

play!

z i n e

br. 179 | Maj 2024.

REVIEW :
TOP SPIN 2K25

HARDWARE :
LOGITECH G PROX 60 LIGHTSPEED

DOMAĆA SCENA :
INTERVJU SA MARKOM ROKSIĆEM

IGRA MESECA :
STELLAR BLADE

FILMOVI I SERIJE :
FALLOUT - RECENZIJA PRVE SEZONE

BROJ 179 - MAJ 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



Adaptacije video igara za druge medije, primarno TV serije i film-ove, dugo su bile sinonim za škart. Situacija se drastično poboljšala u poslednjih nekoliko godina, a o tome svedoči novopečena TV serija bazirana na legendarnoj Fallout franšizi. Ne želimo sada da otkrivamo nikakve detalje - naše utiske možete pročitati na narednim stranicama!

Iz jednog distopijskog sveta u drugi, isprobali smo našu igru meseca, Stellar Blade, koja zaslužuje sve pohvale. Imajte na umu da se ovaj naslov ističe u svakom mogućem aspektu - ne samo estetskom!

I dalje se nismo makli iz postapokaliptičnog settinga. U 179. broju Play! časopisa možete pročitati i dve recenzije iz domaće kuhinje. Beogradski Demagog Studio je za PC nedavno objavio The Cub i Highwater, igre koje su smeštene u istom univerzumu kao i njihov debitantski Golf Club: Wasteland. Sve ove igre odišu karakterističnim stilom Demagog Studija, koji je sada već poznato ime u indie krugovima. Nadamo se da nećemo morati dugo da čekamo na njihov sledeći projekat!

Na temu esporta u Srbiji, nedavno se završio ovogodišnji ciklus nacionalnih kvalifikacija za Svetski Esports Šampionat, koji se u novembru održava u Rijadu. Imali smo priliku da popričamo sa našim eFootball reprezentativcem, Markom "Roksa" Roksićem, koji će treću godinu zaredom predstavljati Srbiju na prvenstvu u esportu.

Želimo Marku puno sreće, a vama želimo srećne prvomajske i uskršnje praznike!





48 IGRA MESECA: STELLAR BLADE



20 PRVI UTISCI: NO REST FOR THE WICKED



64 HARDWARE: LAMZU ATLANTIS PRO KEYBOARD

| | |
|--|----|
| FLASH VESTI | 6 |
| DOMAĆA SCENA: Intervju sa Markom Roksićem | 10 |
| EDITORIJAL: Zašto nekim pojedincima igre više idu od ruke? | 12 |
| FILMOVI I SERIJE: Fallout - recenzija prve sezone | 16 |
| PRVI UTISCI: No Rest for the Wicked | 20 |
| REVIEW: Biomorph | 24 |
| Highwater | 28 |
| Children of the Sun | 32 |
| The Cub | 36 |
| South Park: Snow Day! | 40 |
| Top Spin 2K25 | 44 |
| Stellar Blade | 48 |
| Unicorn Overlord | 52 |
| BESPLATNI KUTAK: SlapShot: Rebound | 56 |
| U POKRETU: Super Monsters Ate My Condo | 57 |
| HARDWARE: Logitech G ProX 60 Lightspeed | 58 |
| Redragon Darknets | 62 |
| Lamzu Atlantis Pro Keyboard | 64 |
| Redragon Pandora 2 | 68 |
| ENIGMATIKA: Fallout edition | 72 |

VETERANI ORIGINALNE TRILOGIJE RADE NA MASS EFFECT 5



Nije tajna da BioWare već neko vreme radi na novoj Mass Effect igri. Već smo videli nekoliko tizera, ali ono što nismo znali jeste da novu igru prave veterani koji stoje iza originalne trilogije.

Dugogodišnji BioWare dev i trenutni direktor projekta, Mike Gamble, nedavno je potvrdio fanovima na Twitteru da su glavni direktor, kreativni direktor, art direktor i izvršni producent Mass Effect 5 svi bivši developeri koji su radili na originalnoj trilogiji. Dugo se šušalo da će sledeća Mass Effect igra označiti povratak nekoliko prepoznatljivih likova, što nas jako raduje.

Glavni fokus BioWare-a je trenutno Dragon Age Dreadwolf, a nakon toga se nadamo da će svu pažnju posvetiti ME5.

POZNAT DATUM IZLASKA ZA DOMAĆU AVANTURU LET BIONS BE BYGONES

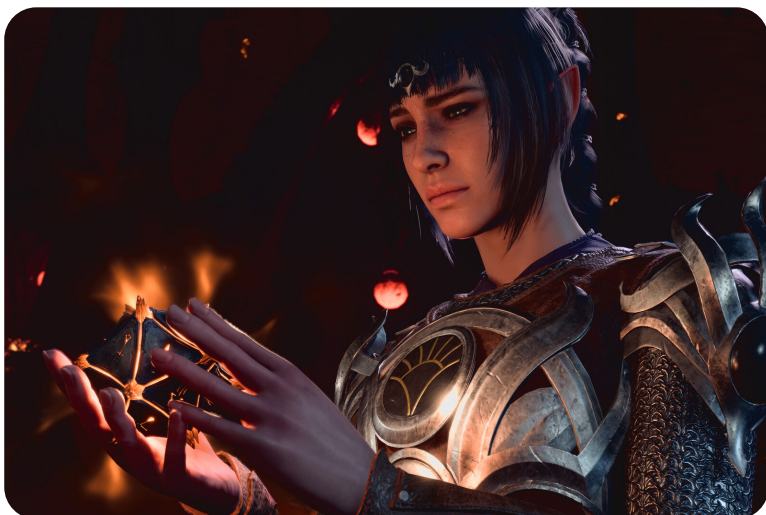
Domaći studio Bohemian Pulp je novim trejlerom najavio da njihova prva igra, Let Bions be Bygones, zvanično izlazi 30. aprila. Igra će biti dostupna za PC putem Steam platforme, a trejler možete pogledati na YouTube kanalu studija.

Let Bions be Bygones je point-and-click, narativna, detektivska avantura, smeštena u distopijsku budućnosti planete Terrahive, u kojoj igrači imaju zadatak da reše slučaj nestale devojkice. Kao što možemo da vidimo u trejleru, vizuelna prezentacija odmah zapada za oko. Prelepi pixel-art stil odiše neonskom cyberpunk estetikom i maestralno je odrađen.

Mi u Play! ekipi ćemo definitivno isprobati Let Bions be Bygones. Pošaljite nam i vaše utiske!



LARIAN VEĆ RADI NA 2 NOVA PROJEKTA

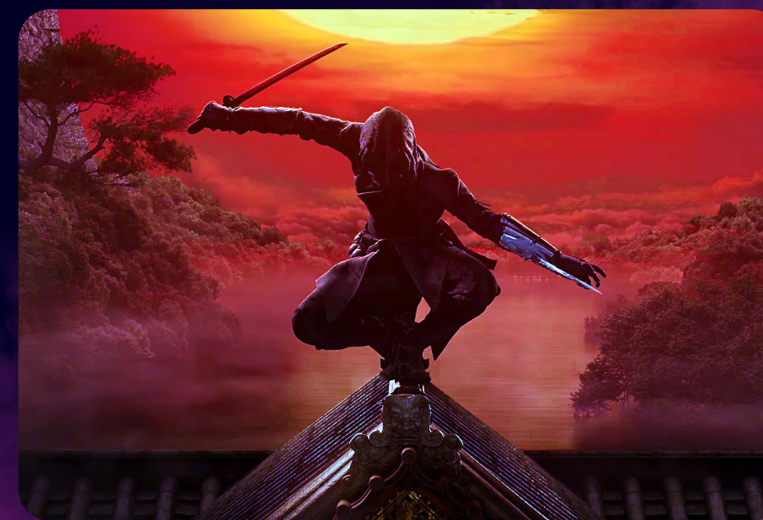


Larian je već potvrdio da neće raditi na narednoj Baldur's Gate igri, niti na ekspanzijama za Baldur's Gate 3. Umesto toga, studio će se fokusirati na druge projekte, za koje osnivač studija, Swen Vincke, tvrdi da su Larianovo "najbolje delo ikada".

Kako prenosi Eurogamer, Larian sada radi na dve nove "velike i ambiciozne" igre. Ne znamo kada će Larian zvanično najaviti svoju sledeću igru, i prerano je reći da li će prvo biti izdata u Early Access fazi.

Larian je tokom godina postao sve jači, sa Divinity Original Sin 1&2 koji su osvežili RPG žanr. Sa Baldur's Gate 3, studio je prešao na potpuno novi nivo, osvojivši mnoge nagrade i prodavši milione kopija na PC-u i konzoli.

ASSASSIN'S CREED JAPAN IZLAZI 2024. GODINE, POTVRDIO UBISOFT



Skromno je reći da je Assassin's Creed Red je veliko izdanje za Ubisoft. Sa novim endžinom, trijumfalnim povratkom RPG mehanika i više igrivih likova, hajp za jedan AC naslov je veći nego ikada. Sada, Ubisoft je izgleda potvrdio da Red izlazi 2024. godine.

Kako je primećeno na Twitteru, generalni menadžer Ubisoft-a za Japan i Koreju je na LinkedIn-u proslavio 30. godišnjicu Ubisoft Japan, rekavši da je kompanija "spremila mnogo iznenađenja za 2024. godinu", uključujući Assassin's Creed Red.

Slične glasine smo imali i 2023. godine, kada smo saznali da će Red izaći krajem 2024, konkretno u novembru. Ubisoft još nije precizirao datum, ali svako nećemo morati još dugo da čekamo.

CILLIAN MURPHY ĆE NAVODNO GLUMITI NEGATIVCA U FAR CRY 7

Far Cry serijal se posebno ističe po svojim surovim negativcima. Nakon Giancarlo Esposito u poslednjoj igri, naš glavni neprijatelj u Far Cry 7 će navodno biti čuveni Cillian Murphy.

Prema poznatom AC insajderu, "veoma uskoro" ćemo dobiti zvaničnu najavu za Far Cry 7. Ovo jesu uzbudljive vesti za fanove serijala, ali nas je posebno obradovala mogućnost da će ulogu antagoniste tumačiti Tommy Shelby lično.

Cillian Murphy je oskarovski glumac koji je danas verovatno najpoznatiji po glavnoj ulozi u Nolanovom Oppenheimeru. Murphy-a smo gledali i u pomenutoj BBC TV seriji Peaky Blinders, drugim Nolanovim filmovima, kao i u klasičnom zombi trileru 28 Days Later.



CD PROJEKT IZJAVIO KAKO MIKROTRANSAKCIJAMA NIJE MESTO U SINGLEPLEJER IGRAMA



Mikrotransakcije su najčešći oblik monetizacije u industriji igara. Ova praksa se razvijala tokom godina, toliko da su se gejmeri navikli da troše do 30 dolara za najbazičniju kozmetiku.

Međutim, uprkos popularnosti ove prakse, nije svaki developer za mikrotransakcije. Konkretno, CDPR sugeriše da one ne bi trebalo da postoje u singleplejer igrama. Piotr Nielubowicz garantuje da to neće biti slučaj sa njihovim singleplejer naslovima, ali da je studio i dalje zainteresovan za ovaj sistem u multipleplejer igrama.

CDPR je najpoznatiji po svojim singleplejer igrama, tako da će biti interesantno videti kako će mikrotransakcije izgledati u njihovim budućim multipleplejer naslovima.

DELIVERANCE 2 DONOSI VELIKA UNAPREĐENJA U ODNOSU NA ORIGINAL



Nakon šest dugih godina, konačno se vraćamo u srednjovekovnu Bohemiju da nastavimo Henrijevo putovanje. Warhorse Studios je zvanično najavio Kingdom Come: Deliverance 2, koji će biti čak duplo veći od originalne igre.

Kreativni direktor igre, Daniel Vavra, rekao da će ova igra imati sve što je falilo originalu, kada studio nije imao dovoljno resursa i iskustva za svoj prvi projekat. Deliverance 2 će biti mnogo veći po obimu i sadržaju, ali nam detalji nisu poznati. Original je bio sjajan, tako da imamo velika očekivanja za nastavak!

Deliverance 2 bi trebalo da bude objavljen krajem 2024. godine za PC (Steam & Epic Games Store), Xbox Series X/S i PlayStation 5.

NINTENDO PRESKAČE OVOGODIŠNJI GAMESCOM

Ubrzo nakon prošlogodišnjeg Gamescom-a, saznali smo da je Nintendo održao privatne sastanke da bi razgovarao o planovima za njihovu konzolu sledeće generacije. Međutim, kako saznajemo sa nemačkog sajta Games Wirtschaft, Nintendo of Europe je potvrdio da "nakon pažljivog razmatranja" ove godine neće učestvovati na konferenciji, što znači da je Switch 2 definitivno odložen za narednu.

To znači da nećemo dobiti nikakve vesti o originalnim Nintendo igrama, mada ćemo verovatno videti nekoliko third-party naslova. To takođe znači da ne treba očekivati bilo kakve zvanične vesti o Switch 2 u tom periodu. Trenutno se šuška da Nintendo rane 2025. godine planira da izda konzolu.



NAJAVLJENA DRUGA SEZONA FALLOUT SERIJE



Čini se da smo trenutno u nekoj vrsti renesanse kada je reč o adaptaciji video igara u druge medije. Nakon HBO-ovog The Last of Us, Twisted Metala i filma Gran Turismo, Amazon Prime-ova TV serija Fallout je osvojila publiku. Stoga nas nimalo ne čudi što je sada zvanično potvrđena druga sezona serije. Samo nedelju dana nakon simultanog izlaska svih 8 epizoda, distributer je potvrdio da je na putu i druga sezona.

Kao što je pomenuto, Fallout je oduševio fanove i kritičare, o čemu svedoči i njegova ocena na IMDB-u (8.6/10). Fallout TV serija je prvi put najavljena još 2020. godine, ali s obzirom na ogroman uspeh prve sezone, nadamo se da će razvoj nastavka biti ubrzan.

DEAD SPACE 2 REMAKE OTKAZAN ZBOG LOŠE PRODAJE PRVOG RIMEJKA



Iako se originalni Dead Space jako dopao fanovima, njegovi nastavci su prošli dosta slabije. Nakon decenije tišine, EA se prošle godine vratio sa jednako dobrim rimejkom prvog dela. Nažalost, izgleda da je franšiza sada ponovo mrtva.

Prema insajderu Jeffu Grubbu, slaba prodaja rimejka iz 2023. godine dovela je do otkazivanja nastavka. EA Motive je sada premešten da radi na Iron Man-u i sledećem Battlefield izdanju.

Ova vest je šokirala mnoge, posebno jer je rimejk bio jednako visoko ocenjen kao i original iz 2008. godine. Iako nam nikada nisu dati konkretni podaci o prodaji, rimejk je bio druga najprodavanija igra u SAD u mesecu kada je izdat – samo iza Call of Duty.

CDPR PREBACIO FOKUS NA THE WITCHER 4, CYBERPUNK NASTAVAK JE U RANOJ FAZI

CDPR je potvrdio da The Witcher 4 tim dobija pojačanje sada kada se razvoj Cyberpunk 2077 "smirio". U ovom trenutku, na novoj Witcher igri se "intenzivno radi", dok je rad na Cyberpunk 2 u vrlo ranoj fazi.

U međuvremenu, CDPR i dalje gradi svoj novi studio u SAD-u, gde će se razvijati sledeća Cyberpunk igra. Na osnovu pomenutog izveštaja, The Witcher 4 ćemo sigurno igrati mnogo pre sledećeg Cyberpunka. Witcher 4 će započeti novu trilogiju, što znači da nas još mnogo godina čekaju uzbudljive avanture sa Belim vukom.

Pored nastavka za Cyberpunk i nove glavne Witcher igre, CDPR radi na rimejku za The Witcher 1, kao i multiplejer spin-off-u u istom univerzumu.



PROCURELI DETALJI ZA ASSASSIN'S CREED HEXE, IZLAZI 2026. GODINE



Prošlo je par godina otkako smo prvi put čuli o Assassin's Creed Infinity, Ubisoftovoj platformi za buduće Assassin's Creed kampanje. Jedna od planiranih kampanja za Infinity trenutno je u razvoju pod radnim nazivom Hexe, i navodno će izaći 2026. godine.

Assassin's Creed Hexe će ići u drugom pravcu u odnosu na poslednje naslove u serijalu. Pretpostavlja se da će biti smešten u Evropi tokom 16. veka i ponudiće linearno iskustvo u poređenju sa naslovima poput Assassin's Creed Valhalla. Izvori tvrde da će Hexe imati jednog glavnog protagonista po imenu Elsa, koja poseduje natprirodne sposobnosti. S obzirom na period, verujemo da će glavna tematika igre biti lov na veštice.



**INTERVJU SA
MARKOM ROKSIĆEM**

KRALJ SE VRATIO!

U subotu, 20. aprila održala se LAN završnica nacionalnih eFootball kvalifikacija za svetski IESF šampionat, koji će se održati u Rijadu od 11. do 19. novembra. Na kvalifikacijama su se okupili veterani eFootball scene u Srbiji, uključujući Marka "Roksa" Roksića, koji je bio definitivni favorit.

Nakon njegovog trijumfa na nacionalnim eFootball kvalifikacijama, popričali smo sa našim dugogodišnjim šampionom!

Čestitamo Roksa! Pobedio si po ko zna koji put na ovom turniru i opet ćeš predstavljati Srbiju na svetskom IESF šampionatu. Evo pitanja koje su te verovatno pitali već 100 puta: Kakav je osećaj igrati na turniru takvog kalibra?

