan manjeg frejmrejtta, naprotiv, malo ljudi će i primetiti kada već igre izgledaju veličanstveno na maksimalnim detaljima. Naravno i sve ostale primene poput striminga, obrade video materijala, upravljanje 3D projektima ili čak i razvoj video igara na ovakvom, poprilično malom računaru prosto lete.



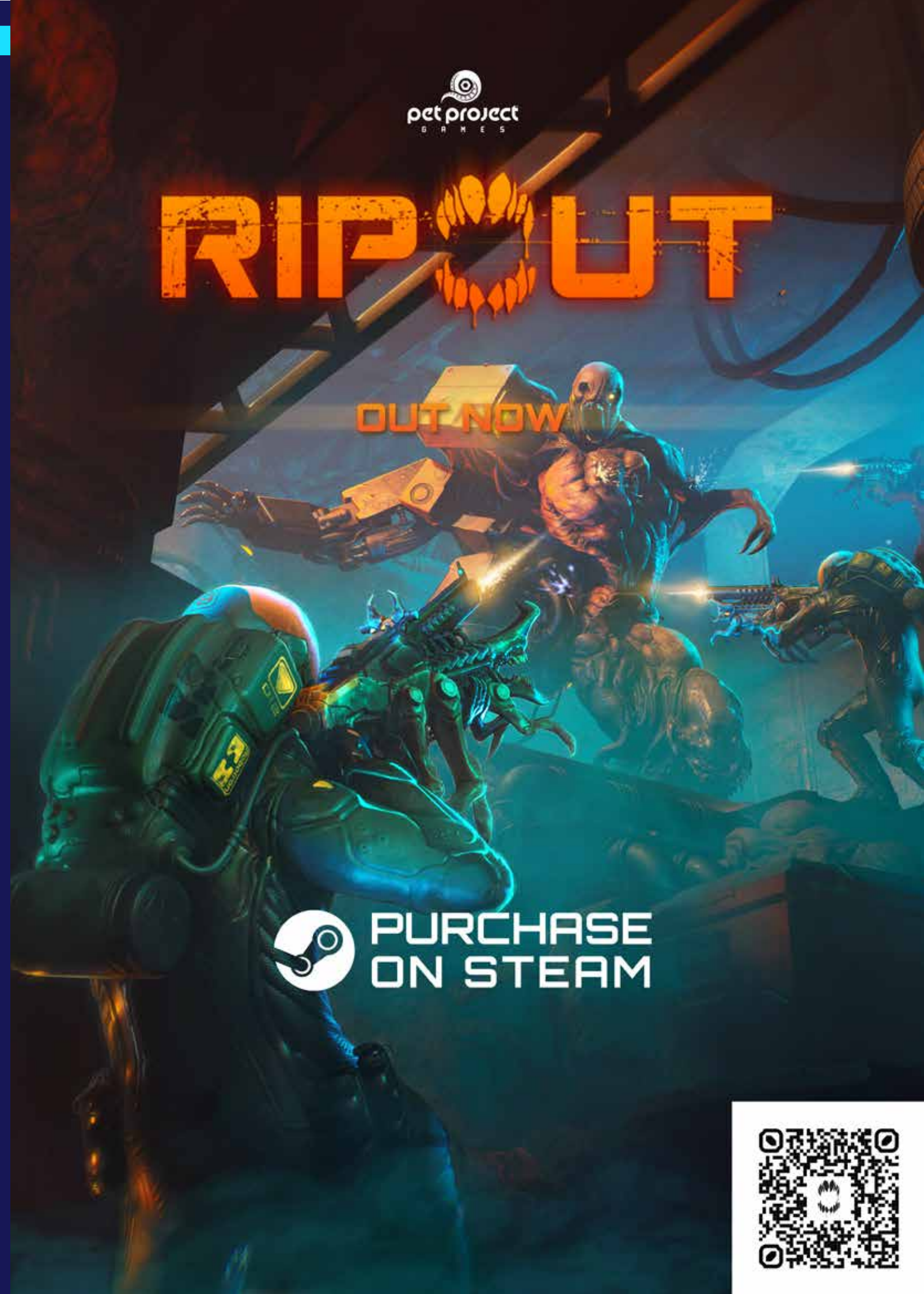
## Zaključak

Uvek je interesantno videti kada neko pokuša da napravi neki iskorak i u onome kako percipiramo da treba da izgleda moderni računar visokih performansi. U ovom slučaju performanse su zadržane na skoro pa maksimumu, a to je sve spakovano u jedno poprilično kompaktno pakovanje. Naravno to pakovanje nije identično sa recimo igračkim konzolama, ali već malo podseća, dok su performanse na značajno višem nivou. Ono što treba ipak imati u vidu jeste da ćete uštedu u prostoru uz maksimalni učinak ipak morati da platite nešto više zbog specifičnih komponenti u odnosu na ekvivalentni običan desktop računar, ali je dobro znati da je i to jedna od opcija.



