

play!

z i n e

DOMAĆA SCENA:
INTERVJU SA
BRAĆOM FAJLER

DEMO UTISCI:
CROWNED
IN STEEL

HARDWARE:
NINTENDO SWITCH 2
DIRECT RECAP

REVIEW:
ASSASSIN'S CREED
SHADOWS

IGRA MESECA

SPLIT FICTION

BROJ 189 - APRIL 2025.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Rosić

KONTAKT:

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

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

Split Fiction je univerzalno obožavan među gejmerima i za sada se čini da lagano ide putem svog prethodnika, It Takes Two. U našem opisu igre, dali smo sve od sebe kako bismo dokazali zašto je novi hit Hazelight Studiosa toliko voljen i zašto je "prime GOTY material", kao i da bismo opravdali njegovu ocenu, koja nije bila ovako visoka od debija Elden Ringa. Split Fiction je uspeo da zaseni prilično kontroverzni Assassin's Creed Shadows, koji se, uprkos kritikama, odlično pokazao u kontekstu jedne AC igre.

Na Steamu je ovog meseca osvanula besplatna demo verzija "konanolike" akcije Crowned in Steel, koja nam dolazi iz dvočlanog tima Sverun iz Požarevca. Pored naših utisaka o igri, u nastavku smo vam pripremili i zanimljiv razgovor sa developerima, braćom Dušanom i Markom Fajlerom.

Pažljivo birajući datum u strahu da će neki segmenti prezentacije biti protumačeni kao prvoaprilska šala, Nintendo je u sredu, 2. aprila organizovao svoj sledeći Direct, tokom kojeg je predstavio većinu ključnih aspekata Switch dvojke. U našoj Hardware rubrici ćete pronaći najvažnije detalje prezentacije osim cena predstojećih Switch 2 igara, koje su, blago rečeno paprene.

Ako još niste isprobali Split Fiction, brzo pronađite drugare koji poseduju igru i ogrebite se o Friend's Pass!





30 IGRA MESECA: SPLIT FICTION



38 REVIEW: LIKE A DRAGON: PIRATE YAKUZA IN HAWAII



52 HARDWARE: LOGITECH POP ICON COMBO

FLASH VESTI 6

DOMAĆA SCENA:	
Intervju sa braćom Fajler	10
CGA se vraća u Beograd!	14

DEMO:	
Crowned in Steel	16

BETA:	
The Bazaar	18

REVIEW:	
Bleach: Rebirth of Souls	22
Atomfall	26
Split Fiction	30
AI LIMIT	34
Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii	38
Assassin's Creed: Shadows	42
Two Point Museum	46

BESPLATNI KUTAK:	
Grapples Galore	50

U POKRETU:	
Grand Mountain Adventure 2	51

HARDWARE:	
Logitech POP ICON Combo	52
Nintendo Switch 2 Direct recap	54
AMD u malom pakovanju	58
Razer Kraken V4 PRO	62

ENIGMATIKA: Assassin's Creed Edition	66
---	----

NOVI PAINKILLER IZLAZI KRAJEM GODINE, IMAĆE CO-OP MOD ZA 3 IGRAČA

Tokom Future Games Show: Spring Showcase 2024 događaja, 3D Realms je najavio novu Painkiller igru koja je planirana za jesen ove godine.

U prvom trejleru možemo videti i nekoliko oružja iz originala kao što su Stake Gun i Painkiller. Na igri radi Anshar Studios koji ima svega nekoliko autorskih projekata, ali je pomagao u razvoju mnogih AAA igara, uključujući Baldur's Gate 3 i Silent Hill 2.

Umesto jednog, imaćemo izbor od četiri lika, od kojih svaki ima posebne sposobnosti koje se mogu unaprediti prikupljanjem Tarot karata tokom igre. Čini se da verzija iz 2025. godine ide u malo mračnijem pravcu u poređenju sa originalom, koji je imao dosta uvrnutih momenata (nindže u operi na primer).



DEATH STRANDING 2 KONAČNO STIŽE! 10-MINUTNI TREJLER OTKRIVA DATUM IZLASKA



Hideo Kodžima je na SXSW 2025 panelu predstavio novi trejler za nastavak njegovog magnum opusa iz 2019. godine, koji stiže za manje od tri meseca. Zvanično je – Death Stranding 2: On the Beach izlazi 26. juna!