Roksa: Iskreno, ova nedelja je bila dosta teška za mene, bio sam bolestan. Tek juče sam ozdravio, ali sam i dalje želeo da pokušam da se plasiram. Jako je lep osećaj predstavljati Srbiju na međunarodnom događaju kao što je IESF.

Kakvi su ti utisci o kvalifikacijama?

Roksa: Polufinale je bilo dosta teško i neizvesno. Taj duel sam na kraju dobio na penale. Bez obzira na moj rezultat u finalu (2-0), i ovaj meč je bio težak za mene.



Reci nam nešto više o polufinalu. U 120. minutu Vuk je imao veliku šansu – da li si mislio da će to biti kraj za tebe? Da li si mislio da će lopta pogoditi mrežu ili će proći pored?

Roksa: To su situacije gde bih 99% primio gol. Ali ako se vratimo malo unazad, i ja sam propustio dosta šansi. Verujem da je igrica jednostavno odlučila da će se meč svesti na penale i to je to. Ali bih slagao ako bih rekao da nije bilo napeto.

Da li misliš da ga je uhvatio pritisak na penalima pošto je baš loše šutirao?

Roksa: Mislim da sam ga dobro pročitao, ipak sam i ja golman.



Što se tiče finala, očekivali smo neizvesniji meč, ali si baš lepo kontrolisao obe utakmice. S obzirom da imaš dosta iskustva i da si mnogo puta igrao protiv Football_Huntera, da li si verovao da ćeš pobediti?

Roksa: Aleksić je stvarno odličan igrač i mislim da je dokazao da je posle mene broj jedan u Srbiji. Mislim da mi je dosta pomogao prethodni meč sa Vukom, imao sam vremena da se zagrejem. S druge strane, Aleksić je prilično lagano dobio polufinalni duel, tako da je u finale možda ušao malo opušteniji. Sjajan je protivnik i sa njim često imam napete mečeve.

Za razliku od ostalih igara, eFootball igrači su se direktno plasirali za svetski šampionat. Da li imaš nešto da poručiš našim ostalim reprezentativcima koji prvo moraju da se dokažu na regionalnim kvalifikacijama?

Roksa: Nadam se da će ponovo putovati sa mnom pošto smo se uvek lepo družili na ovakvim turnirima. Verujem da će uspeti da se plasiraju jer momci stvarno imaju kvalitet.



Hvala ti na intervjuu Roksa, čestitamo ti još jednom!

Roksa: Hvala puno!

Ovo je treća godina zaredom kako će Roksa predstavljati Srbiju na IESF šampionatu. Na prošlogodišnjem prvenstvu u Rumuniji dogurao je do četvrtfinala. U Rijadu očekujemo još bolji rezultat!

Što se tiče naših ostalih igrača, u trci za svetsko prvenstvo će učestvovati još četiri ekipe, konkretno u igrama Counter-Strike 2, Dota 2, PUBG Mobile i Mobile Legends: Bang Bang, koje u julu čekaju regionalne kvalifikacije.

I time smo zvanično zatvorili IRL 2024 sezonu. Srpski Savez Elektronskih Sportova i Esportova (SESE) bi želeo da se zahvali svim učesnicima i poželi našim ostalim predstavnicima sreću na predstojećim regionalnim kvalifikacijama.





Istraživači sa Trinity koledža u Dablinu su otkrili da nivo vizuelne percepcije jako varira kod ljudi, to jest sposobnost da primećujemo i obrađujemo slike i informacije. Ovo je posebno ključno u aktivnostima kao što su sportovi sa loptom i video igre, gde su naše reakcije i koordinacija veoma važni. Naučnici su nazvali ovu osobinu "temporalna rezolucija" i uporedili su je sa brzinom osvežavanja ekrana (refresh rate). Ovo suštinski znači da neki ljudi u stvarnom životu vide "više frejmova u sekundi" od drugih.

Ovaj izveštaj je baziran na rezultatima eksperimenta u kome su naučnici koristili snop svetlosti kako bi izmerili koliko "slika po sekundi" svaki ispitanik opaža. Na primer, ljudi sa niskom percepcijom su svetlost koja treperi 35 puta u sekundi opazili kao statičnu, dok su ispitanici sa boljom percepcijom bili u stanju da detektuju preko 60 treptaja u sekundi.



NAUKA I GEJMING: ZAŠTO NEKIM POJEDINCIMA IGRE VIŠE IDU OD RUKE?

Opšte je poznato da su godine ograničavajući faktor u tradicionalnom sportu. Uprkos striktnom režimu ishrane i redovnom treningu, i najveštiji sportisti će pre ili kasnije morati da stave tačku na svoju profesionalnu karijeru. Iz ugla esporta, ova problematika je dosta kompleksnija pošto nivo fizičke aktivnosti ne može da se meri sa tradicionalnim sportom. Ipak, danas znamo da fizička kondicija nije jedini faktor.

Zato se postavlja pitanje: Zašto su neki ljudi bolji u igrama od drugih? Razlika u godinama je očigledna, što zbog fiziologije pojedinca, što zbog socijalnih faktora, ali kakva je situacija sa vršnjacima? Naučnici imaju odgovor.



“Smatramo da individualne razlike u brzini percepcije dolaze do izražaja u “brzim situacijama”, u kojima imamo zadatak da lociramo ili pratimo objekte koji se brzo kreću, ili u situacijama kada se vizuelne scene brzo menjaju, kao u kompetitivnom esportu”, zaključio je jedan od istraživača, Klinton Harlem.



Rezultati eksperimenta pokazuju da temporalna rezolucija žestoko varira među ispitanicima, što je posebno fascinantno jer su pojedinci bili sličnog uzrasta (studenti). Ako zađemo dublje u biologiju, ovi rezultati mogu da se porede sa varijacijom u temporalnoj rezoluciji koju vidamo kod evolutivno bliskih vrsta životinja koje naseljavaju različite ekološke niše. Na primer, predator koji živi u visoko osvetljenom staništu i lovi brži plen poseduje višu temporalnu rezoluciju. Ovo zvuči logično, ali šta je sa ljudima?

Svakodnevno se susrećemo sa situacijama koje od nas zahtevaju da velikom brzinom primamo i obrađujemo informacije, a potom adekvatno odreagujemo na iste, kao što su vožnja automobilom ili rad na poslu. Esportisti na sličan način imaju konstantan priliv informacija i moraju da obraćaju pažnju na ogroman broj varijabli, kao što su HP, resursi, municija, cooldown magija, mapa, pozicija saigrača i protivnika, vreme u igri, i još mnogo, mnogo toga. Odatle se postavlja pitanje: Kako genetika i okolni faktori utiču na temporalnu rezoluciju kod ljudi? Javite nam se ako imate odgovor!

Ako uzmemo u obzir rezultate eksperimenta, možemo da tvrdimo da esportisti imaju višu temporalna rezoluciju, dok se ljudi sa lošijom temporalnom rezolucijom verovatno slabije snalaze u igrama. Ovo je samo jedan od mnogih faktora, ali potencijalno objašnjava zašto je K/D jednog od vaših saigrača 2/16.

Ovo naravno ne znači da su pojedinci sa nižom temporalnom rezolucijom "osuđeni na propast" kada je gejming u pitanju. Redovna vežba i zdrav mentalitet su takođe izuzetno važni!

Ceo naučni rad na ovu temu i detalje eksperimenta možete pročitati [ovde](#).



Fallout



FALLOUT | RECENZIJ PRVE SEZONE

Verovali ili ne, adaptacije video igara u TV serije su postale prilično dobre. Sem Halo, nećemo da pričamo o tome. Arcane, Castlevania, The Last of Us, Super Mario, Twisted Metal i još brda drugih su pokazali da i te kako može da se napravi dobra serija adaptirana od neke naše omiljene franšize. Bilo je naravno i promašaja kao što su Resident Evil i Halo (katastrofa serija, pljuvanje na sve što smo voleli), ali dobrih adaptacija je procentualno sve više. Tom procentu se pridružuje Fallout, adaptacija Bethesda-nog serijala vrlo poznatih RPG igara.

Fallout je generalno imao niska očekivanja jer nam je i dalje ostala premisa da sve što se adaptira je loše ili postane loše u nekom momentu, ali Fallout je uspeo da me iznenadi već od prvog kadra. Vidi se da su i producenti i glumci i režiseri odlično obratili pažnju kako na svet Fallout-a, tako i na publiku koja je igrala igre. Ne postoji nijedan kadar u celoj seriji koji nema neku referencu na igre, da nije vezana za generalnu priču i da nije autentično prikazan u specifičnom dizajnu Fallout univerzuma. Što se same postavne svete tiče, Fallout je apsolutna desetka.

Ali dizajn i postava ne mogu da nose celu seriju, kakva li je priča?

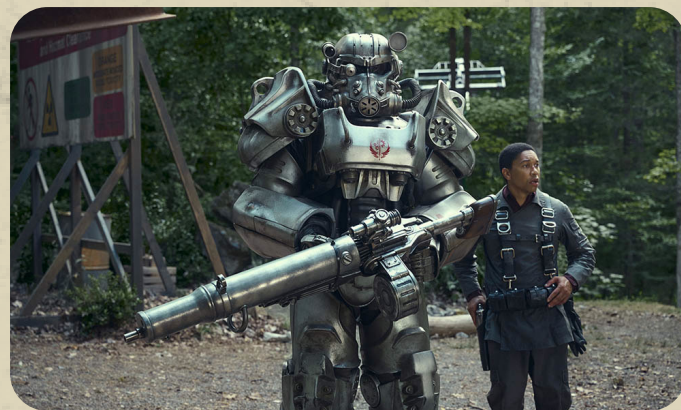
Priča ima više narativa koji se tokom epizoda polako sklapaju u jednu upletenu celinu i to serija radi vrlo lepo. U početku sam mislio da neće uspeti jer postoji dosta rupa u priči koje postanu zanemarljive pri kraju jer ih ili objasne, ili zbog većih situacija koje će se dešavati. Hronološki u odnosu na igre, priča se ne poklapa u svim aspektima, ali to nije veliki problem jer je jako teško uklopiti svih 6 igara odjednom.



Priča prati Lucy (Ella Purnell – Arcane, Invincible, Army of the Dead) koja izlazi iz trezora broj 33 kako bi pronašla svog oca koji je kidnapovan od strane bandita koji su upali u trezor. Lucy će od zaštićenog trezoraša proći kroz uništenu deponiju Amerike i shvatiti da život u trezoru uopšte nije isti kao život napolju, pokušavajući da zadrži svoje principe i verovanja. Druga priča prati Maximusa (Aaron Moten – Disjointed, Emancipation, Next), štitonoše u Brotherhood of Steel koji želi na sve načine da postane Vitez i da bude odeven u Power Armor, oklop koji je verno prenesen iz video igara. Treći glavni lik je Ghoul (Walton Goggins – Invincible, Justified, White Lotus), ili ranije poznat kao Cooper Howard. On je lovac na ucene koji dobija zadatak da pronađe određenog doktora koji je pobegao iz Enklave i da ga vrati nazad. Cooper ima najzanimljiviju prošlost jer živi već 200 godina kroz razne droge i „gulifikaciju“,

to jest pretvaranje u manje-više funkcionalnog zombija. Kroz njegovu priču polako shvatamo kako je došlo do nuklearne katastrofe u Americi, kako su saizidani trezori, koja je njihova poenta i šta je pretvorilo jednog poznatog američkog glumca Cooper-a u nemilosrdnog lovca na ucene Ghoul-a. Dok pratimo ova tri glavna lika, takođe pratimo i šta se dešava u trezoru 33 i kako se on obnavlja posle upada bandita. Naravno, saznajemo da u trezorima nije sve kako se čini na prvi pogled i da je misterija direktno povezana sa dešavanjima na površini. Na kraju, obe priče se jako lepo uklapaju i jasno objašnjavaju šta se desilo i koliko je sve poremećeno. Svaki od glavnih likova će proći kroz svoja lična odrastanja i probleme, ali će se svo troje u nekom momentu spojiti za fenomenalno finale koje, iako dosta zatvara priču, ostavlja fanovima fenomenalan kraj koji tizuje druge omiljene lokacije iz franšize.





Ono što generalno krase Fallout je estetika koju su uboli savršeno, ali i humor. Humor u Fallout-u je dosta suv, sarkastičan a ponekad totalno blentav. Serija se naginje malo više ka blentavom aspektu što je meni lično zasmatalo u početku, ali se posle uskladilo sa ostatkom serije tako da nije izgledalo usiljeno.

Skoro svaka epizoda ima omanje priče koje nisu direktno vezane za neko veliko dešavanje. Na primer, priča o trezoru 4 me je ostavila bez daha i ima toliko dobar, neočekivani preokret. Svi sporedni likovi su tu sa poantom, bilo da prošire univerzum, poguraju priču ili jednostavno ubace glupav fazon da opuste publiku.

Fallout je odlična adaptacija franšize, ali je i odlična serija sama po sebi. Ni u jednom momentu neće očekivati od publike da poznaju izvorni materijal nego će ili objasniti, ili za fanove ostaviti detalje koji nemaju neki preteran uticaj na priču. Svakako, ko god da gleda, biće zabavljen i neće ostati uskraćen nekih informacija. Svakako, ja toplo preporučujem da se pogleda i radujem se narednoj sezoni, koja je inače već najavljena.

Autor:
Igor Totić

OCENA: 9



FINAL FANTASY VII™

REBIRTH

U PRODAJI





NEKA SE KRČKA JOŠ!



Autor: Igor Totić



STEAM EARLY ACCESS

Ne mogu da poreknem da su dizajneri iz Moon Studios apsolutni bogovi stilizovane grafike koja će biti prelepa i za 50 godina. Ori serijal je osvežio žanr metroidvania i podigao ga na viši nivo kako kroz gameplay, tako i kroz grafički prikaz igre. Moon sada pokušava da uradi isto i sa Souls žanrom ali je sve vrlo retko i malko bljutavo za sad.

Developeri su od najave poredili ovu igru sa Diablom, što meni nikada nije bilo jasno zašto. Obožavam ARPG igre u vidu Diabla, Last Epoch, Van Helsing, Grim Dawn, Torchlight i drugih. Ono što krase ove igre je brza akcija, kiša loot-a, izometrijska kamera i (uglavnom) beskonačno kliktanje. Jedino što No Rest for the Wicked deli sa ovim tipom igara jesu kamera i osnovna ideja loot-a, a sve ostalo je

čist Soulslike. Mislim da je ovo bio pogrešan marketing, jer iako je ARPG žanr najčešće vezivan za igre slične Diablu, akcioni RPG-ovi su svi RPG-ovi koji nisu potezni. No Rest for the Wicked je tehnički ARPG ali u isto vreme i nije, nego je klasičan Soulslike sa drugačijom kamerom.

**BORBA JE U ISTOM TABORU
KAO I ISTRAŽIVANJE -
NEKAD JE IZUZETNO
ZABAVNA A NEKAD
UŽASNO FRUSTRIRAJUĆA**

Ali ako zanemarimo ove distinkcije, da li je No Rest for the Wicked dobra i zabavna igra? Odgovor bi bio – zavisi.

Vi ste Cerim, drevni ratnik koji je posvećen uništavanju pošasti koja napada svet. Ovoga puta, pošast napada malo ostrvo Sacru i na vama je da pokušate da pomognete i istrebite pretnje. Sa druge strane sveta, kralj umre, princ postaje kralj i šalje Inkviziciju na ostrvo da urade vaš posao, samo sa prikrivenim motivima. Glavni delovi priče se prikazuju kroz prelepe sinematike gde su animacije izvanredne i glasovna gluma bezgrešna. Ovo je veliki plus za igru koja je u EA periodu – da ima postavljene jake kosture priče gde je većina elemenata vrlo ispeglana.



Znači, korica se uhvatila, hrskava je, ukusna, ali je meso vrlo, vrlo živo unutra, a to se odnosi na gameplay i neke odluke za dizajn koje i dalje ne mogu da razumem.

Od prvog momenta kad se probudite na plaži, svet vam je potpuno otvoren za istraživanje. Na početku ćete biti navođeni na nekoliko lokacija dok vas priča ne dovede do glavnog grada, ali od tada ste slobodni da istražujete. Mada i sam početak igre vam daje ogromnu količinu slobode, tako da ako se udubite u istraživanje, bićete nagrađeni skrivenim kovčezima ili kompletno novim instancama mape. Kamera je u ovom tipu istraživanja i prednost i mana jer nemate potpuni prikaz svega što vidite dok se ne pomerite na određeno mesto. Na primer, ispred vas je zid i vidite ga vrlo jasno. Ako se pomerite tako da možete da se naslonite na isti, deo zida će biti providan i videćete da nekako možete da dođete do tog dela iza zida. Ali ako se ne postavite baš kako treba, možete vrlo lako propustiti taj momenat. Ovo je banalni primer, ali ima dosta ovakvih momenata gde je perspektiva bitna za istraživanje, što je nekad super zabavno ako je dobro postavljeno ali nekad i super frustrirajuće.