**RUTIRANJE KABLOVA  
MOŽE BITI ČUDNO NA  
PRVI POGLED**

Procesor	AMD Ryzen 9 7900X
Matična ploča	MSI MPG B650I EDGE WiFi
Memorija	2x16GB Corsair Vengeance RGB DDR5 6000MHz
Grafička kartica	Sapphire Radeon 7900XT 20GB GDDR6
Hard disk	WD Black SN850X NVMe 2TB
Kućište	Corsair 2000D Airflow







# METALNE ZVERKE

## WLMouse BEAST-X

Autor: Stevan Starović

Pre nekoliko godina, proizvođač Finalmouse je pomislio da bi bilo zanimljivo da svoju narednu seriju high-end gaming miševa naprave od legure magnezijuma koja je lakša i čvršća od klasične plastike. Međutim, te male serije miševa su se prodavale po ceni bubrega na crnom tržištu a kupaca nije manjkalo – naprotiv, hajp se širio poput šumskog požara među hard-core gejmerima i ljubiteljima vrhunskih gaming periferija! Nažalost, hladan tuš je usledio nedugo nakon toga, kontrola kvaliteta tih prvih serija bila je katastrofalna, te su se ljudi koji su davali po 300 dolara za svoj "elitni gaming miš" našli u nebranom grožđu... A konkurencija je samo čekala na takvu grešku!

Tržište ovakvih uređaja u poslednje dve godine doživelo je pravi bum, a to je osim šarenije ponude

rezultovalo i neminovnim padom cena. Finalni ekser na kovčeg precenjenih a kvalitetom prosečnih "metalnih" miševa stavio je malecni kineski brend WLMouse. Nakon prve najave njihovog Beast-X modela, gejmeri su prvo pomislili da se radi o nekakvom "skemu", to jest prevari, međutim WLMouse ubrzo startuje svoj zvanični web store i prvi preorderi kreću da se nižu. Inicijalne reakcije prvih recenzija bile su fantastične i na krilima tog uspeha ovaj brend odmah izbacuje i nešto manju verziju svog miša! Ovom prilikom vam predstavljamo obe verzije ovih miševa - Beast-X i Beast-X Mini.

**BEAST-X NAJVIŠE PODSEĆA NA RAZEROV ELITNI VIPER MINI SPECIAL EDITION MIŠ**



Po ceni od nekih 130 evra dobijate "black box" pakovanje u kojem se nalazi Beast-X miš, USB kabl, grip-tape, po dva seta rezervnih skejtova (PTFE i GLASS), kao i 4K WiFi dongle sa displejem koji po veličini i obliku neodoljivo podseća na Rubikovu kocku. Beast-X je medium-size ambi miš, to jest simetričnog je oblika. Dolazi u više različitih boja a ovaj primerak na našem testu je metalik ljubičaste boje sa crnim detaljima. Ono što prvo pada u oči jesu veliki otvori na njegovoj ultra-lakoj školjci, koja ima veoma lepu površinsku teksturu i završnu obradu. Uprkos "rupama" na gornjem delu i na bočnim stranicama, cela školjka je veoma čvrsta i ne ugiba se pod pritiskom ni u jednom delu, što je do nedavno bila rak-rana većine konkurentskih miševa.



Što se dimenzija tiče situacija je sledeća: dužina miša od vrha nosa do zadnje ivice je 121 mm, širina u najužem delu, "struku" školjke je 58 mm, u gornjem delu to jest "ramenima" 61 mm, a u donjem delu ili "bokovima" 62 mm. Najviša tačka školjke, takozvana "grba" miša pozicionirana je negde na sredini školjke a visina joj je 36 mm. Baza miša koja naleže na mousepad dužine je 106 mm. Beast-X teži svega 39 grama, što ga svrstava u kategoriju ultra-lakih miševa. Balans težine blago naginje ka prednjem delu, to jest nosu miša.