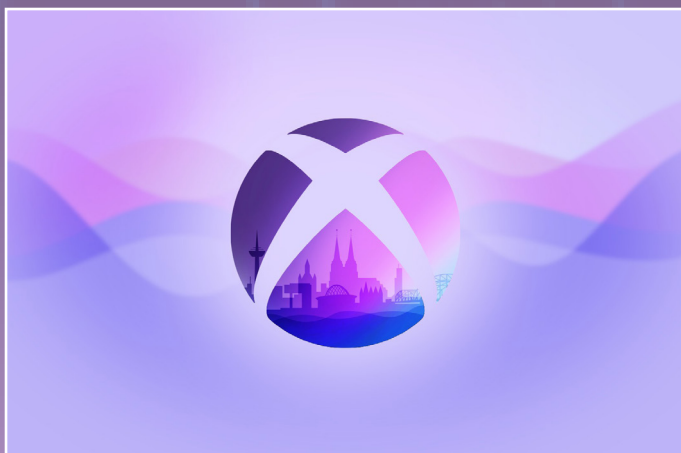
U novom trejleru možemo da vidimo snimke iz igre i isečke gejmla, u kojima se krije mnoštvo scena koje neodoljivo podsećaju na još jedan Kodžimin poznat serijal – Metal Gear. Najviše pažnje je privukao misteriozni Neil koji izgleda kao Snake, čiju ulogu tumači glumac Luka Marineli. DS2 će biti ekskluzivan za PS5. Standardno izdanje će koštati 79,99€, koje možete preorderovati već sada. Kojima Productions ima u planu još dve igre, OD i Physint, ali su detalji o ovim naslovima oskudni.

XBOX SERIES X/S I DALJE ZAOSTAJE ZA XBOX ONE PO PRODAJI

Microsoftova trenutna generacija konzola, Xbox Series X/S, nije uspela da održi tempo svog prethodnika. Prema izveštaju analitičara Meta Piskatele, konzola je prodana u oko 32 miliona primeraka od 2020. godine, što je skoro 20% manje nego što je Xbox One postigao u istom periodu.

Ovaj podatak dodatno objašnjava sve veću orijentaciju Microsofta ka većem broju platformi. Umesto da se bori samo za sebe, kompanija sada plasira svoje igre i na PlayStation i Nintendo Switch.

S druge strane, PlayStation 5 nastavlja da dominira sa 7% boljom prodajom od PlayStation 4 u istom vremenskom periodu. Sa dolaskom GTA 6, očekuje se da će se razlika u prodaji između dve konzole samo dodatno povećati.



BLIZZCON SE VRAĆA, ALI TEK 2026. GODINE

Blizzard Entertainment je zvanično najavio povratak svog čuvenog događaja, BlizzCon-a, koji će se održati 12. i 13. septembra 2026. godine u Anahajmu u Kaliforniji. Događaj će obuhvatiti tradicionalne aktivnosti poput svečane ceremonije, detaljnih panela sa developerima, Darkmoon Faire-a, prijateljskih takmičenja i hands-on gameplay sesija.

BlizzCon 2026 će biti prvi događaj ove vrste od 2023. godine, nakon što su prethodni bili otkazani zbog pandemije i drugih faktora. Iako specifični detalji o najavama igara nisu otkriveni, imamo visoka očekivanja. Blizzard će verovatno baciti fokus na novu Diablo 4 ekspanziju, Overwatch 2 i Hearthstone, kao i ekspanziju za World of Warcraft.



SYSTEM SHOCK 2 REMASTER DOBIO DATUM IZLASKA



Nightdive Studios je otkrio da System Shock 2: 25th Anniversary Remaster konačno stiže 26. juna na PC, PS4/5, Xbox i Switch. Ovaj studio se poslednje decenije uglavnom fokusirao na remastere i enhanced izdanja, uključujući rimejk originalnog System Shock-a iz 1994. godine. Ovaj rimejk je oduševio igrače, pa je i logično što i nastavak sada dobija modernu verziju.

Originalni System Shock 2 je ugledao svetlost dana 1999. godine i brzo je postao kulni klasik. Na igri su radili Irrational Games i Looking Glass Studios, studiji poznati po BioShock i Thief serijalima. System Shock 2 i njegov prethodnik su poslužili kao direktna inspiracija za BioShock, ali i za naslove poput Prey-a iz 2017. godine.

STUDIO POZNAT PO SPLIT FICTION I IT TAKES TWO VEĆ RADI NA NOVOM PROJEKTU

Imajući u vidu koliko nas je oduševio Split Fiction (ali i It Takes Two), teško je ne zapitati se: "Kad će dvojka"? Iako će verovatno proći barem 4-5 godina pre nego što dobijemo novu igru od ekipe iz Hazelighta, direktor studija Josef Fares je potvrdio da tim već uveliko radi na svom sledećem projektu. U Friends Per Second podkastu je otkrio da je razvoj počeo pre oko mesec dana i da studio planira da nadmaši Split Fiction.