Borba je u istom taboru kao i istraživanje – nekad je izuzetno zabavna a nekad katastrofa frustrirajuća. Pošto sam gameplay nema nikakve veze sa Diablom i sličnim igrama, glavno poređenje koje bih mogao da napravim je sa Souls igrama. To podrazumeva izazovne borbe i stamina menadžment. No Rest for the Wicked ima dobru osnovu, ali je borba trenutno jako sirova. Stamina je najveći problem (koji rešavaju sa dnevnim patchevima), jer je neverovatno brzo gubite. Takođe, u zavisnosti od toga koji oklop nosite (a to je delimično na milost i nemilost RNG-a), bićete ili efikasno brzi ili katastrofalno spori i teški. Ja sam inicijalno hteo da igram na dvoručni mač i teški oklop, jakog tenka, ali sam vrlo brzo shvatio da teški mač i ne udara tako jako niti me oklop mnogo štiti, a o izbegavanju da ne pričam. Animacije su vrlo dobre i igra vam daje mesnati osećaj borbe, ali sam damage koji proizvodite se ne poklapa sa povratnim informacijama koje dobijate. Kada odvalite neprijatelja dvoručnim mačem, on se zasmee i zakači vas nožem za mazanje za pola health-a. Postoji sistem pariranja, ali su prozori toliko mali da odbijanje napada zavisi ili od ogrom-

nog skilla ili još veće sreće. Videvši da ne ide, hteo da prebacim build na neki brži, ali igra nema opciju respec-a pa sam morao da je igram ispočetka.

Drugi veliki problem je lečenje. Kako smo navikli u skoro svim tipovima Souls igara, uvek imate neki vid lečenja koji je uvek prisutan, ali se troši i puni se na odmaralištima. No Rest for the Wicked je rešio da ovaj dobro poznati sistem zameni sistemom hrane, koju morate da farmujete i kuvate, a to podrazumeva i pronalazak dodatnih recepata za bolju hranu jer pobogu ne mogu da ispečem parče mesa ako nemam recept za to. Odmarališta su samo lokacije za save, ne leče vas, ne vraćaju vam hranu koju ste potrošili i ovo je samo sistem koji vas tera na grind po mapi. Pored toga, sva oprema koju nosite se šteti svaki put kada poginete ili kada koristite oružje i oruđe za skupljanje. To znači da možete da ostanete bez opreme usred bitke ili istraživanja. Pronalazićete novu kako budete istraživali ali je sve na milost i nemilost RNG-a, i svaki kovčeg koji nađete može da ima novo oružje a može i da ima neki materijal. Opremu možete da unapređujete u gradu ali za materijale morate da grindate po svetu.

KAŽE SE DA SE ISPOD LJUŠTURE KRIJE LEPOTA, ALI JE KOD NRFTW SITUACIJA POTPUNO SUPROTNA



Kad sam već spomenuo grad, Sacramento je vaš glavni HUB za ovaj deo igre. Ovo je ogroman grad i ima šta da se istraži, ali je šteta što su vendori toliko loše raspoređeni i toliko udaljeni od vašeg stash-a. Kad već spomenuh, inventar je katastrofa sam po sebi i ograničen je kako prostorom u vašim džepovima tako i prostorom u kovčegu. Na primer, ako sam od vendora saznao da mi treba 3 materijala za unapređivanje oružja i jedan, na primer, cvet, moram da trčim dobrih minut nazad do kovčega i onda minut



nazad. Postoji jedan vendor koji može da vam izgradi prečice ako izgrindate dodatnog materijala za njega, koji vam verovatno neće stati u inventar jer ste se istraživanjem nakupili svega i svačega. Navigacija gradom je žesće frustrirajuća čak i sa prečicama. Inventar možete da širite tako što koristite specijalne materijale od pobedenih bosova, ali isti ti materijali se koriste da proširite slotove za prsten i dodatna oružja. Igra me bukvalno stavlja pred izbor da li želim malo veći od malog inventara ili 30% DPS poboljšanja. Mislim da i nije neki izbor.

Kaže se da se ispod ljuštore krije lepota, ali je kod No Rest for the Wicked situacija potpuno suprotna. Sa prelepom grafikom i sjajnim idejama, realizacije su vrlo nedovršene. To je okej, tu su osnove, zakrpe izlaze bukvalno na dnevnom nivou, ali baš zbog toga u ovom trenutku nikako ne mogu da vam preporučim igru. Kao i Baldur's Gate 3, No Rest for the Wicked ne mogu da preporučim u early access-u ali mislim da će biti remek delo kad zapravo bude izašao u 1.0.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / Windows 11
CPU: Intel Core i5-12600K / AMD Ryzen 7 5800X3D
GPU: Nvidia GeForce RTX 3070Ti / AMD Radeon RX 6800 XT
RAM: 16 GB
HDD: 35 GB



IGRU USTUPIO:
PRIVATE DIVISION

RAZVOJNI TIM:
Moon Studios GmbH

STEAM LINK:
https://store.steampowered.com/app/1371980/No_Rest_for_the_Wicked/

PLANIRANI DATUM IZLASKA: CENA:
Nepoznato €39,99

- ✓ Predivna grafika
- ✓ Odlične ideje
- ✓ Biće sjajna igra kad izađe iz EA

- ✗ Bespotreban grind
- ✗ Sistem lečenja
- ✗ Inventar

BIOMORPH



IT'S MORPHIN' TIME!



Autor: Igor Totić

REVIEW

Steam Deck je moja najbolja kupovina u poslednjih godinu dana jer ne postoji bolja platforma za igranje metroidvanija od njega. Biomorph sam isključivo igrao na Steam Deck-u i ne bih promenio taj izbor ni za koju cenu. Mnogo mi je drago što imamo sve veći broj metroidvanija u ponudi i Biomorph je definitivno jedna od boljih.

Priča u Biomorph prati Harlo, čudno stvorenje koje umesto ruku ima vrlo pričljive, recimo ljigavce koji, pored komentarisanja, služe kao udovi. Harlo se budi u srušenom svemirskom brodu, bez sećanja, gde pokušava da sklopi sliku šta se dešava i šta se desilo. Harlo pronalazi svoju zamrznutu drugaricu Kleio i kreće u avanturu da joj pomogne i sazna istinu. Iako je priča predvidiva, vrlo je lepa na momente, ali na kraju krajeva nije ni toliko bitna. Retke su metroidvanije sa dubokom pričom i narativom, što je u redu pošto su gejملهj i istraživanje najvažniji, a Biomorph radi oba posla sjajno.

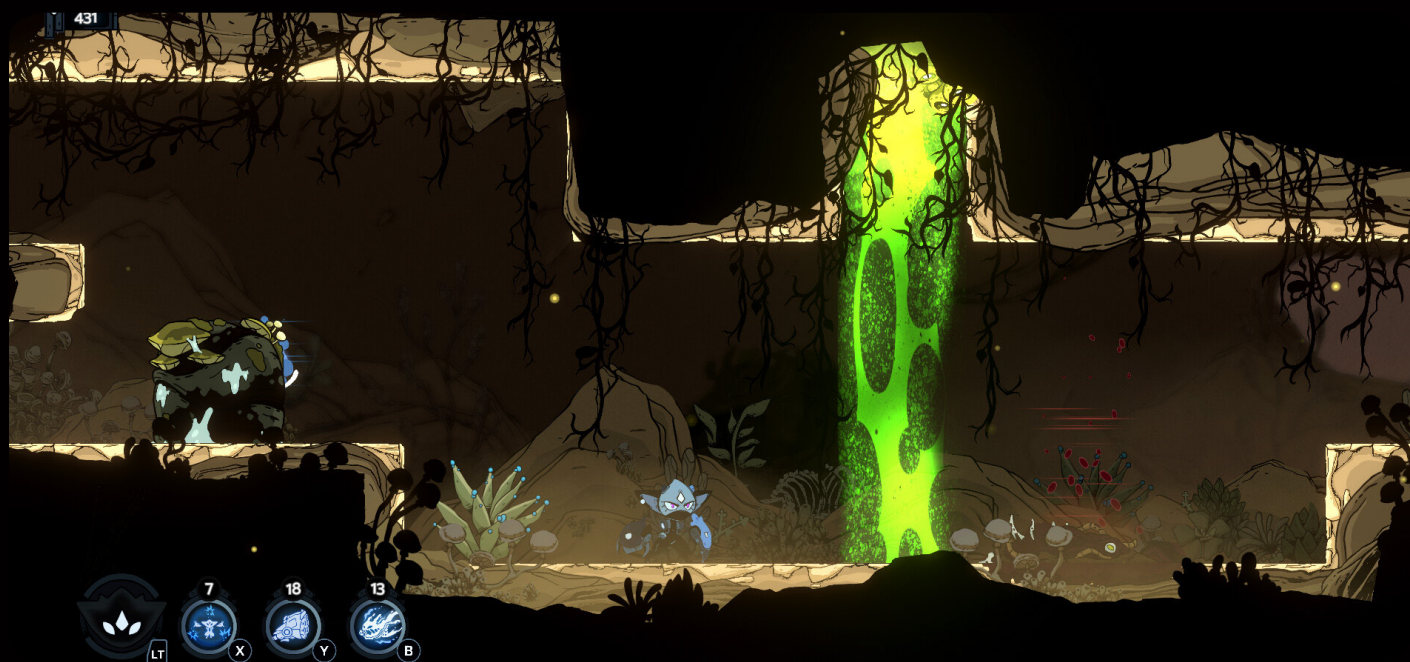
Da krenemo od grafike i dizajna. Biomorph podseća na stare crtane filmove sa puno boje i finih animacija, zbog čega igra izgleda izuzetno reprezentativno. Pozadina svakog bioma se jako lepo uklapa sa interaktivnim delovima mape, tako da nikada nećete imati problema da vidite gde idete i nikada nećete promašiti skok jer se pozadina poklopila sa platformom. Animacije neprijatelja su čiste i vidljive i do sada nisam naleteo ni na jedan jeftini napad koji nisam mogao da vidim ili predvidim. Dizajn neprijatelja je vrlo unikatan, a to je bitno za mehaniku koju ću objasniti malo kasnije. Od prvog momenta ćete tačno znati kakve sposobnosti neprijatelj poseduje, šta će vas napasti i kako će vam koristiti kasnije.



Ali, ono što veliča Biomorph je sam komat. Borba je malo inspirisana Ori igrama, gde imate tri slota da ubacujete različite napade u zavisnosti od potrebe ili vašeg stila igranja. Uglavnom su ovo modifikacije vaših ljigavih pričljivih pesnica, koje mogu ili da klasično tabaju, pucaju na daljinu, postanu dronovi, brane vas, i slično. Ovi napadi, to jest Chipovi, raštrkani su po mapama i imaju ograničen broj korišćenja, ali će se svaki put obnoviti kad dođete do S.A.F.E. lokacije koja vas leči i obnavlja čipove.

BIOMORPH PODSEĆA NA STARE CRTANE FILMOVE SA PUNO BOJE I FINIH ANIMACIJA





Glavna stvar koja ističe Biomorph od drugih sličnih igara je metamorfoza. Kad pobedite (skoro) svakog neprijatelja, možete da iskoristite njegov leš i da se transformišete u njega. Ovo vam daje njihove sposobnosti, napade i izgled, a koristićete ih od osnovnih borbi do istraživanja i rešavanja problema. Na primer, pod je pun bodljikavih biljaka koje vas ubijaju iz jednog udarca, ali ako se pretvorite u posebnu kreaturu, možete da lebdite iznad bodlji i nastavite dalju progresiju. Kad izađete sa mape gubite vašu novu formu, ali ako ubijete dovoljan broj istih neprijatelja možete da se menjate u njih kad god želite, što čini pristup kako istraživanju tako i borbama vrlo unikatnim i raznovrsnim.

Progresijom kroz igru, dobijaćete razne zadatke od građana sela odakle ste krenuli. Ovi zadaci vas ili vode dalje kroz priču ili vas šalju na razne sporedne kvestove koje doprinose ili vama direktno ili poboljšanju sela. Nalazićete planove koji će vam otvarati nove prodavnice što daje osećaj progresije, a i lepo izgleda kad vam se grad razvija.

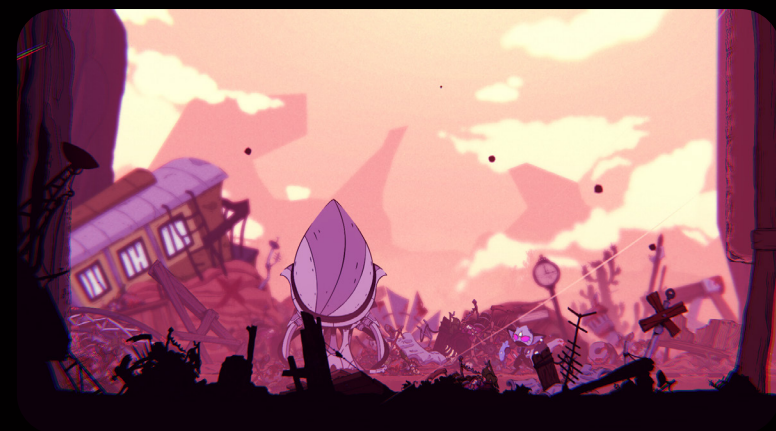


BIOMORPH JE POPRILIČNO JEDNOSTAVNA ALI JEDINSTVENA IGRA



Istraživanje, iako karakteristično za metroidvaniju, ponekad ume biti frustrirajuće. Neke zone su prevelike i predaleko udaljene od S.A.F.E pozicija sa kojih možete da se vratite u selo. Zbog toga, često ćete morati „peške“ do grada ili najbliže S.A.F.E. stanice, što dosta usporava igru ili možda veštački produžava njeno trajanje.

Biomorph je poprilično jednostavna ali jedinstvena igra. Nije nešto mnogo izazovna ali je dovoljno raznovrsna da vas drži do kraja. Žanrovski se ne razlikuje od drugih, ali se svojim mehanikama izdvaja kao metroidvania koja može da se svrsta među najbolje.



GLAVNI ADUT IGRE JE NJEN UZBUDLJIVI KOMBAT

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: x64 arhitektura sa SSE2 instrukcijama
GPU: 4GB grafička koja podržava DX10, DX11, DX12
RAM: 6 GB
HDD: 4 GB



IGRU USTUPIO:
LUCID DREAMS STUDIO

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch, PS5, PS4, Xbox One, Xbox Series X/S
IZDAVAČ:
Lucid Dreams Studio

RAZVOJNI TIM:
Lucid Dreams Studio
TESTIRANO NA:
PC/Steam Deck

CENA:
€19,50

OCENA

8,5

- ✓ Metamorfoza
- ✓ Grafika
- ✓ Fluidnost

- ✗ Igra je malo previše jednostavna
- ✗ Istraživanje ume da bude frustrirajuće

Beogradski Demagog Studio je 2018. godine gejmerima širom sveta predstavio Golf Club: Wasteland, tada ekskluzivno mobilnu igru. Ovaj indie dragulj, a ujedno i studio koji stoji iza projekta, dobili su pažnju koju zaslužuju tek tri godine kasnije, kada je igra predstavljena na E3 2021 konferenciji, a potom objavljena za PC i konzole. Sa postavkom jednostavne ali vrlo zarazne mozgalice, Golf Club: Wasteland nas je odveo u daleku (a možda i blisku) budućnost, kada je čovečanstvo konačno postalo svedok sopstvenog samouništenja. Da ovo ne bi postala recenzija unutar recenzije, samo ću reći da je debi Demagog Studija oduševio igrače svojom interpretacijom postapokaliptične Zemlje, vizuelnim stilom, imerzivnom atmosferom i fenomenalnim originalnim soundtrack-om.

Nismo sigurni da li je ekipa iz Demagoga od početka planirala da proširi ovaj univerzum, ali nam je jako drago da jeste. Demagog je ove godine objavio dve nove igre smeštene u istom svetu, ali potpuno različitih žanrova. Jedna od njih je The Cub, čiju recenziju takođe možete pročitati u ovom broju, a druga Highwater.

Hronološki, Highwater je prva igra u ovom serijalu, pre početka kolonizacije Marsa. U prvom momentu možemo da vidimo posledice velike klimatske katastrofe zbog koje je nastao potpuni potop planete Zemlje. Dok bogataši planiraju svoje konačno bekstvo na Mars, "obični" ljudi jedva sastavljaju kraj sa krajem, pokušavajući da prežive u svetu kojim vlada potpuno bezvlašće.

HIGHWATER JE NARATIVNA, SKORO "ROADTRIP-ESQUE" AVANTURA SA SPECIFIČNIM PEČATOM DEMAGOG STUDIJA



GRETA JE BILA U PRAVU

Autor: Božidar Radovanović

REVIEW

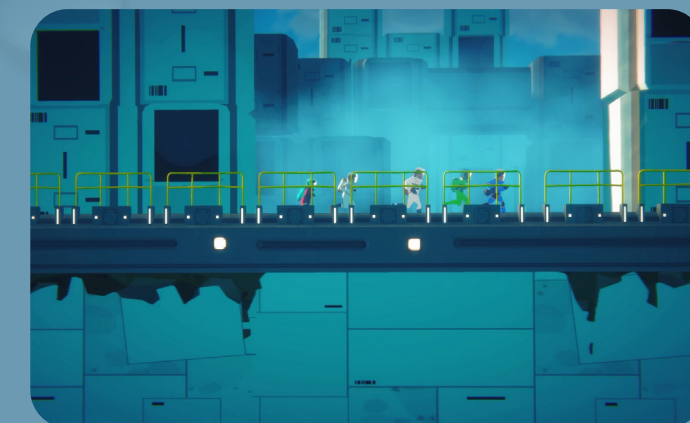


Igra nas odmah stavlja u ulogu našeg glavnog junaka, momka po imenu Nikos. Istražujući region Hightower, Nikos mora da prikupi potrebne resurse, ali i saveznike, kako bi ostvario svoj krajnji cilj - da stigne do buržuskog kvarta Alphaville i ukrca se u raketu koja će ga odvesti na Mars. Highwater je narativna, skoro "roadtrip-esque" avantura sa karakterističnim pečatom Demagog Studija, koju krasi nestandardni stil pripovedanja. Ali šta je sa gejملهjom?