Defaultni mali teflonski dot-skejtovi obezbeđuju izuzetnu brzinu na većini klasičnih platnenih mousepadova, a ukoliko želite možete ih zameniti za veće rezervne teflonske ili staklene skejtove koji dolaze u pakovanju uz uređaj. Senzor je pozicioniran na sredini baze miša a iznad njega se nalazi malecni ON/OFF prekidač.

Srce sistema čini Nordic 52840 mikro-kontroler na koji je integrisan vrhunski Pixart 3396 optički senzor koji obezbeđuje podršku za 4K polling rate, DPI sve do 26000 i naravno konzistentan treking i u najbržim FPS naslovima. Baterija od 300 mAh obezbediće vam nekih 40 sati u 1K polling rate modu rada, u 2K modu to vreme pada na 25 sati a u 4K modu autonomija rada pada na svega 15 sati igranja. Dobra stvar je što se baterija relativno brzo puni.

**PIXART 3396 OPTIČKI SENZOR OBEZBEĐUJE KONZISTENTAN TREKING I U NAJBRŽIM FPS NASLOVIMA**







Levi i desni klik, iliti M1 i M2 tasteri gotovo da nemaju nikakav pre-travel a ispod tastera kriju se Omron optički "white dot" svičevi, koji su izuzetno lagani i brzi i imaju oštar i tanak klik-zvuk. Skrol toččić je takođe urađen od metalne legure, ima krupne zupce sa svoje spoljne strane, pod prstom se pri skrolovanju oseće kratki i izraženi podeoci a skrol-klik je taktilan i srednje tvrdoće. Bočni M4 i M5 tasteri su taktilni i dobro pozicionirani a ispod njih se kriju mehanički Omron "blue dot" svičevi.

Softver ovog uređaja ima podršku za sve standardne opcije – podešavanje DPI stepenovanja, LOD-a, Polling rate 1K/2K/4K, sleep timer, apdejtovanje firmvera miša i dongle-a, kao i slam-click prevention opciju čijim gašenjem primetno produžujete autonomiju baterije. Sam WiFi dongle je glomazan ali veoma lepo dizajniran, sa unutrašnjim "breathing" LED osvetljenjem i malim displejem koji prikazuje časovnik, zatim trenutno aktivne DPI i polling rate parametre miša kao i status baterije.



Beast-X najviše podseća na Razerov elitni Viper Mini Special edition miš koji je takođe urađen od ovakve metalne legure, ali čija cena je negde oko 300 evra. Za ovaj novac možete priuštiti dva Beast-X uređaja i za kusus otići sa prijateljima na kvalitetne burgere.

**MINI VERZIJA NE KORISTI OPTIČKE VEĆ MEHANIČKE HUANO BLUE PINK DOT SVIČEVE**



Ukoliko imate šaku male veličine ili pak koristite "aggressive claw grip" položaj šake na mišu – u tom slučaju možda će vam više odgovarati Beast-X Mini. Primerak koji imamo ovde na testu je svetlo-ljubičaste boje sa belim detaljima. Prva i osnovna razlika u odnosu na bazični model je naravno veličina – njegova dužina je 116mm, max širina mu je 58mm, visina grbe je 35mm a teži svega 34 grama, što je trenutno blizu neke donje granice u kategoriji ultra-lakih miševa. Druga razlika u odnosu na bazični Beast-X model su svičevi – naime, ova Mini verzija ne koristi optičke već mehaničke Huano Blue Pink Dot svičeve koji su među najboljima u klasi, pogotovo ako volite meke i ultra-brze, to jest spamabilne svičeve. Još jedna razlika kod Mini modela je i sam WiFi dongle, koji takođe podržava 4K polling rate ali je standardne veličine i ima oblik mačke čije oči imaju pozadinsko LED osvetljenje koje zaista lepo deluje na radnom stolu.

Autonomija baterije na Mini modelu je ista kao i na standardnom Beast-X mišu a in-game performanse su takođe identične, dakle samo je pitanje da li isti odgovara veličini vaše šake i vašem „grip-stajlu“. Naravno, poželjno je da redovno apdejtujete firmware ovih uređaja na poslednju aktuelnu verziju, radi maksimalnih performansi i battery life-a.