Fares se u intervjuu fokusirao i na partnerstvo studija sa EA, rekavši da je njegovo dosadašnje iskustvo sa izdavačem bilo samo pozitivno. Za kraj je otkrio da ubuduće možemo očekivati i singleplejer igre, iako se Hazelight do sada fokusirao na co-op naslove.



CS 1.6 SE VRAĆA OVE GODINE U MODERNOM RUHU

Iako je imao svojih uspona i padova, CS2 je nedavno uspeo da obori sopstveni rekord po broju istovremenih igrača. Međutim, nostalgija za starom 1.6 erom je i dalje prisutna među kanterašima. Sada, nakon poteškoća sa Counter-Strike: Classic Offensive, momci koji stoje iza CSPromoda su zvanično najavili CS:Legacy, modernu verziju legendarnog Counter-Strike 1.6.

CS:Legacy je napravljen od nule u Valve Source endžinu sa potpuno novom grafikom, interfejsom i kodom, ali se nadamo da će developeri zadržati sve elemente i sitnice koje su 1.6 činile tako nezaboravnom igrom.

CS:Legacy ulazi u Early Access fazu tokom 2025. godine. Konačni datum izlaska će verovatno zavisiti od uspeha EA faze i broja igrača.



RESIDENT EVIL 9 ĆE NAVODNO UVESTI INOVACIJE NA NIVOU RE4 I RE7



Glasine o Resident Evil 9 ne prestaju da kruže, najčešće na temu glavnog lika ili settinga, ali se za sada nisu pojavili nikakvi konkretni dokazi o igri.

Sada se pojavila još jedna glasina, koja ovom prilikom dolazi od insajdera Dusk Golema. Ako su njegovi izveštaji tačni, RE9 će uvesti revolucionarne promene u serijal, na nivou inovacija koje smo videli u RE4 i RE7. Dusk Golem tvrdi da igra neće pratiti stil RE7/Village niti rimejkova, već će biti "potpuno inovativna".

Mnogi serijali igraju na sigurno, ali nam je Resident Evil tokom godina priredio veliki broj iznenađenja po pitanju gejmplaja i atmosfere. Pomenuti RE4 i RE7 su bili veoma uspešni, tako da imamo visoka očekivanja za RE9.

JEDNA OD NAJGORIH IGARA SVIH VREMENA NAVODNO STIŽE NA STEAM

Big Rigs: Over the Road Racing, igra legendarna po svojoj neslavnoj reputaciji, izgleda da se sprema za povratak.

Originalno izdata 2003. godine, igra je brzo ušla u anale kao jedna od najgorih u istoriji, sa ocenom 8/100 na Metacriticu i kultnom porukom "YOU'RE WINNER!". Loša fizika, vremenšna grafika, nepostojeća kolizija, protivnici koji ne pomeraju svoje kamione i kompletno odsustvo izazova su samo vrh ledenog brega.

Prema SteamDB bazi podataka, Big Rigs je registrovan za objavu u drugom kvartalu 2025. godine. Margarite Entertainment je listovan kao izdavač, ali nas ne bi čudilo da se radi o prvoaprilskoj šali s obzirom da je kompanija izabrala ovakvu igru za svoje prvo izdanje.



NOVI SILENT HILL F TREJLER NAS UPOZNAJE SA GLAVNOM JUNAKINJOM

Tokom Silent Hill Transmission prezentacije, Konami je prikazao potpuno novi trejler za Silent Hill f koji nam daje bolji uvod u razvojni proces igre i njen setting. Upoznali smo se sa glavnom junakinjom Hinako, novim okruženjem i opštom tematikom igre. Developeri su razgovarali o inspiracijama za muziku i dizajn čudovišta, otkrivši zašto su izabrali Japan iz perioda 1960-ih kao setting. Nažalost, datum izlaska nam još nije poznat.

Uprkos velikom uspehu Silent Hill 2 rimejka, fanovi su se nadali da Konami neće baciti baš sav fokus na stare klasike, već da će serijal konačno dobiti nastavak, prvi put od 2012. godine. Nadamo se da će Silent Hill f označiti novi početak za ovu uspavanu franšizu!



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 + 4 ZVANIČNO NAJAVLJEN, IZLAZI OVOG LETA



Nova Tony Hawk's Pro Skater 3 + 4 kolekcija stiže 11. jula na PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S i Nintendo Switch. Igra će takođe biti dostupna putem Xbox Game Pass Ultimate i PC Game Pass platforme na dan izlaska.

Kao i Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2, ovo će biti remasterovana kolekcija dve klasične igre iz 2000-ih, sa novim skejterima, trikovima, pesmama i dodatnim skrivenim sadržajem. Online multiplejer će podržavati do osam igrača.