Highwater je okrutan svet, što znači da je sukob sa preostalim stanovništvom praktično neizbežan. Bilo da se radi o pobunjenicima, vojskom, mutiranim životinjama ili ljudima koji samo pokušavaju da prežive, Nikos će se pre ili kasnije naći u borbi koja se odvija u poteznom maniru.



SVAKA BORBA JE POSEBNA MOZGALICA ZA SEBE, ŠTO PODSTIČE IGRAČE DA RAZMIŠLJAJU U MALO KREATIVNIJEM PRAVCU





Pre nego što pomislite na naslove kao što su XCOM i Divinity: Original Sin, imajte na umu da ova igra poseduje veoma nekarakterističan potezni sistem. Za razliku od drugih igara iz ove niše, Highwater nema komplikovane RPG mehanike, progresiju sa beskonačno opcija, klase, niti razvijen sistem opreme. Ovo nije kritika, naprotiv - jednostavniji potezni sistem omogućava igri da "diše". Svaka borba je posebna mozgalica za sebe, što podstiče igrače da razmišljaju u malo kreativnijem pravcu, služeći se objektima iz okoline ili potezima koji manipulišu pozicije neprijatelja. Vidi se da su developeri dosta pažnje posvetili kombatu i da su želeli da

predstave nešto nesvakidašnje, što im je i pošlo za rukom.

Što se vizuelne prezentacije tiče, za Highwater bih mogao da napišem još jednu celu recenziju (čitaj hvalospev) pošto je zaista prvoklasna. Svaki krajolik dočarava očaravajuću, skoro bezbrižnu i nostalgичnu atmosferu postapokaliptične Zemlje, što možemo da vidimo i u ostalim igrama Demagog Studija. Kroz gustu maglu primetićete brutalističke građevine poput beogradske Zapadne kapije i spomenika na Kosmaju, što je takođe lep detalj.

KROZ GUSTU MAGLU PRIMETIĆETE BRUTALISTIČKE GRAĐEVINE POPUT BEOGRADSKÉ ZAPADNE KAPIJE I SPOMENIKA NA KOSMAJU



Vidi se da su developeri imali jasnu viziju, što dodatno naglašava fenomenalni audio dizajn i muzička podloga koja poseduje čvrstu simbiotsku vezu sa vizuelnim aspektom igre. Imerzivni originalni soundtrack možemo čuti putem radija, pomoću koga ćemo postepeno otkrivati i nove detalje priče. Čak iako ovaj soundtrack nije nešto što biste slušali u slobodno vreme, složićete se da je ključan deo world buildinga igre.

Highwater nije nimalo zahtevan, a tokom prelaska nisam naleteo ni na jedan jedini bug. Jedna od zamerki mi je trajanje igre (veoma je kratka), što se ujedno prenosi na tempo određenih segmenata. Ton igre mi je na momente bio zbunjujuć, ali to na kraju nije uticalo na moj celokupni utisak.

Mislim da je Demagog Studio sa Highwater, The Cub i Golf Club: Wasteland postigao nešto o čemu mnogi indie studiji sanjaju - samo jednim pogledom na screenshot iz njihovih igara reći ćete: "A pa da, ovo je radio Demagog". A ako se ranije niste susreli sa njihovim igrama, odmah ćete poželeti da ih isprobate. Mislim da je to najveći kompliment koji mogu da dam ekipi iz Demagoga.

Jako mi je drago što je još jedan tim iz Srbije ostavio svoj lični pečat na globalnu gejming scenu, i nadam se da će nastaviti da grade i razvijaju svet koji su stvorili. Možda je vreme za neku metroidvaniju :)?

SVAKI KRAJOLIK DOČARAVA OČARAVAJUĆU, SKORO BEZBRIŽNU I NOSTALGIČNU ATMOSFERU POSTAPOKALIPTIČNE ZEMLJE

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i3
GPU: Nvidia Geforce 650M / ekvivalent
RAM: 6 GB
HDD: 2 GB



IGRU USTUPIO:
DEMAGOG STUDIO

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

IZDAVAČ:
Rogue Games, Netflix

CENA:
€19,50

RAZVOJNI TIM:
Demagog Studio

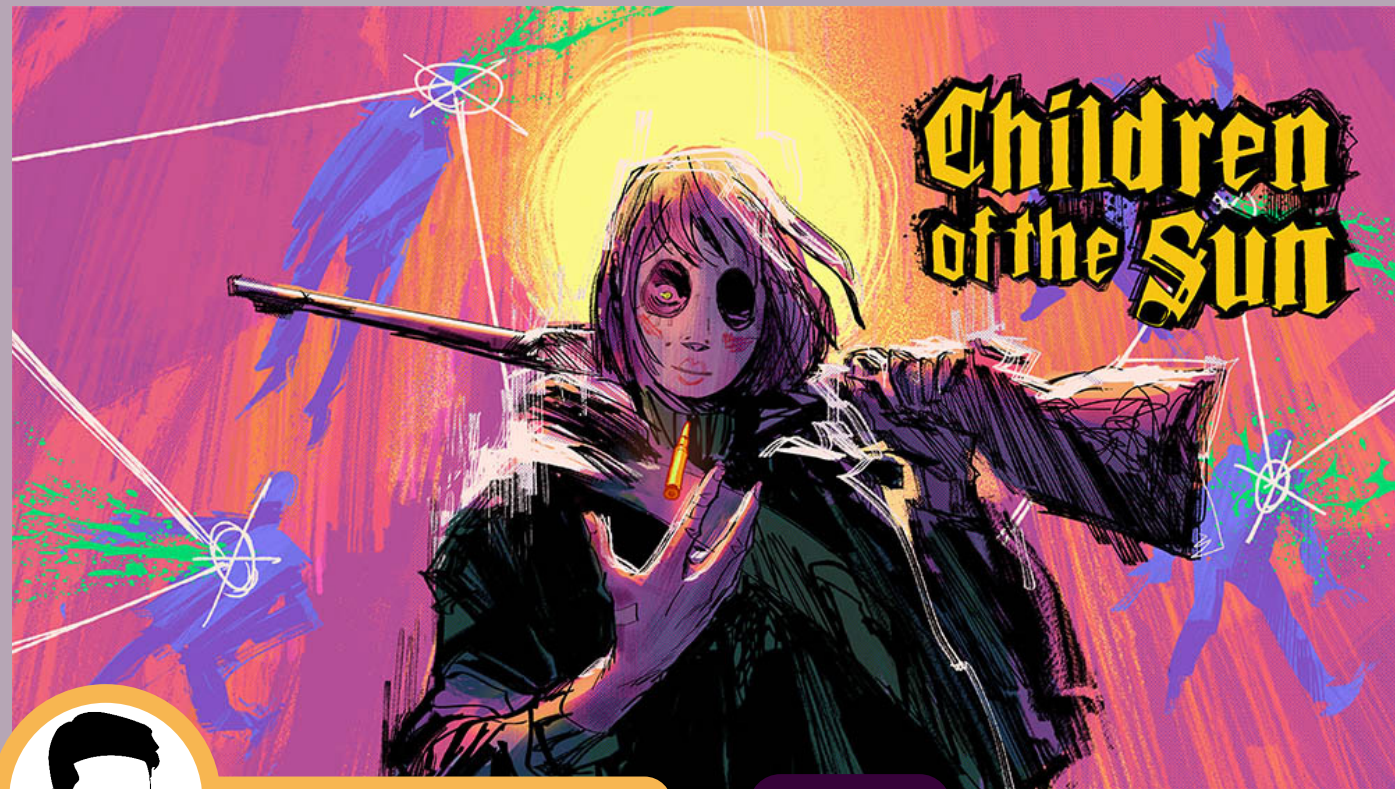
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8,8

- ✓ Imerzivna atmosfera
- ✓ Sjajan soundtrack
- ✓ Zanimljiv sistem borbe

- ✗ Kratko
- ✗ Ton igre je na momente zbunjujuć



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

DECA NIKAD MRAČNIJEG SUNCA

Deca Sunca su onaj indie dragulj koji Devolver voli da izvuče jednom na svakih par meseci, međutim ovoga puta ima začkoljicu, koju ipak ne bih da otkrivam odmah. Šta je ovde fora? U Children of the Sun vi ste izbeglica iz kulta koji vas je teroriso ceo život, i sada je vreme za osvetu. Igra je dosta suzdržana sa narativnim elementima, očigledno bacajući značajno veći fokus na svoj zaradni gejملهj. Sama priča, koja je sročena kroz panele između nivoa je poprilično jednostavna i predvidljiva.

S obzirom na takve okolnosti, gejملهj mora da briljira, i u generalnom smislu u tome i uspeva. Imate samo jedan metak da porokate sve kultiste u datom nivou, međutim, ovde je začkoljica što oko samog nivoa možete kružiti samo sa bezbedne distance. Kada ubijete određenog kultistu, možete preusmeriti metak sa svakim sledećim ubistvom, vezujući ih u jedan vrlo zadovoljavajući ciklus. Samim tim, Children of the Sun više liči na neku puzzle igru nego šuter.



**NIVOI SU VEOMA BRZI I
POSTEPENO UVODE
RAZLIČITE INTERESANTNE
MEHANIKE**



Nivoi su veoma brzi i postepeno uvode različite interesantne mehanike kako ih budete prelazili. Pored toga što možete koristiti okolinu i obližnje objekte poput rezervoara, tu su i dodatne telekinetičke moći koje će vam dati sposobnost skretanja putanje metka ili čak potpunu promenu pravca. Varijabli ima dosta, i vaš skor na globalnim tabelama će zavistiti od vremena, stila ubistava i iskorišćenih moći. E sad, igra generalno traje dosta kratko, svega 3 sata, te se

značajno oslanja na ponovni prelazak, iznova i iznova, jureći neke više skorove. Nažalost, problem je što skoro pola nivoa funkcioniše kao tutorijal za određene mehanike, izostavljajući nivoe koji zapravo iziskuju puno znanje mehanika i mozganja. Igru definitivno fale neki dodatni nivovi i modovi koji bi produžili celokupno iskustvo, pružili dodatni izazov i zapravo dodali još inicijative za ponovne prelaze.



Sa vizuelne strane, Deca Sunca su vrlo upečatljiva. Uprkos mračnim okruženjima, sve se savršeno uklapa u škrabavi stripovski dizajn, sa određenom depresivnom, a istovremeno briljantnom estetikom. Muzika takođe dodaje na atmosferi, i tek kada sam neko vreme proveo u igri, shvatio sam koliko ova atmosfera doprinosi celokupnom iskustvu. Ipak, van toga, glasovne glume nema uopšte. Iako se radi o indie projektu, voleo bih da je malo više pažnje posvećeno ovom svetu, koji vapi za dodatnim objašnjenjima i istraživanjem.

I tako, sve u svemu, Deca Sunca su jedno pre svega zabavno iskustvo koje, nažalost, taman kada krene da pokazuje svoj pun potencijal, spušta zavesu, pomalo uzaludno očekujući da ga iskusite ponovo. Iako je inicijalno zabavna, sam osećaj izazova u igri ubrzo nestaje. Ako se desi da Children of the Sun dobije neke nove modove i izazove koji bi malo začiniili igru i bolje iskoristili sve što može da ponudi, svakako ću se rado vratiti i uložiti znatno više, višestruko čak, vremena nego do sada.

**IGRI DEFINITIVNO FALE
DODATNI NIVOI I MODOVI
KOJI BI PRODUŽILI
CELOKUPNO ISKUSTVO**



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-6600 /
AMD Ryzen 1500X
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1650 /
Radeon RX 570
RAM: 8 GB
HDD: 4 GB



IGRU USTUPIO:
COSMOCOVER

PLATFORMA:
PC

RAZVOJNI TIM:
Rene Rother

IZDAVAČ:
Devolver Digital

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
€14,79

OCENA

7,7

- ✓ Audio-vizuelni dizajn
- ✓ Zabavan i dubok pristup zagonetkama...
- ✗ ...bez realizovanog punog potencijala
- ✗ Prekratko
- ✗ Površna i nerazvijena priča

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



DOMAĆA KNJIGA O DŽUNGLI



Autor: Milan Živković

REVIEW

Stavite pauzu i četiri puta pritisnite "A, C" a zatim četiri puta "B", i bićete instant teleportovani pred poslednjeg boss-a, oči u oči sa ljutitim Šir Kanom. Jeste, još uvek se sećam šifre iz čuvene igre "Jungle Book" sa Sege, od pre trideset godina. A zašto i ne bih? Bio je to sjajan platformer!

U to vreme bio sam ubeđen da 2D platforme kao žanr nikada neće prestati da postoje. Za sada mislim da se moja teorija dobro drži, jer bez obzira na ređu učestalost ovakvih igara, povremeno se pojavi neki biser i počese tržište baš tamo gde ga najviše svrbi.

Naročito sam srećan što takva jedna igara dolazi upravo iz domaćeg studija. Demagog Studio očito vođen nostalgijom i bezrezervnom ljubavlju prema gorepomenutoj igri i njoj sličnim, iznedrio je retro-modernu platformu pod simpatičnim nazivom The Cub. Uticaj žanra i njegovih dragulja, poprilično je evidentan, a tu je i prstohvat ličnog pečata ne bi li cela stvar bila propisno začinjena.

Igra vas stavlja u ulogu poslednjeg preostalog ljudskog bića na planeti, dečaka kog su odgajali vukovi. Nakon što je Zemlju zadesila katastrofa (u poslednje vreme, sve igre o kojima pišem imaju sličan zaplet!), oni koji su to mogli sebi da priušte, pobjegli su put Marsa. Maleno ljudsko mladunče pred sobom ima jednu sasvim drugačiju sudbinu. Ali ljudi koji su počeli da se vraćaju sa Marsa na golf ekspedicije (poprilično uvrnuto, ali odobravam!) prete da u potpunosti naruše život na koji je do sada navikao.

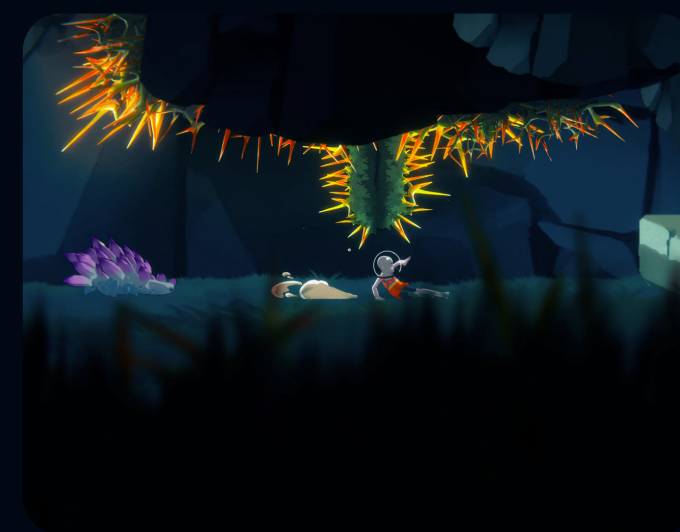
Zapravo, dok sam igrao igru, nisam mogao da se otrgnem utisku da protagonista izgleda kao "belo crnče". Ne stvarno, da je Kiriku upao u kofu pepela, ovako bih ga zamišljao. A sad kad sam ovo izbacio iz sebe, obećavam da to više neću pominjati u ostatku teksta...

Izvođenje je predstavljeno u skrolujućem 2D maniru, gde ćete se uglavnom kretati s leve strane ekrana ka desnoj, kroz jako lepo oslikan postapokaliptični svet. Nivoi su, rekao bih, u potpunosti rukom crtani, dok su glavni karakteri izgleda rađeni u 3D tehnici ali izvedeni na taj način da deluju dvodimenzionalno, što je odlično uklopljeno u celu pozadinu.

Po pitanju generalnog vizuelnog utiska, nemam nekih zamerki. Čak mogu reći da je poprilično impresivno da je nešto ovako izašlo iz jedne srpske gejming kuhinje. No kada je sam gejملهj i ono glavno platformisanje u pitanju, stvari su nešto klimavije prirode.

Osim nekih nepreciznih momenata gde ćete promašiti metu za doskok bez da vam bude jasno zašto, postoje sekvence gde je sam dizajn neuravnotežen pa uzrokuje povremene skokove po pitanju težine. Ali najveći minus na ovom polju, tiče se generalne osmišljenosti nivoa. Biće vam jasno šta se traži od vas, ali dizajn vas neće pokrenuti na razmišljanje dovoljno jako da bi pružio osećaj dostignuća na svakom, ili bar svakom drugom koraku.

Osim što su legendarne platforme bile pioniri industrije, svaka od onih koje su odjeknule kroz istoriju imala je pametno dizajniran svet kroz koji je vodila nit koju je bilo zadovoljstvo otkrivati. Ovde je prisutan jedan solidan ali ne naročito inovativan dizajn, koji vrši posao i na momente pruža zadovoljavajuće iskustvo, ali je generalno poprilično bazičan.



Ono što nije bazično već snažno ističe igru u moru drugih naslova, jeste dobra atmosfera i način građenja sveta. Osim što ćete kroz ovu pustolovinu pronalaziti isečke iz novina i stare elektronske poruke koje na šaljiv način govore o istoriji sveta i apokalipse, jedan detalj je naročito dobro implementiran. Ljudsko mladunče na početku igre pronalazi leš jednog od ljudi sa Marsa a zatim iz radoznalosti, stavlja njegov šlem na glavu. Ono što ga tu dočekuje, jeste direktan prenos radio stanice sa Marsa.