Ukoliko vam nije bitno da vaš Beast-X miš bude "najlakši na svetu", možete razmisliti i o nabavci zamenske baterije od 500 mAh za svega nekoliko evra na Aliexpress-u, ali prava je šteta što je WLMouse propustio priliku da takvu zamensku bateriju uvrsti u osnovno pakovanje sa uređajem, što bi bio sjajan gest i dodatni plus za sveopšti utisak o ovim miševima. No, i bez tog dodatnog detalja, WLMouse je kvalitetom i performansama svojih uređaja uspeo da u potpunosti poremeti planove čuvenog Finalmouse-a koji grozničavo pokušava da spase svoj renome serijom od tri nova unapređena modela koje je nedavno izbacio, ali koji su i dalje značajno skuplji od ovih "zverki".

U svakom slučaju novi brendovi i modeli ovakvih gaming periferija niču i dalje kao pečurke posle kiše i u ovoj 2024. godini, a na nama je da uživamo u sve nižim cenama i sve široj ponudi.

**BEAST-X TEŽI SVEGA 39 GRAMA, ŠTO GA SVRSTAVA U KATEGORIJU ULTRA-LAKIH MIŠEVA**



Navikli smo da od Redragona dobijamo proizvode koji su najčešće nazvani po nekim čudnim božanstvima ili mitskim likovima kojima je teško ponekad i izgovoriti imena, ali smo ovoga puta na test dobili model koji bi lako mogao da se ubaci u neki holivudski film o super junacima.

Dark Avenger je mehanička tastatura u standardnom TKL formatu što znači da joj u odnosu na kancelarijsku tastaturu „fali“ samo numerički deo. I moram priznati da je to format koji gejmerima verovatno najviše i odgovara – numerička tastatura najčešće treba samo nekome ko baš često radi sa brojevima u smislu analitike ili finansija, dok za igranje pun raspored tastera desno od Entera je uvek dobra stvar, pogotovu što su neki ljudi i dalje poprilično navikli na korišćenje kursorskih strelica. Dark Avenger nema nijedan dodatni taster osim ovih, ali se hvali kako ima i 12 multimedijalnih tastera, s tim da se njihova funkcija zapravo dobija u kombinaciji sa Fn tasterom – nisu zasebno izrađeni. Sam uređaj je izrađen od vrlo čvrste ABS plastike pa je i solidno težak za tastaturu koja nije od metala, ali deluje jako izdržljivo, tako da bih rekao da na dobar način spaja oba sveta.

**DARK AVENGER JE MEHANIČKA TASTATURA U STANDARDNOM TKL FORMATU**

# MEHANIČKA TASTATURA ZA MASE

**Redragon Dark Avenger**

Autor: Stevan Starović



**U PITANJU JE KLASIČNI ŽIČNI MODEL KOJI SE NA RAČUNAR POVEZUJE PREKO USB 2.0 PORTA**



Sam dizajn je vrlo minimalistički, ako izuzmemo dva šrafa na gornjoj ivici koji su očigledno namerno postavljeni da vire iznad površine, i još su u srebrnoj boji u kontrastu sa crnom podlogom pa dobijate neki dizajn inspirisan teškom industrijom. Osim toga u pitanju je standardni žični model koji se na računar povezuje preko USB 2.0 porta a dobra stvar je što je kabl končanog tipa i što se dobija i čičak kojim se može regulisati njegovo savijanje. Sa donje strane su gumirani držači koji se mogu podići u dva položaja i u skladu sa njima, tastatura na svakoj podlozi stoji vrlo čvrsto na svom mestu čak i kada je izložena vrlo "živahnim" igračkim sesijama.

Kapice tastera su dosta duboke, ali u skladu sa onim što se može očekivati od standardne mehaničke tastature, za moj ukus su ipak neke malo pliće verovatno bolji izbor, međutim to je naravno stvar ličnih afiniteta. Za ovaj model su izabrani plavi mehanički tasteri koji imaju vrlo jasan klik i po mom mišljenju se radi o najkontroverznijem tipu tastera jer se zaista jako čuju, toliko da će se ukućani verovatno žaliti "kako ste opet nabavili pisaću mašinu". S druge strane, ko to voli nijedan drugi taster ne može dati ni blizu sličan osećaj prilikom kucanja. Tasteri su standardnog oblika i kačenja kapica, pa ovaj model možete koristiti i kao osnovu ukoliko želite da menjate sve kapice pa samo dokupite drugi set što je uvek dobra stvar.