IZVOĐENJE JE PREDSTAVLJENO U SKROLUJUĆEM 2D MANIRU, GDE ĆETE SE KRETATI KROZ JAKO LEPO OSLIKAN POSTAPOKALIPTIČNI SVET





Muzika koja će vas pratiti kroz igru, jeste radio program koji se konstantno emituje. Sad pozadinska muzika igre ima pravi smisao i poreklo! A pored toga, različiti razgovori i emisije sa druge planete, govoriće više o detaljima sveta igre što je jako interesantan način da naučite više o priči. Nešto nalik slušanju lekcija španskog jezika dok se vozite trolejbusom. Taman onako u pozadini, ne škodi a pomalo i koristi.

Tu je i pregršt zanimljivih detalja kao što su recimo "idle" animacije, odnosno radnje koje će protagonista raditi ukoliko ga ne pomerate neko vreme. Ovo je direktan omaž platformama iz šesnaestobitne ere video igara i odlično je modernizovan. Tako recimo ukoliko dečak dok čeka na vaše komande skine šlem i stavi ga na zemlju, prestaćete da čujete radio stanicu – logično. Ali tako ćete isto izgubiti signal i ako odete pod zemlju, dok će istraživanje vodenih dubina prigušiti zvuk audio podloge.

DIZAJN PLATFORMI I NIVOVA VAS NEĆE POKRENUTI NA RAZMIŠLJANJE DOVOLJNO JAKO DA BI PRUŽIO PROPISAN OSEĆAJ DOSTIGNUĆA



Od grafičkih podešavanja, na računaru ćete jedino moći da odaberete rezoluciju, ali je takođe prisutan i mod za filmski doživljaj. Ovo ukratko pretvara prikaz slike u "ultra wide" proporcije, tako da će likovi na ekranu biti manji ali ćete istovremeno moći da vidite mnogo više u širinu. Obavezno probajte ovo podešavanje kako je meni bilo daleko interesantnije da igram na taj način.

The Cub u celosti odaje utisak jednog naslova slabijeg budžeta ali snažne volje i ljubavi. Ovo je nesumnjivo proizvod kakav je zadovoljstvo igrati najviše zbog toga što odiše pažnjom i naklonošću kakav je prema žanru imao razvojni tim. Poprilično kratko iskustvo, s obzirom da će vam za kompletan prelazak biti potrebno oko dva sata igranja. Ali i tu leži neka draž, zar ne?

Daleko od savršeno izbrušene platforme, ali jedan jako interesantan naslov koji ne bi trebalo da propustite. Naročito ukoliko želite da podržite domaći razvojni studio koji, siguran sam, ima još tako mnogo toga da ponudi. Neka ovo bude odskočna daska za sve buduće projekte i samo nastavite ovako. Ovakav korak ne ume da napravi baš svako.



MUZIKA KOJA ĆE VAS PRATITI KROZ IGRU, JESTE RADIO PROGRAM KOJI SE KONSTANTNO EMITUJE

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7
GPU: GTX 1060
RAM: 8 GB
HDD: 12 GB



IGRU USTUPIO:
DEMAGOG STUDIO

PLATFORME:
PC, PS4, PS5,
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Demagog Studio

IZDAVAČ:
Untold Tales

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
€14,79

OCENA

7,4

- ✓ Vrlo lep vizuelni dizajn
- ✓ Odlična atmosfera
- ✓ Građenje sveta kroz radio prenos
- ✗ Vrlo bazičan dizajn nivoa i platformi
- ✗ Neizbrušenost nekih deonica
- ✗ Platformisanje često deluje kruto



LARP SA KLINCIMA



Autor: Stefan Mitov Radojčić

REVIEW

Kada neki serijal igara iznenada promeni žanr, fakat je da ta tranzicija često ne prođe dobro, primarno jer su igrači već navikli na jedan sistem i stil gejmplaja. Drugi razlog je što time praktično nastaje novi serijal na koji je nalepljen već poznati IP. South Park igre su malo specifične – nikada nismo imali "direktan" nastavak, ali se sve tri igre nadovezuju i efektivno nastavljaju neku meta priču oko novog klinca u gradu.

Tako je, i dalje ćete igrati ulogu novog klinca u gradu, iliti lika koga napravite, koji će upasti u nove nevolje sa ciljem da razbije još jedan sistem igranja koji su klinci iz kraja smislili. Za razliku od The Fractured but Whole naslova, ovde se vraćamo u fantasy setting tokom jednog snežnog dana u South Parku. Iako mi možda godinama nismo videli neki ozbiljniji sneg, ovde će biti i te kako zavejano.



Najveću promenu kod gejmplaja koju ćete odmah spaziti, čak i tokom trejlera, jeste kompletan prelaz iz 2D okruženja i taktičkih borbi na 3D prezentaciju i akcioni beat-em-up sistem. Pošto će fokus biti na fantasy aspektu igre, osnove borbe će se svoditi na generalno mlaćenje mačevima, toljagama i sličnim oružjem. Ni druge "klase" nisu zapostavljene pošto ćete na raspolaganju imati i luk i strele, kao i magični štap koji će vam omogućiti da bacate magične projekte na sve strane. Dodatno, imaćete pomalo limitiran izbor sposobnosti od kojih ćete moći da ponesete i aktivno koristite samo dve. Nažalost, ovako mali izbor opcija će učiniti većinu borbi veoma sličnim ako ne i identičnim u slučaju da se odlučite za jedan specifičan stil ili kombo koji vam odgovara.

Jedina promena i mogućnost neke varijacije dolazi u obliku kartica koje ćete dobijati i unapređivati posle svakog okršaja. Ovaj sistem ponajviše podseća na RogueLite mehaniku dobijanja privremenih benefita posle svake bitke. I apsolutno jeste. Kartice se dele na one koje unapređuju vaše sposobnosti, generalne statove ili samo pojačavaju vaše primarno oružje, a tu su i dodatne BS karte (jasno vam je šta ova dva slova znače). Ovaj tip karata mogu da koriste i protivnici, ali je njihova upotreba ograničena. Ova mehanika kompletno menja borbu, poprilično često na vrlo duhovit način.

Za razliku od prethodnih South Park igara gde ste generalno mogli da istražujete ceo grad, u Snow Day! to ipak nećete moći, što je prava šteta s obzirom na kompletan prelazak u 3D. Naravno posetićete neke poznate lokacije iz serije, ali to će biti u formi nivoa i poglavlja a ne kompletno otvorenog sveta. U nekim manjim instancama ćete moći da se šetate po nekoj zoni malo slobodnije i birate koji zadatak želite da radite, ali igra će na kraju krajeva i dalje biti veoma linearna.

Možda najbolji sistem koji je dodat jeste mogućnost igranja u kooperativnom modu sa do 4 igrača. Ovo je takođe ključni sistem igre pošto ćete teško ili skoro nemoguće preći bilo koji nivo bez cele družine na okupu. Igra će vam ponuditi pomoćne botove, ali je

naravno uvek bolje igrati sa drugarima. Doduše ovde igra ponovo pokazuje koliko je ograničena, jer vam ne daje opciju da promenite izgled i klasu ta 3 bota i da dizajnirate party po sopstvenoj meri. Umesto toga, botovi će svaki put biti nasumično generisani i ubačeni kada treba da vam pomognu.

ZA RAZLIKU OD PRETHODNIKA, SNOW DAY! PRELAZI NA 3D OKRUŽENJE I AKCIONI BEAT-EM-UP SISTEM





Grafički, igra počinje kao i svaka druga epizoda serije, ali kada zađete malo dublje ona prelazi u full 3D svet. Razvojni tim se potrudio da verodostojno prenese sve likove i ceo dizajn u ovu "novu ravan", ali ponekad to i ne funkcioniše baš najbolje kada se uporedi sa nekim lokacijama kroz koje ćete prolaziti. Neće vam dramatično pokvariti utisak, ali ćete se verovatno zapitati da li bi bilo bolje da je igra prosto ostala u 2D svetu, baš kao i serija. Vizuelni prikaz kartica je doduše super.

**NAJBOLJI ASPEKT IGRE JE
MOGUĆNOST IGRANJA U
KOOPERATIVNOM MODU
SA DO 4 IGRAČA**



Glasovna gluma je apsolutno na mestu sa svim likovima. Međutim, iako u početku mogu biti komični, generalni banter i komentari posle nekog vremena postaju veoma dosadni. Fore koje želite da čujete ćete lako propustiti pošto će likovi često pričati jedni preko drugih. Iako odlično dizajnirana za fantasy setting, muzika je ponekad toliko glasna da nećete čuti protivnike niti svoje udarce. Biće i situacija gde se konstantno čuje vriska, efekti i onda još muzike gde se sve zajedno pretvara u zbnujuću buku.

**OGRANIČEN IZBOR OPCIJA
ĆE UČINITI VEĆINU BORBI
VEOMA SLIČNIM,
AKO NE I IDENTIČNIM**

Gejmplej i generalna razrada igre više podseća na nečiji mini projekat koji je neko odlučio da pretvori u full igru. Samim tim, razne greške i loše kombinacije sistema još više budu oči. Pored gorepomenutih problema, igra pati od veoma haotičnih borbi u kojima nikada ne znate na čemu ste, kako zbog raštrkanih AI saboraca, tako i zbog iznenadnih skokova u težini okršaja. O balansu i greškama gde protivnici ignorišu vaš blok ili napad bolje da ne pričamo. Sistem fokusiranja na jednu metu ne postoji, a kamera će vam praviti više problema nego što će vam pomagati. Sa vedrije strane, igra ima nekoliko dobrih opcija kao što su žiroskopsko ciljanje ako imate Switch ili PS5, color blind mod, i slično.

South Park: Snow Day! je tip igre koji će definitivno odgovarati fanovima serije, ali možda više onima koji će moći da progutaju greške i probleme kako bi uživali u svetu i humoru po kome je South Park poznat. Igra odiše šarmom koji očekujete od ovog sveta, od klasičnih fora do onih koje ovde sa vama ne bismo smeli da podelimo. Svakako, ako ste želeli da igrate neku South Park igru sa ortacima ovo je super opcija za vas.

Ako vas ova serija ne zanima ili ste lako uvredljivi, onda zaobiđite South Park: Snow Day! Ako išta, barem ne košta kao neki užasan AAA naslov.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 3600 /
Intel Core i5-8600K
GPU: NVidia GTX 1070 /
Radeon RX 5700
RAM: 8 GB
HDD: 45 GB



**IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA**

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

RAZVOJNI TIM:
Question

IZDAVAČ:
THQ Nordic

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
€29,99

OCENA

6

- ✓ Solidna akcija i borba
- ✓ Kooperativna igra
- ✓ Humor

- ✗ Loš balans
- ✗ Repetitivno
- ✗ Mali izbor opcija



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Sad kada razmislim, prošlo je 13 godina otkako smo dobili prethodni Top Spin, i najveća tuga je što je sve ove godine Top Spin 4 i dalje imao ubedljivo najbolji i najrealističniji gejملهj od svih teniskih simulacija. Kad odjednom, niotkuda, 2K je rešio da oživi ovaj serijal stavljajući ga u ruke Hangar 13 studija, najpoznatijeg po Mafia serijalu. Ovo je verovatno najveći test, možda i poslednja šansa da se Top Spin vrati u život. Međutim, 2K je ovde ipak podvukao solidnu prevaru ispod podloge jedne odlične igre.

Elem, Top Spin 2K25 je Top Spin 4 sa nabačenom šminkom nove igre. Ovoga puta se nimalo ne šalim – kada govorimo o gejملهju, a bogami i grafičkoj podlozi, ovo je igra koja je realno stara 13 godina sa par novotarija i blagih izmena koje bi „opravdale“ novo ime. Što se tiče samog gejملهja, manjak odudaranja od Top Spina 4 nije nužno negativna stvar, s obzirom da će sada konzole najnovije generacije i PC igrači biti u stanju da iskuse ono što igra pruža. Na ovo je 2K i ciljao, imajući u vidu koliko je igra stara i to da i dalje ima aktivan kulturni status. Par promena jeste primenjeno, najviše u vidu interfejsa za tajming i kako samo nišanje pri servisu funkcioniše, ali su te promene toliko minorne da biste rekli da je u pitanju igra identična prethodniku. Što se tiče ostatka, udarci su i dalje odlično odrađeni, tempo igre je i dalje taman kako treba, ali su tu stare boljke nekad predugačkih razmena koje umeju biti nerealne.

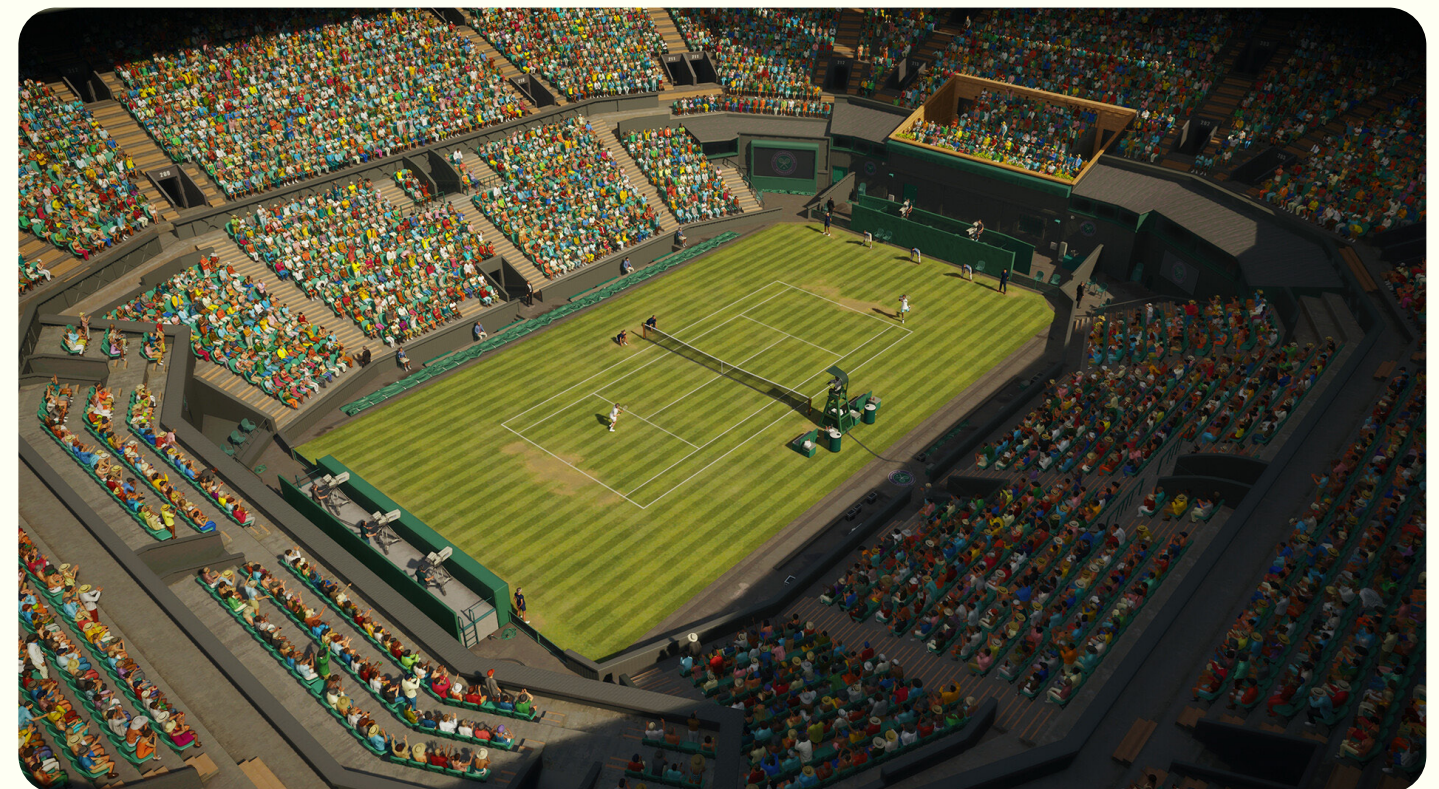


UDARCI SU ODLIČNO ODRAĐENI, ALI I DALJE IMAMO BOLJKE PREDUGAČKIH RAZMENA KOJE UMEJU BITI NEREALNE



POVRATAK VELIKANA, U NE TAKO VELIKOM MANIRU

Top Spin 2K25 je promene zaobišao i u većini modova koje je imao u ponudi, ponajviše u karijernom režimu, koji nije briljirao ni u prethodnoj igri. Naime krećete od 75. mesta na listi, penjete se istom dok rešavate razne zadatke koji će vam poboljšavati status i otključavati turnire viših kategorija. Razlika ovde je što je od karijere napravljen znatno veći grajd, te ćete morati da utrošite sigurno tridesetak časova kako biste dovukli svog tenisera do maksimalnog nivoa iskustva, usput trošeći atribut poene, a i notorne VC koji su ovde valuta primarno za kozmetiku, ali i za trenere i pomoćne trenere. Ovde jeste dodat i sistem umora, na koji utiče koliko putujete između turnira, pa i na to koliko se umarate na mečevima na turniru. To je faktički jedina novina, koja pored pomoćnih trenera koji smanjuju ovaj detriment, krase generalno samo sporiju i izduženiju verziju već slabe karijere.





TOP SPIN 2K25 DELUJE KAO RAFINISANI REMASTER TOP SPINA 4, STAROG ČAK 13 GODINA!

Sem karijere, tu su standardni modovi turnira, klasičnih mečeva, ali tu je i World Tour, rudimentarni multiplejer u kojem koristite svog igrača kako biste se takmičili sa ostalima, boreći se za bolje mesto na tabeli. Nažalost, sve to se svodi isključivo na jednostavni ranking sistem i osnovni mečmejing za turnire. Iako je ovo zabavno i novo za teniske igre, ne predstavlja ništa revolucionarno. 2K doduše ne bi mogao bez mikrotransakcija sa svojim VC, koji se ovde koriste uglavnom za kozmetičku stranu igre, mada i doprinose u određenoj meri prilikom već poduže karijere, što kroz kupovinu XP boostova, što kroz trenere koji pomažu sa umorom. Nažalost, iako ovo ne utiče previše na samu progresiju vašeg igrača, deluje kao da je 2K namerno ostavio mesta da postepeno uključuje ove mikrotransakcije sve više, kao što je uradio i sa drugim sportskim serijalima, dok su same opcije reciklirane kampanje ostale umanjene kako bi dalje instalacije imale šta da unaprede i ubace.

U vidu turnira i izbora različitih terena, 2K25 briljira u svakom smislu u odnosu na sve konkurente, kojih baš i nema u skorijem periodu. Svih devet ATP mastersa, kao i sva četiri Gren Slem sa glavnim i par sporednih terena takođe su prisutni u potpunoj meri sa licenciranim logoima i sponzorima. Nažalost, za izbor tenisera se ne može isto reći, gde imate ukupno svega 25 tenisera, od kojih je samo sedam aktivnih muških i četiri legendarna tenisera. Ako ste hteli Đokovića ili Nadala, ovde to nećete naći, dok ni

sa ženskom stranom nije mnogo bolja situacija.

Pored oskudnog izbora tenisera, najblaže rečeno, ni prezentacija, uprkos licencama, nije ni izbliza na nivou igre iz trenutne generacije, a verovatno ni prethodne. Grafička podloga je vrlo blago unapređena, gotovo samo na nivou rezolucije tekstura u odnosu na Top Spin 4 koji je star 13 godina! Teniseri izgledaju vrlo neupečatljivo, i jedino gde se može primetiti neki napredak u odnosu na jako starog prethodnika jeste u okruženjima i terenima, ponovo u manjoj meri. Generalno, i vizuelna i audio prezentacija su dosta slabe, ne postoje čelindži ili neki pokušaj imitacije televizijskog prenosa sa komentarima ili kadrovima.

Sve u svemu, Top Spin 2K25 deluje kao rafinirani remaster Top Spina 4, što svakako jeste bezobrazluk s obzirom da se prodaje kao potpuno nova igra. Uprkos tome, svim manjkavostima i problemima koji su prisutni u vidu grafike i selekcije tenisera, kao i površnih modova, Top Spin 2K25 je najbolja teniska simulacija na tržištu. Kao dugogodišnjem fanu, gejملهj koji je praktično zadržan iz četvorke sa poprilično slabim animacijama, i dalje ubedljivo briljira nad svim drugim opcijama. Zato i dalje mogu da vam preporučim ovo ostvarenje, i da se nadam da će eventualni uspeh Top Spina 2K25 konačno pretvoriti serijal u punokrvnu tenisku simulaciju, sa ozbiljnim strahom sve većeg ukopavanja u mikrotransakcije u klasičnom 2K stilu.

UPRKOS SVIM SVOJIM MANAMA, TOP SPIN 2K25 JE NAJBOLJA TENISKA SIMULACIJA NA TRŽIŠTU



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11 64-bit
CPU: Intel Core i5-4430
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

RAZVOJNI TIM:
Hangar 13

IZDAVAČ:
2K Games

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
€59,99

OCENA

6,8

- ✓ I dalje neprevaziđen gejملهj
- ✓ Nikad više licenciranih turnira
- ✗ Zastarela grafika i prezentacija
- ✗ Oskudan broj tenisera i teniserki
- ✗ Površan karijerni režim



Autor: Milan Živković

REVIEW

A ĀE PUK'O AKVARIJUM??

Znate ono kada je omot igre lep a igra šuplja? Kada sve što ima da ponudi jeste nešto lepe grafike a ostatak je potpuni i bespovratni gubitak vremena? Ne, ne govorim o Stellar Blade. Ovo je sve samo ne takva igra! Čoveče, kakva vožnja...

Od početka pa do kraja, pred nama je naslov vredan vaše pažnje. Igra koja pršti od atributa svake vrste, uspela je da nadmaši moja očekivanja u maestralnom maniru. Ali da krenemo redom.

Pre igranja, trudio sam se da se ne informišem previše o ovom naslovu. Ali koliko sam uspeo da ukačim, Stellar Blade je već pri prvim najavama bio na meti izvesne demografije koja smatra da je isticanje ženskih atributa u prvi plan, najgrđa vrsta objektivizovanja lepšeg pola. Znate ono kada slikate a neko vas rukom uhvati za četkicu uz "ne tako", kao da je umetnička sloboda mitski pojam bez pravog značenja.

Što bi svaka medicinska sestra dok vadi krv rekla "ako ne možeš da gledaš, skreni pogled". A kako je ova strana igre samo njena glazura a ne suština, ono što će vas ovde stvarno oduševiti, jeste sve ono što igra nudi a ne vidi se na prvi pogled. Svakako, ko nije gadljiv pogled ne mora da skreće. Neka uživa u animacijama i modelima. Ipak su stotine i stotine sati rada talentovanih ljudi ušle u razvoj igre. Šteta da se baci...

S obzirom da je vizuelni momenat najupečatljiviji kada je ova igra u pitanju, odmah da vam kažem par reči o samoj grafici. Stellar Blade je "izvajan" u četvrtoj verziji Unreal endžina i izgleda božanstveno. Okruženje je raznovrsno i jako detaljno, ujedno i zabavno za istraživanje. Modeli su spektakularni a osim nešto slabije impresivnih lica par ženskih likova, nemam na tom polju nikakve zamerke.



Količina i kvalitet specijalnih efekata, za svaku je pohvalu i često mi je izmamljivao osmeħ na lice. A simulacija vode i svetlosti, na momente zaista ume da impresionira. Kao voz, kroz glavu mi je često prolazila ona floskula "igre modernog vremena su bez veze" kakvom danas obožavaju da se gađaju kojekakvi onlajn autori. Istina je naravno potpuno drugačija. U sada beskrajnom moru naslova, jeste više užasnih igara. Ali i tako mnogo više apsolutno neprikosnovanih. Zlatno doba gejminga ne da nije prošlo, nego tek ulazimo u njega.

Jedina zamerka na tom polju koja se istovremeno i tiče trenutne ere gejminga, jeste u onom dosadnom izborniku kvaliteta grafike, gde moramo da biramo između rezolucije i performansi. Igra naravno najlepše izgleda u podešavanju za vizuelni prikaz, ali ukoliko se ne igrate na nekom baš velikom televizoru, slobodno odaberite "balanced" varijantu. Znatno bolji frejmrejt bez mnogo kompromisa po pitanju rezolucije, ovo je moja lična preporuka.

Ljubitelji zanimljivih naučnofantastičnih priča, imaće čemu da se raduju. Čovečanstvo je primorano da napusti planetu zbog agresorskog napada misteriozne rase po imenu Najtiba. Protagonistkinja igre je Eva, jedan od mnogobrojnih ženskih ratnika poslatih na Zemlju ne bi li uspeali da pobeđe uljeze i povrate čovečanstvu njegov dom.

No slobodno mogu reći da je priča ovde postavljena prvenstveno u ulozu građenja sveta igre. Nešto nalik Elden Ring-u samo milion puta manje kriptično. Tu je da izgradi atmosferu i dočara utisak civilizacije na ivici opstanka, koja odoleva ambisu. U tom smislu, priča apsolutno uspeva da odradi dobar posao.

Na ovom polju, izuzetno doprinosi i muzika koja stvara potpuno unikatan doživljaj. Moram priznati da skoro nisam odslušao neobičniju muzičku podlogu. Gotovo svaka pesma, prožeta je nerazgovetnim ženskim vokalima. I koliko god da se pesme razlikuju, sve ostavljaju jako sličan doživljaj. Ni sam ne bih bolje odabrao muziku za dočarati napuštenu planetu na koju su poslali ženski Anđeli, ne bi li je spasili.

Odličan posao odradili su i glumci koji su glasovima ulili život u svoje likove. S obzirom da igra potiče iz Južne Koreje, preporučujem igranje sa korejskim glasovima. Ali nećete mnogo pogrešiti ni ako se odlučite za audio na engleskom jeziku.

Gejmplej i bombastična akcija, neki su od najvećih aduta ove igre. Gejmplej bi se generalno mogao definisati kao ukročena verzija Devil May Cry serijala, okrojena "soulslike" elementima pa zatim izblendirana i zapečena kako ni na šta ne bi previše mogla da liči.

KOLIČINA I KVALITET SPECIJALNIH EFEKATA, ZA SVAKU JE POHVALU I ČESTO MI JE IZMAMLJIVAO OSMEH NA LICE





Čekpointi u vidu kampova su tu, samo obogaćeni vizuelno i svrhom, kako na tim mestima možete kupovati predmete ili unapređivati svog lika i opremu. A kada akcija krene, shvatate da komande jesu jednostavne ali s obzirom na njihovu brojnost, potrebna je izvesna doza navikavanja.

Komboi i specijalni napadi, nisu naročito teški za izvođenje. Ali vezivati udarce dok igra od vas iziskuje izvrsne reflekse i nivo koncentracije, nije ni najmanje jednostavna stvar. Čak i da igru igrate na najmanjem nivou težine, susrećete se sa iznenadnim skokovima u težini, naročito pred kraj prvog prelaska. Dovoljno je reći i da je poslednja borba verovatno bar tri puta teža od do tada najljućeg okršaja. Ali ne gubite strpljenje, jer to je uvek jedini put ka uspehu u ovakvim naslovima.

Interesantno je da najbolja igra koju sam zaigrao ovog meseca ima jednu zajedničku karakteristiku sa najboljom igrom koju sam zaigrao prošlog meseca. Obe počinju solidno a kako dalje napredujete, sve su impresivnije. Dugo nisam "zaglavio" do u sitne sate uz neki naslov, ali to mi se dogodilo upravo sinoć uz Stellar Blade. Kako sam bio pri kraju igre, džojstik mi se nije nikako ispuštao iz ruku.

GEJMPLEJ I BOMBASTIČNA AKCIJA, NEKI SU OD NAJVEĆIH ADUTA OVE IGRE

Istraživanje sveta, rešavanje zanimljivih sporednih misija, sjajna akcija pa čak i ronjenje do nepoznatih dubina – sve je imalo tu neku čarobnu draž koja vas sve čvršće steže ne biste li iz igre izvukli i poslednju kap zabave. Jedino što je kvarilo celo iskustvo, a nije mala stvar u pitanju, jesu učestali "krešovi". Igra je uspela da mi se tokom 28 sati igranja, iz čista mira ugasi čak pet puta. Pri jednom od ovih nemilih događaja, izgubio sam čak 45 minuta napretka što nije bilo nimalo prijatno. No verujem da će ovakvi problemi biti ispravljani već pri prvim zakrpama nakon što igra bude objavljena.

Po pitanju kompletnog utiska, igru bih verovatno najpribližnije mogao da uporedim sa nekim od Nier naslova. Možda najbliže sa Nier Replicant, kako je doživljaj sveta i sumorna atmosfera života koji istrajava pod vedrim nebom, izuzetno sličan. I jedna i druga igra su remek-dela na svoj način, pa ukoliko volite dela Jokoa Taroa, Stellar Blade morate obavezno probati.



Dakle da rezimiramo. Zabavne borbe, spektakularna akcija, atmosferičan svet, božanstvena grafika, intrigantna priča i brdo kvalitetnih oblina – pardon, modela. Jedna puna šaka razloga da igru nabavite.

Kao razlog izbegavanju, imamo povremeno ispadanje iz igre i samu težinu koja u Južnoj Koreji možda i nije ništa posebno, ali neke od vas će i na najlakšem podešavanju pošteno namučiti. Lično sam se grohotom nasmejavao kada mi je igra pri prelasku otključala "hard mode", kao da sam ovog meseca baš izuzetno mazohistički raspoložen. No priznaću, ukoliko igru uspete da pređete baš na tom podešavanju, možete biti ponosni na sebe.

Stellar Blade se već nalazi u top 3 najbolje igre koje sam zaigrao ove godine, pa je ujedno i najveća preporuka s moje strane ukoliko volite ovakav žanr (a niste ni gadljivi na lepotice). Ukoliko volite da igrate detaljno, očekuje vas oko 40 časova izuzetne zabave, a to je nešto zbog čega svi mi i uzimamo džojstike, miševе i tastature u ruke.

Podržite ovu odličnu igru. Nastavak nije samo preko potreban. Nastavak je neophodan!



VEZIVATI UDARCE DOK IGRA OD VAS IZISKUJE IZVRSNE REFLEKSE I NIVO KONCENTRACIJE, NIJE NI NAJMANJE JEDNOSTAVNA STVAR



IGRU USTUPIO:
PLAYSTATION

PLATFORMA:
PlayStation 5

RAZVOJNI TIM:
Shift Up

IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

CENA:
€79,99

OCENA

9

- ✓ Vizuelni spektakl
- ✓ Odlična atmosfera i intrigantna priča
- ✓ Igra obiluje sjajnim akcionim momentima
- ✗ Povremeno ispadanje iz igre
- ✗ Težina neće biti za svakoga
- ✗ Par tromijih momenata pri akcionom manevrisanju



OVAJ JEDNOROG SE VISOKO PROPINJE!



Autor: Milan Živković

REVIEW

Šta to razvojni studiji „Image & Form“ i „Vanilla ware“ imaju zajedničko? I jedan i drugi svakom novom igrom zalaze u nove žanrove, a opet bez greške biste prepoznali iz kog studija potiče svaki od naslova. Jedinstveni vizuelni stil i prezentacija, čine oba studija ne samo prepoznatljivim već i veoma cenjenim po pitanju kvaliteta proizvoda.

Dok je ovaj prvi studio švedski, pa od skoro asimiliran u jednu potpuno novu kompaniju za koju se učestalo molim kako ne bi uništila njegovu godinama građeni šarm, „Vanillaware“ iz Japana nastavlja da niže instant klasike. Takva je i ova igra koja je danas pred nama. Unicorn Overlord – ljubav na prvi pogled.

A upravo je pogled jedan od presudnih faktora kada su igre ovog studija u pitanju. Nepogrešivo originalna i ljubavljiva krojena vizuelna prezentacija, jeste jedan od najjačih aduta „Vanillaware“ igara. Kao i sve dosadašnje naslove, Unicorn Overlord krase sjajna plejada rukom crtanih i animiranih likova i detaljnih pozadina. Ukoliko cenite kvalitetne i crtanolike vizuale u anime fazonu, odmah ćete se zaljubiti.



OSIM ŠTO IZGLEDAJU JAKO LEPO, VAŽNO JE POSMATRATI BORBE KAKO BISTE DUBLJE SHVATILI KAKO FUNKCIONIŠU NJIHOVE MEHANIKE

Specifičan način animiranja ovih likova ali i okruženja, još je više obogaćen kvalitetnom glasovnom glumom ali i odličnom muzičkom podlogom. Po pitanju produkcije, ovo je svakako naslov iz samog vrha industrije manjeg budžeta. Nikako „AAA“ proizvod a opet tako beznačajno pogođen tom činjenicom koja mu ni najmanje ne škodi. Ako su igre milionskih budžeta kvalitetna pečena sa kraljevskog dvora, onda su ovakve igre kao slanina sa sela, koju je baka lično dimila na bukovini (ili još bolje šljivici!).

Po pitanju žanra, ovaj vazda domišljati studio, sada se odlučio za strateški RPG nalik nekoj od Fire Emblem igara. Dok me je prethodni naslov iz njihove kuhinje odbijao po pitanju maltene eksperimentalnog gejmplaja, ovde sam se osećao kao kod kuće. No i sada je razvojni tim ubacio nekolicinu različitosti, kako Unicorn Overlord ne bi u potpunosti bio preslikana kopija neke od sličnih joj igara.



Gejملهj se sastoji iz dva segmenta. Prvi podrazumeva kretanje po mapi sveta koja se posmatra iz „polu-ptičje“ perspektive. Likovi su naravno disproportionalno predstavljeni u odnosu na okolinu, pa se kreću poput džinova kroz svet. Ovo naravno ne remeti užitak, kako je u pitanju deo igranja koji se tiče istraživanja sveta i planiranja naredne lokacije gde će se odigrati bitka i priča nastaviti dalje.

I dok ovaj segment svakako izgleda pristojno, glavna zvezda po pitanju grafike, jesu same borbe. Nakon što uđete na borbeno polje, osmislite formacije vaših jedinica, podarite im odgovarajuću opremu i pokrenete borbu, to je momenat kada prestaje vaš dalji uticaj i preostaje vam samo da ispratite tok okršaja. Osim što izgledaju jako lepo, važno je posmatrati borbe kako biste dublje shvatili kako funkcionišu njihove mehanike.