Tasteri su testirani na 50 miliona klikova što govori o tome koliko bi trebalo da budu izdržljivi, a dodatno treba imati u vidu da Redragon za svoje uređaje na našem tržištu nudi i produženu garanciju – pored standardne dve godine uz registraciju na njihovom sajtu dobijate još tri godine garancije, dakle ukupno pet godina, što je zaista ekstremno povoljno za brend sa pristupačnijim cenama u odnosu na konkurenciju. Dodatno dobra stvar kod modela Dark Avenger je činjenica da se diči time da je waterproof. Ne bih baš očekivao da preživi potapanje, ali svakako je zgodno znati i tu informaciju u smislu da bi trebalo da preživi prolivanje vode ili drugih tečnosti, što je realna situacija kod solidnog broja igrača. Naravno svi tasteri poseduju i RGB osvetljenje koje možete direktno menjati u kombinaciji Fn tastera i kursorских strelica, kako u smislu obrasca po kome se menjaju boje tako i u smislu intenziteta i konkretnih boja. Za one koji često pritiskaju više tastera istovremeno, bitna informacija je i da postoji anti-ghosting na svih 87 tastera pa će svaki vaš bučni klik biti zasigurno i registrovan.



## Zaključak

TKL tastature su se nekako tokom godina izdefinisale možda i kao optimalan raspored za one koji bi želeli da se bave pre svega gejmingom i ne zanima ih previše numerički deo koji zauzima prostor, a opet ne žele skućene kursorске strelice kao na laptopu. Dark Avenger predstavlja jednu vrlo dobru opciju u tom segmentu, pogotovu ukoliko volite plave tastere a i tražite neki model koji biste lako mogli da uklopite u relativno skromniji budžet.

**DARK AVENGER JE SOLIDNO TEŽAK ZA TASTATURU KOJA NIJE OD METALA, ALI ZATO DELUJE JAKO IZDRŽLJIVO**

# TIPS & TRIKS

**VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL**



**DJURA**

**BEKI**

**LUKSI**

**POWERED BY**

**TRIK**



## FINAL FANTASY VII

## ENIGMATIKA

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili Final Fantasy serijalu, konkretno njegovom sedmom nastavku, koji je nedavno dobio svoju grandioznu Rebirth ediciju.

Čeka vas 10 Final Fantasy trivia pitanja i 3 rebusa. Pošaljite nam vaše odgovore na pitanja, kao i rešenja rebusa na [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com) za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

1. Kako se zove Tifin bar?

- A. Bar Midgar
- B. Honey Bee Inn
- C. Sector 7
- D. 7th Heaven

3. U kojoj od navedenih igara ne možemo da igramo kao Cloud?

- A. Final Fantasy Tactics
- B. Super Smash Bros. Brawl
- C. Chocobo Racing
- D. Ehrgeiz: God Bless the Ring

5. Koji od navedenih likova se ne pojavljuje u FFXIII?

- A. Vincent Valentine
- B. Yuffie Kisaragi
- C. Setzer Gabbiani
- D. Don Corneo

7. Za koju platformu je prvobitno planiran originalni FFXIII?

- A. PlayStation
- B. SNES
- C. Sega Saturn
- D. NES

9. Gde igrači prvi put sreću Vinsenta?

- A. Shinra Manor
- B. Cosmo Canyon
- C. Materia Cave
- D. Bone Village

2. Ko je originalni vlasnik Buster Sworda?

- A. Angeal Hewley
- B. Cloud Strife
- C. Zack Fair
- D. Genesis Rhapsodos

4. Kako se zove Tifin učitelj?

- A. Zargan
- B. Zarran
- C. Zaron
- D. Zangan

6. Kako se zove Barretova ćerka?

- A. Eleanor
- B. Priscilla
- C. Elmyra
- D. Marlene

8. Kako se zove Sefirotov mač?

- A. Masamune
- B. Kusanagi
- C. Murasame
- D. Kotetsu

10. Kako se zove zla vanzemaljska rasa iz FFXIII igara?

- A. Cetra
- B. Sahagin
- C. Jenova
- D. Garuda



$N=F$

$V=L$

$I=T$



Rešenja iz prošlog broja:  
1. B; 2. A; 3. C; 4. A; 5. A; 6. D; 7. D; 8. B; 9. D; 10. A  
Rebusi: 1. Lara Kroft; 2. Marko Bartoli; 3. Amanda Evert



# play!

z i n e