Nakon što pohvatate sve slabosti i prednosti jedinica, šta položaj u timu menja za određenog lika, ko je najbolje da se sukobi sa kime i kakva oprema je najpoželjnija – možete slobodno da počnete i da preskačete animirani deo borbi. Ali s obzirom na to kako lepo izgledaju, sigurno je da nećete preskočiti baš svaku od njih. Posebno je zadovoljavajuć osećaj posmatrati četvu vaših vojnika kako nemilosrdno gaze protivničku, naizgled daleko snažniju jedinicu.

Svaka misija ima tajmer koji vam odbrojava vreme, ali na raspolaganju uvek imate i mogućnost da igru pauzirate. Dok je sve u stanju mirovanja, možete lagano planirati sledeći potez. Tako na kraju shvatite da je borba koju ste igrali sat vremena, u vremenu igre trajala svega dva minuta.

Sve jedinice se kreću slobodno po mapi, bez da su ograničene poljima, potezom ili dometom. A nakon što se isključi pauza, sve jedinice – i protivničke i vaše, slobodno nastavljaju svoje akcije dok se ne sudare i okršaj otpočne.

Jedno od retkih ograničenja, jeste merač kondicije, koji se troši nakon svake borbe. Ovo uključuje potrebu za dodatnim razmatranjem koja jedinica će sa kojom ukrstiti oružje, a koja posetiti neku od lokacija za odmor ili predahnuti na licu mesta. Izuzetno dobar detalj koji još više daje na strateškom elementu i uzbudljivosti.

Na mapama su prisutna i dodatna pomagala (i odmagala) u vidu barikada i oružja za opsadu, pa je pametno pozicioniranje i zauzimanje ovih naoružanja od izuzetnog značaja ukoliko mislite da igru predete bez mnogo muke. Takođe vredno napomenuti da igra poseduje četiri stepena težine, pa ako ne želite da se ozbiljnije pomučite, ne preporučujem da idete dalje od drugog podešavanja.

PO PITANJU PRODUKCIJE, OVO JE SVAKAKO NASLOV IZ SAMOG VRHA INDUSTRIJE MANJEG BUDŽETA



Prelaskom misija, otključavate nove likove koji se opcionalno mogu pridružiti vašoj armiji. A ukoliko neko od njih pogine u borbi, za razliku od većine Fire Emblem naslova, neće ostati trajno uklonjen iz daljeg toka priče. Ovo lično pozdravljam, jer sam svaku Fire Emblem igru pre nego što su uveli opciju da se trajno poginule isključi, igrao tako što bih čim mi pogine neko od likova, igru gasio i borbu pokušavao ispočetka. Frustrirajuće za svakog perfekcionista!

Za kraj, vredno napomenuti da je priča taman toliko dobra da biste ostali investirani u dalje igranje. Nije u pitanju nikakvo remek-delo i svoju postavku zasniva na nekim od najosnovnijih narativa koje možemo pronaći u žanru. Naslednik izgubljenog kraljevstva, odmalena odbegao, pokušava da pronađe snagu u sebi i u svojim prijateljima, kako bi povratio ono što mu pripada a istovremeno i mir u celom svetu. Možda priča neće osvojiti nikakve nagrade ali ovde vrši i te kako idealan posao.

Prisutno je i izgrađivanje odnosa između likova koje se može popeti i na nivo dovoljan za "nešto više od prijatelja", što je svakako odličan bonus. Mada ne ide daleko poput Fire Emblem igara, gde su likovi mogli da imaju i decu koja bi dalje nastavljala borbu. Ovo je ujedno i podsetnik da po pitanju mehanika, "Vanilla-ware" nije išao tako daleko kao što su išle igre iz kojih je nesumnjivo vukao inspiraciju. Ali nije ni morao.

Mehanike koje se tiču balansiranja jedinica po pitanju sposobnosti i opreme, pa čak i taktike koja podrazumeva kojim redosledom će se koristiti koji potez, sasvim su dovoljna količina dubine za jedan ovakav naslov. Brušenje sopstvenih jedinica do maksimuma, zadovoljiće čak i najveće detaljiste među vama. Naravno samo pod uslovom da volite da igrate ovakve igre.

Unicorn Overlord je divna igra. Nedeljama sam nesputano gajio potrebu da joj se vratim čim pre i uživao u svakom trenutku provedenom uz nju. Nije najbolja igra žanra pa čak ni naslov koji će vas oduvati, ali je istovremeno jedan od najlepših dodataka za vašu igračku biblioteku ove godine, pa i uopšteno. Igra dostojna studija koji stoji iza nje, od mene je ogromna preporuka, bez obzira na svoj manjak grandioznosti u odnosu na druge naslove. Ovo je onako kako i treba da bude – baš taman. Ne propustite da zaigrate Unicorn Overlord!

PRIČA NIJE NIKAKVO REMEK-DELO, ALI PRUŽA I TE KAKO DOVOLJNO MOTIVACIJE KAKO BISTE NASTAVILI SA IGRANJEM



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORME:
PlayStation 4/5,
Nintendo Switch,
Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Vanillaware

IZDAVAČ:
SEGA

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

CENA:
€59,99

OCENA

8,8

✓ Prepoznatljiv i sjajan vizuelni stil

✓ Zarazno i detaljno

✓ Odlična audio podloga

✗ Repetitivnost može zasmetati

✗ Priča vas neće oduvati

Autor: Milan Janković

**SLAPSHOT:
REBOUND**



SLAPSHOT: REBOUND

SlapShot: Rebound najlakše možemo opisati kao arkadni hokej na ledu. Vaš zadatak je vrlo jednostavan – na vama i vašem timu je da preuzmete kontrolu nad pakom i date što veći broj golova. Kao i pravi sport iz stvarnog života, i SlapShot: Rebound je multiplejer igra, tako da možete da se udružite sa prijateljima ili drugim nasumičnim igračima. Developeri su se posebno fokusirali na fiziku, koja na ledu posebno dolazi do izražaja.

Gejmplej je dovoljno razrađen i zanimljiv, tako da vam igra neće brzo dosaditi, posebno ako ste ljubitelji hokeja. Međutim, bilo bi lepo videti nekoliko novih proširenja u vidu sezonskog moda ili turnira. Turniri bi pružili solidan izazov pošto bi ulogi bili mnogo veći, dok bi zabavan, casual mod sa drugarima takođe bio lep predah od klasičnih utakmica. Zapravo, u SlapShot: Rebound postoji nekoliko mini igara, sa akcentom na "mini". Naravno, ipak se radi o besplatnoj igri u early access fazi, tako da smo sigurni da će je developeri obogatiti novim sadržajem pre ili kasnije.

U svetu sa vrlo malo igara fokusiranih na hokej na ledu, SlapShot: Rebound je vrlo zabavno i luckasto iskustvo – čak iako ponekad ume da bude frustrirajuće.

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
Oddshot Games

GDE PREUZETI:
store.steampowered.com/app/1173370/Slapshot_Rebound/

SUPER MONSTERS ATE MY CONDO



Mediji su nas naučili da su čudovišta najčešće sklona destruktivnom ponašanju i da njihove omiljene aktivnosti uključuju uništavanje gradova, razaranje planeta, degustaciju ljudi i borbu protiv džinovskih robota. Međutim, nikada nismo videli da su čudovišta toliko zainteresovana za uništavanje vrlo specifičnog tipa nekretnina. Zato je studio PikPok odlučio da napravi monster mash po imenu Super Monsters Ate My Condo.

Super Monsters Ate My Condo je brza 2D mobilna slagalica koja je najbližnja klasičnim match-3 igrama, gde igrači imaju zadatak da svakom čudovištu ponude stan odgovarajuće boje. Kada napadi čudovišta postanu učestali, većina ljudi će pobeći glavom bez obzira, ali tu vi stupate na scenu, sa ciljem da iskoristite objektivno haotičnu situaciju. U pauzi od divljanja, gaženja i razaranja grada, posetiće vas četiri vrste šarenih, simpatičnih čudovišta. Ako odradite dobar posao, bićete nagrađeni, ali u slučaju da ne zadovoljite vaše monstruoze goste, postaćete njihov obrok.

Super Monsters Ate My Condo je čudna mala arkadna slagalica koja kombinuje brz gejملهj i metodične puzzle. Igra će testirati vašu snalažljivost i brzo razmišljanje, ali ponekada može postati ozbiljno neizbalansirana zbog RNG-a stvaranja stanova.

Sve u svemu, ako ne možete da se odlučite koji stan biste voleli da kupite (posebno u današnje vreme), dajte ga dežurnom čudovištu na degustaciju.

Autor: Milan Janković

PLATFORMA:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
PikPok

CENA:
Besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS

TEST UREDAJ:
Android, iOS

OCENA **DA**

Logitech G ProX serija periferija se dodatno širi i sada smo na test dobili tastaturu koja je samo 60% veličine standardne, ali je opremljena i optičkim svičevima umesto klasičnih mehaničkih.

Tastatura koja je samo 60% veličine standardne je napravljena tako da je fokusirana pre svega na gejming – nema numeričkog dela, funkcijskih tastera, središnjeg dela tastera, čak ni kursorskih strelica koje se ionako skoro više i ne koriste u igrama. To modelu ProX 60 omogućava da bude jako kompaktna i da zaista zauzima malo mesta na radnoj površini što će mnogima vrlo značiti, pogotovu ukoliko recimo nosite tastaturu na turnire koji se održavaju uživo. U tom smislu je Logitech za ProX 60 spremio i celu torbu za nošenje koja je izrađena od izuzetno kvalitetnog materijala, vrlo je čvrsta i odlično čuva uređaj od udaraca, bez obzira gde se nalazili. U futroli se nalaze još i USB-C kabl, produžni za bežični Lightspeed adapter i sam adapter, kao i jedna dodatna kapica za taster – Esc! Naime, osnovni paket ove tastature podrazumeva da umesto svih crnih tastera, kakav je i taj Esc, imamo jedan potpuno beli taster sa Logitech G znakom. Naravno u pitanju je samo dizajnerska stvar, pa možete odabrati koja vam kapica više odgovara i koja vam se sviđa. Inače, mi smo na testu imali crnu tastaturu ali ovaj model dolazi još i u beloj i pink varijanti, pa imate dosta izbora.

TASTATURA JE OPREMLJENA OPTIČKIM SVIČEVIMA UMESTO KLASIČNIH MEHANIČKIH



MALA BEŽIČNA PROFESIONALNA TASTATURA

Logitech G ProX 60 Lightspeed



Autor: Miloš Hetlerović

Zanimljivo je da se Logitech toliko trudio da sam izgled tastature bude minimalistički da je i neke potencijalno bitne tastere pomerio na okvire, bilo sa strane, bilo pozadi. Naime, pozadi se nalazi konektor za USB-C preko koga se tastatura i povezuje i puni, zatim taster za uključivanje, kao i dva tastera kojima birate da li ćete koristiti Lightspeed WiFi ili Bluetooth. Sa strane su još dva zanimljiva podešavanja – sa desne strane se nalazi jedan prekidač kojim tastaturu stavljate u „Game mode“ (po defaultu se isključuju Win i drugi nepotrebni tasteri, ali možete i to podesiti), dok se sa leve strane nalazi točkić koji dosta podseća na točkić miša. U pitanju je zapravo izuzetno lepo sakriven potenciometar za kontrolu jačine zvuka, što je rešenje sa kojim se prvi put srećemo ali nam se zaista dopalo.



Interesantno je da se Logitech za ovaj model odlučio za optičke tastere koji donose nešto manji feedback igraču ali su zato brži i konsistentniji u korišćenju u odnosu na većinu mehaničkih modela. Možete odabrati da li želite linearne (crvene) kao što smo mi imali na testu ili braon taktilne tastere kao dve opcije. Koristi se standardni način montiranja kapica a Logitech je posebno ponosan na njihove dual-shot PBT kapice za koje tvrde da mogu da izdrže različita vrsta maltretiranja i u najintenzivnijim esports okruženjima. Naravno tu je i RGB osvetljenje izvedeno u LightSync sistemu koji Logitech već dugo koristi i koji se potpuno podešava iz G Hub softvera. Kad smo već kod mogućnosti podešavanja, nova opcija u okviru G Hub-a je Keycontrol opcija koja omogućava da bukvalno bilo kom tasteru dodelite bilo koju funkciju, što je izuzetno korisno ukoliko koristite neki neuobičajen raspored komandi.

TASTATURA JE 60% VELIČINE STANDARDNIH MODELA



ProX 60 se povezuje preko Logitech Lightspeed Wireless konektora koji dobijate u paketu, kojim se postiže najbolji nivo performansi. Međutim ukoliko želite da je povežete i na neki drugi uređaj, a performanse nisu u prvom planu, to možete uraditi i preko Bluetooth-a ili menjati način povezivanja prostim odabirom funkcije. Ugrađena baterija omogućava oko 65 sati igranja u Lightspeed režimu sa uključenim RGB osvetljenjem što deluje vrlo korektno.



Zaključak

Logitech G ProX 60 je vrlo zanimljiva mala tastatura koja donosi pregršt funkcionalnosti i niz inovativnih rešenja. Nažalost, već smo svedoci činjenice da su mehaničke tastature jako skupe, a ako to uparimo i sa bežičnim mogućnostima visokih performansi, jedan ovakav model će biti solidan udarac na svačiji budžet, ali ćete makar biti sigurni da dobijate najbolje u tom domenu.

**PROX 60 LIGHTSPEED JE
DIZAJNIRAN SPECIFIČNO
ZA GEJMERE**



TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP



SOLIDAN SOUNDBAR ZVUČNIK Redragon Darknets

Autor: Stevan Starović

Gejmeri su sada najviše navikli da za zvuk sa računara koriste slušalice, međutim nekada je zgodno imati zvuk i preko zvučnika koji su u poslednje vreme nekako opali u popularnosti. Neki modeli monitora čak imaju ugrađene zvučnike, ali su oni najčešće jako slabi. Redragon nam tu dolazi sa jednim simpatičnim malim rešenjem koje kopira popularne soundbar uređaje koji često idu uz televizore, ali je dosta manjih dimenzija.

Sam naziv možda asocira na neki dark net ili hakovanje ili tako nešto, ali to zaista ne odgovara onome čemu je ovaj uređaj namenjen, a to je proizvodnja prijatnog zvuka iz vašeg računara. Uređaj je vrlo minimalistički, a opet interesantno dizajniran i sa svojim dosta malim dimenzijama će se lako uklopiti ispod praktično bilo kog monitora. Na sredini je veliki

volume taster koji je vrlo elegantno izrađen od metala, sa strane se vide po dva drajvera, u gornjem levom uglu je Redragon logo, dok se sa donje strane može videti vrlo diskretna RGB traka. U tom smislu bi se ovaj uređaj mogao lako uklopiti i u nekom elegantnijem ili poslovnom okruženju, ali i u čisto gejmerskoj postavci pa je zaista na neki način univerzalan. Samo RGB osvetljenje možete podešavati pritiskom na jedno dugme sa gornje strane pa može ići od jako drečavog do vrlo diskretnog, opet u skladu sa namenom uređaja.

**UREĐAJ JE VRLO
MINIMALISTIČKI, A OPET
INTERESANTNO DIZAJNIRAN**

Na prednjoj strani se nalaze i konektori za slušalice i mikrofoni, što znači da ovo možete koristiti kao „produžni“ ukoliko te konektore nemate na prednjoj strani kućišta ili vam nisu lako dostupni, što je vrlo zgodno. Na računar se pored sa ta dva 3.5mm džeka povezuje i preko jednog USB-A porta koji obezbeđuje napajanje i za zvuk i za RGB osvetljenje. U suštini je to nešto više kablova sa zadnje strane uređaja, ali s obzirom da ih jednom povezane nećete više dirati, u pitanju je vrlo prihvatljiv kompromis. Konačno, dugim pritiskom na veliki volume toččić se otkriva još jedna mogućnost Darknets zvučnika – povezivanje preko Bluetooth konekcije. U praksi znači da možete da ga koristite kao soundbar ispod monitora, ali po potrebi možete pustiti i neki zvuk sa telefona ili drugog uređaja što daje jednu lepo dodatnu funkcionalnost koju svakako pozdravljamo.



**DOSTA POVOLJNA CENA
OMOGUĆAVA DA SEBI LAKO
OBEZBEDITE SOLIDAN ZVUK**



**MOGUĆNOST POVEZIVANJA
I NA BLUETOOTH JE
VELIKI PLUS**

Sami zvučnici imaju snagu dva puta po 1.5W što ne deluje previše ovako na papiru, ali mogu reći da se čuju dosta bolje od bilo kojih zvučnika koji su bili ugrađeni u monitor, a samom činjenicom da su najčešće smešteni pravo ispred vas, subjektivni osećaj je da je zvuk i jači. Naravno ne treba ovde očekivati neke audiofilske performanse, bas je takođe dosta slab, ali sve u svemu za neke osnovne potrebe ovaj uređaj će i više nego dobro poslužiti.

Zaključak

Darknets je uređaj koji vrlo lepo popunjava jednu prazninu koja je nastala masovnim prelaskom gejmera na korišćenje slušalica i audio komponentu vašeg računara vrlo lepo upotpunjuje i zaokružuje. Mogućnost povezivanja i na Bluetooth je veliki plus, a diskretni dizajn je dobar za bilo koje okruženje. Na kraju, dosta povoljna cena omogućava da sebi lako obezbedite solidan zvuk, a moramo pohvaliti i to što Redragon na ovaj uređaj daje čak pet godina garancije.





LAMZU ATLANTIS PRO KEYBOARD

Autor: Stevan Starović

Poslednjih godina, visokokvalitetne mehaničke tastature manjih specijalizovanih brendova uspеле su da se probiju u mainstream segment ponude periferija. Za njih su zainteresovani pre svega zahtevniji gejmeri ali i programeri, dakle korisnici koji na dnevnoj bazi provode najviše vremena koristeći ovaj hardver i kojima nešto viša cena nije prepreka već opravdana investicija.

ATLANTIS PRO POSEDUJE INOVATIVNE MAGNETNE SVIČEVE

Pored trenutno najpopularnijih manjih brendova kao što su Wooting, Keychron i Meletrix, u igru je uleteo i LAMZU – brend koji nas je obradovao sjajnom serijom vrhunskih gaming miševa. Pred nama je njihov „prvenac“ – Lamzu Atlantis Pro Keyboard – 67% mehanička tastatura koja sa sobom donosi još jednu malu inovaciju – magnetne svičeve.

Kao i kod njihovih miševa – i ovde je unboxing iskustvo na vrhunskom nivou. Prelepo dizajnirana kutija pored same tastature donosi vrećicu za nošenje iste, alat za vađenje keycapova, 2 rezervna sviča, dodatne opcione keycapove, kvalitetan upleteni USB Type-C kabl i malecni papirni user manual.



Ono što je svakako prvi utisak jeste težina tastature – iako je dimenzija svega 318x109x36mm, teži celih 1250 grama. Razlog za to je masivno kućište urađeno iz jednog bloka CNC-sečenog aluminijuma sa veoma lepo stilizovanim ivicama i kvalitetnom završnom obradom u beloj nijansi. Sa donje strane kućište je ukrašeno stainless steel graviranom pločom koja deluje kao lep detalj, a po uglovima baze kućišta raspoređene su 4 gumene „šapice“ koje drže celu tastaturu čvrsto u mestu na vašem stolu.

Druga stvar koja upada u oči jesu nestandardni silikonski keycapovi umesto standardnih ABS double-shot keycapova koji su uobičajeni za ovakve tastature. To rezultuje time da su isti „mlečno“ prozirni te imaju vrlo lep efekat razlivanja pozadinskog RGB osvetljenja koje je naravno neizbežan detalj na ovakvim uređajima danas. Takođe, silikonski keycap čiji je unutrašnji sloj od ABS plastike pri kucanju proizvodi zvuk koji je nešto mekši od zvuka klasičnih ABS keycapova. Međutim zvuk, ali i sam osećaj pod prstima u najvećoj meri zavisi od samih svičeva, i tu se Atlantis Pro Keyboard dodatno izdvaja od konkurencije. Naravno, keycapovi imaju standardni „mount“, te ih možete zameniti za neki drugi set klasičnih keycapova a ako i tu ciljate na high-end komponente, preporuka autora ove recenzije je svakako nemački brend GMK i njihova bogata ponuda double-shot vrhunskih keycapova.



Srce sistema ove tastature čini 68 (pre-lubed hot-swap) linearnih magnetnih svičeva sa otporom od 40g do 60g (initial force / end force). Ono što magnetni svičevi nude a što klasični mehanički svičevi nemaju jeste proizvoljno podešavanje distance aktivacije tastera u rasponu od 0.2mm do 3.8mm, dakle možemo reći da ovi svičevi imaju svoj izmenjivi „sensitivity“ baš kao i gaming miševi, što će određenim korisnicima verovatno biti zanimljiva i korisna opcija. Aluminijumska ploča koja deli svičeve od PCB-a, to jest štampane ploče, daje strukturalnu stabilnost i čvrstoću tasterima, a ispod nje je i dodatni silikonska folija koja „umekšava“ osećaj pri kucanju kao i zvuk koji tom prilikom nastaje. Sama štampana ploča ima vodootporni sloj a ispod nje nalazi se i sloj akustične pene koji dodatno umekšava zvuke koji bi u protivnom generisali eho u aluminijumskom kućištu u kojem je sve ovo smešteno. Veći tasteri (space, shift, enter) imaju i dodatne (pre-lubed) stabilizatore koji sprečavaju efekat „klackalice“ pri pritisku, što je danas standard kod svih kvalitetnijih tastatura.

IAKO JE DIMENZIJA SVEGA 318x109x36mm, TASTATURA TEŽI CELIH 1250g



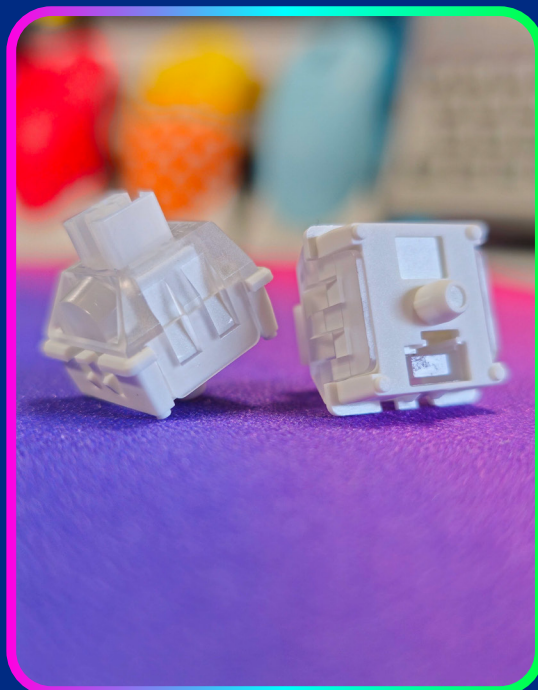
TASTATURA IMA SILIKONSKE KEYCAPOVE UMESTO STANDARDNE ABS DOUBLE-SHOT VARIJANTE

Polling Rate, to jest brzina odziva signala tastature i računara putem USB veze je 1000Hz, a kustomizacija svih parametara i funkcionalnosti ovog uređaja vrši se lako putem podržanog softvera. U istom možete redefinisati Macro kombinacije tastera, podešavati key UP/DOWN sensitivity, birati jedan od mnogih šablona RGB osvetljenja i slično. Naravno, kontrola RGB pozadinskog osvetljenja moguća je i kombinacijama hot-key tastera na samoj tastaturi.

Mala ali stabilna i teška Atlantis Pro tastatura čiji responzivni i meki tasteri pružaju sjajan ugođaj tokom dugih gejming sesija je faktor na koji retko ko može da ostane imun. Njena manja dimenzija je idealna za sve vas kojima na radnoj površini dominira veliki mousepad jer se kao takva neće "isprečiti" širokim pokretima vaše ruke koja upravlja mišem. S druge strane, ukoliko ste programer možda će vam zafaliti gornji red F1-F12 tastera koji se ovde aktiviraju kombinacijom FN + numeričkih tastera.

Lamzu Atlantis Pro se ovim svojim modelom svakako nije obrukao i po svom kvalitetu uspešno stoji iznad gomile sličnih kineskih pokušaja da pariraju malim high-end keyboard brendovima. Trenutna cena ovog proizvoda iako nešto niža od konkurencije i dalje je "paprena" za domaći standard, ali uz neki praznični (ili drugi) popust ovo bi mogla da bude opcija vredna vašeg razmatranja. Dodatne informacije i detalje o ovoj tastaturi potražite na adresi lamzu.com.

PS. Ukoliko ste entuzijasta i ljubitelj high-end mehaničkih tastatura ili jednostavno želite da zaronite u taj magični svet i saznate nešto više na tu temu, 29. juna 2024. godine od 12.00h na beogradskoj Adi u kafeu Green Mill Family imaćete priliku da prisustvujete jedinom domaćem okupljanju ovog tipa u organizaciji YugoMK ekipe. U pitanju je keyboard meetup koji će po treći put okupiti vlasnike i modere high-end tastatura iz Srbije i regiona koji će tradicionalno izložiti brojne vrhunske modele ovih periferija, tako da – dobrodošli!



RIP OUT

OUT NOW



PURCHASE
ON STEAM





PRISTUPAČNE STEREO SLUŠALICE



Autor: Miloš Hetlerović

Redragon Pandora 2

Redragon u svom portfoliju proizvoda ima dosta modela koji su osnovni „radni konji“ svakog gejmera da tako kažemo. U tom smislu smo bacili pogled i na Pandora 2 slušalice koje ne donose ništa specijalno niti inovativno, ali su kvalitetne stereo slušalice a uz to i cenovno pristupačne, ono što je svakome nekakva osnova.

Pandora 2 slušalice koje su nama došle na test su u crnoj boji koja daje lep kontrast sa potpunim RGB osvetljenjem na naušnicama, koje daje zaista impresivan utisak i teško da bi bilo ko ostao ravnodušan na ovu pojavu. Meni lično je to možda malo i previše gejmerski izgled, i to definitivno treba imati u vidu ukoliko želite da ih koristite i u nekom

poslovnom okruženju, ali verujem da će se on mlađoj populaciji izuzetno dopasti. Još jedna mala zamerka u ovom kontekstu jeste da su ovo stereo slušalice, ali da imaju dodatni USB konektor koji zapravo samo služi za napajanje RGB osvetljenja. Ukoliko ga isključite nećete ništa izgubiti što se zvuka tiče, a na ovo treba posebno obratiti pažnju ukoliko i inače kuburite sa brojem slobodnih USB portova na računaru.

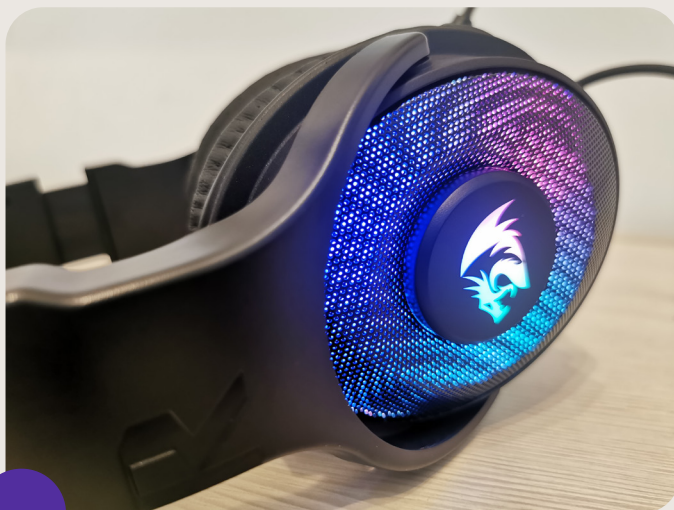
SLUŠALICE DOLAZE SA ČAK 5 GODINA GARANCIJE

Kvalitet izrade je zaista impresivan, i jastučići naušnica i headband su presvučeni izuzetno mekanom eko kožom, koja čak ni u toplijim danima ne pravi preveliki problem što se znojenja tiče. Headband je inače klasični sa izvlačenjem na potrebnu veličinu, a kroz njega prolazi aluminijumska konstrukcija tako da deluje vrlo robusno i izdržljivo. Tu je i mikروفon koji možete odvojiti i tako trajno skloniti, a na njegovom vrhu se nalazi i sunderasta



obloga s obzirom da ne postoji digitalni noise can-celling. Slušalice se na računar povezuju preko kabla koji je končanog tipa, na njegovom kraju se nalazi jedan 3.5mm konektor pa ih možete koristiti u novijim računarima, telefonima ili na konzolama, dok se u pakovanju dobija i dodatni spliter ukoliko imate standardni desktop računar na kome su razdvojeni konektori za slušalice i mikروفon. Na sredini kabla se nalazi i kontroler kojim definišete jačinu zvuka, mutirate mikروفon ili menjate mod RGB osvetljenja ili ga isključujete što može biti korisno.





USB KONEKTOR SLUŽI SAMO ZA NAPAJANJE RGB OSVETLJENJA

Same slušalice u sebi imaju drajvere prečnika 50mm koje daju poprilično dobar zvuk, kako što se tiče visokih tonova tako i što se tiče baseva. Generalno za ovu klasu uređaja bih rekao da je zvuk i više nego zadovoljavajući. Mikrofon zahvaljujući sunderastom nastavku obezbeđuje poprilično čistu glasovnu komunikaciju sa saigračima.



Zaključak

Nekada je postojao jasan izbor kod periferija između velikih proizvođača koji garantuju kvalitet i manjih koji nude dosta nižu cenu ali i performanse koje su ispod svakog nivoa. Proizvođači kao što je Redragon, između ostalog i uređajima kao što su Pandora 2 slušalice, pokazuju da je moguće pomiriti ova dva naizgled ekstremna uređajem koji sa cenom od nekih 45 evra nudi performanse koje su sasvim zadovoljavajuće. Čak bih se usudio da kažem i da bi dosta iskusnijih igrača vrlo teško našlo neke ozbiljne zamerke ovim slušalicama ako bismo izuzeli činjenicu da se ne radi o brendu s kojim se poistovećuju. I na kraju dolazimo do ultimativne dileme današnjeg potrošačkog društva – koliko vam je bitan brend i zašto? Ukoliko vam nije bitno koji logo nose ja bih rekao da ovakve slušalice mogu zadovoljiti apsolutnu većinu svačijih igračkih potreba. Na sve to treba dodati da Redragon na ovaj proizvod sada, uz registraciju na sajtu, nudi čak 5 godina garancije što je zaista impresivno i moramo da bezrezervno pozdravimo!



EKO KOŽA KOJOM SU SLUŠALICE PRESVUČENE JE VRLO FINA



TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK

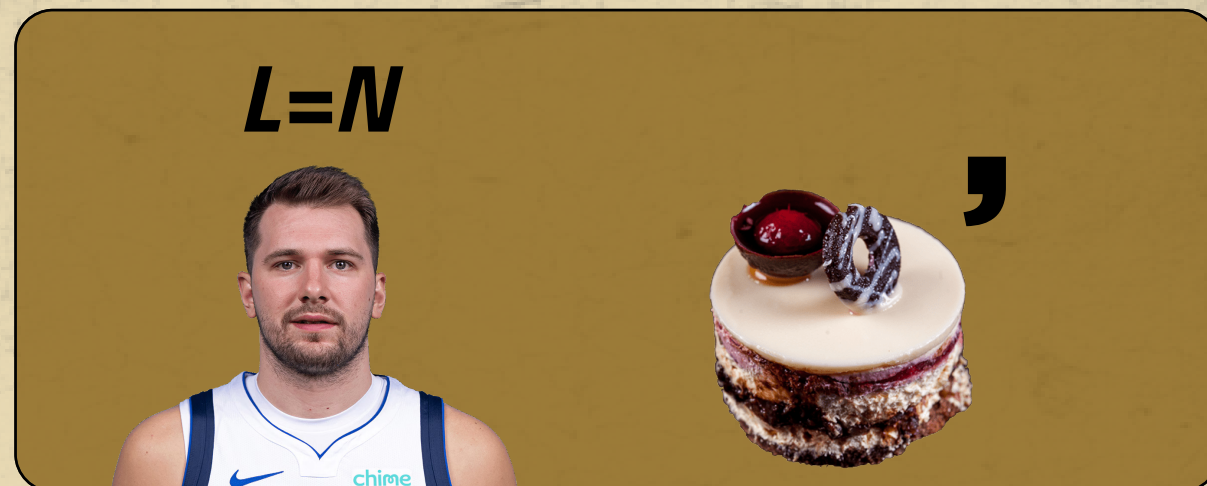
ENIGMATIKA *Fallout*

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili Fallout-u, sa posebnim fokusom na TV seriju koja nam je vratila veru u adaptacije video igara za druge medije.

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

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

- | | |
|--|---|
| <p>1. Šta znači "G.E.C.K."?</p> <p>A. Growth and Exosystem Creation Kernels B. Geo-Engineering Construction Kit C. Geobotanical Ecosystem Cultivation Kit D. Garden of Eden Creation Kit</p> | <p>2. U kom američkom gradu se nalazi Vault 33?</p> <p>A. U Feniksu B. U Sakramentu C. U Los Anđelesu D. U San Dijegu</p> |
| <p>3. Kako se zove mini-igra nalik na Donkey Konga iz Fallout 4?</p> <p>A. Vault Boy and Vault Girl B. Red Menace C. Commie Commando D. Smoke 'Em</p> | <p>4. Koji power armor model nosi Maximus u Fallout TV seriji?</p> <p>A. T-60 B. T-45 C. X-01 D. Mark II</p> |
| <p>5. Koje godine se dogodila velika nuklearna katastrofa?</p> <p>A. 2222. B. 2020. C. 2176. D. 2077.</p> | <p>6. Kako se zove pas iz Fallout TV serije, poznat kao "Dogmeat"?</p> <p>A. OT1097 B. CR254 C. CX404 D. LNA005</p> |
| <p>7. Koji od navedenih glumaca se pojavljuje u Fallout 3?</p> <p>A. Vigo Mortensen B. Lijam Nison C. Džim Brodbend D. Kolin Firt</p> | <p>8. Ko tumači ulogu Ghoula (Coopera Howarda) u Fallout TV seriji?</p> <p>A. Volton Gogins B. Kaji Meklahlan C. Erin Morten D. Džoni Pemberton</p> |
| <p>9. Kako se zove poslednji Bethesdin DLC za Fallout 3?</p> <p>A. The Pitt B. Broken Steel C. Mothership Zeta D. Operation: Anchorage</p> | <p>10. Koji studio je napravio Fallout: New Vegas?</p> <p>A. Obsidian Entertainment B. Interplay C. Bethesda Softworks D. Black Isle</p> |



Rešenja iz prošlog broja:
 1. D; 2. A; 3. B; 4. D; 5. C; 6. D; 7. B; 8. A; 9. A; 10. C
 Rebusi: 1. Sefiro; 2. Zak Fer; 3. Tifa Lokhart

play!

z i n e