Demo verzija će biti dostupna u junu za one koji preorderuju igru, dok će Digital Deluxe i Collector's Edition omogućiti early access od 8. jula. Collector's Edition čak uključuje pravu Birdhouse skejt dasku sa potpisom Tonija Houka.

METACRITIC TVRDI DA JE OVO NAJBOLJI IZDAVAČ 2024. GODINE

MetaCritic je objavio svoju rang listu izdavača za 2024. godinu, tokom koje se najviše istakla Sega sa hit naslovima Persona 3 Reload i Like a Dragon: Infinite Wealth.

MetaCritic je rangirao izdavače na osnovu četiri kriterijuma: Prosečna ocena za sve igre izdavača iz 2024. godine, procenat igara sa pozitivnim ocenama (iznad 75), procenat igara sa negativnim ocenama (ispod 49) i broj "izvanrednih" igara (cena iznad 90, minimum 7 recenzija).

MetaCritic je na osnovu ovih kriterijuma Segi dodelio čak 325,5 poena što ju je lansiralo na sam vrh liste, iako je prošle godine bila tek deveta. Prošlogodišnji pobednik CAPCOM sada je pao na drugo mesto, dok je Sega poslednju titulu osvojila 2021. godine.





BALANS ZABAVE I IZAZOVA JE KLJUČAN U GAME DEVU: BRAĆA FAJLER O IGRI CROWNED IN STEEL

Tokom Play!Con Winter 2024 konferencije na Games.con festivalu, Play! ekipa je imala priliku da popriča sa dvočlanim game dev timom Sverun, koji čine braća Dušan i Marko Fajler. Dušan i Marko već nekoliko godina u slobodno vreme rade na Crowned in Steel, igri čiji demo je nedavno osvanuo na Steamu. U to ime, odlučili smo da sa vama podelimo ceo razvojni proces igre, a na narednim stranicama možete pročitati i naše utiske o Crowned in Steel!

Čao momci! Predstavite se našim čitaocima i recite nam kako je počelo vaše game dev putovanje.

Dušan i Marko: Čao! Mi smo braća Fajler iz Požarevca i već oko dve godine radimo na Crowned in Steel. Od malena zajedno igramo igre, a pošto nas obojicu zanima programiranje i game development, u jednom trenutku smo odlučili da pokušamo da napravimo nešto svoje. Tokom godina smo prošli kroz gomilu ideja koje smo pokušali da realizujemo, ali se Crowned in Steel pokazao kao naš najveći projekat do sada. Kao i svako ko krene da pravi igre, radili smo na mnogim

prototipovima, od kojih su neki igrivi samo par minuta. Takvi projekti brzo završavaju u smeću jer postaje jasno da rad na njima ne ide nikuda. Kroz godine smo stekli dovoljno iskustva da prepoznamo kojim projektima vredi posvetiti vreme.

Zašto se onda Crowned in Steel istakao iz gomile?

Dušan i Marko: Ideja za Crowned in Steel se rodila iz želje da napravimo nešto što bismo i sami želeli da igramo. Primetili smo da, nažalost, mnogim današnjim AAA igrama fali element zabave. Fokus je mnogo veći na profitu, biznisu, manipulaciji publike u prodaj-



ji mikrotransakcija i pokušaju geimng kompanija da impresioniraju investitore, što je i donekle očekivano - svi moraju da zarade. Ali sa svim tim u priči, igra i dalje može biti zabavna. To je, da kažemo, neka naša misija - da napravimo igru koja je zapravo zabavna. A Crowned in Steel nam deluje kao savršena prilika za tako nešto.

Pored sveopšte pohlepe, u AAA industriji je široko rasprostranjeno "držanje za ruku" igrača. Sve je nekako postalo previše sterilno, bezbedno i bezlično. Šta god da uradite, verovatno ne možete izgubiti. Napao vas je neprijatelj kojeg morate da blokirate? Niste blokirali? Nema problema. Vaše akcije prosto nemaju nikakve posledice, što se direktno uvezuje u prethodnu priču o faktoru zabave u AAA igrama. Svaka igra naravno ima svoju publiku i žanr pravi veliku razliku, ali u globalu izbegavamo AAA. Čini se da indie developeri ulažu mnogo više truda na ovom planu, iako je očekivani profit u proseku daleko manji.

Pored određenog varvarina, kao matori gejmeri mislimo da smo prepoznali još jednu inspiraciju za Crowned in Steel.

Dušan i Marko: Ako mislite na Severance: Blade of Darkness iz 2001. godine, u pravu ste! Dok smo predstavljali Crowned in Steel u indie corneru na Games.con festivalu, mnogi ljudi su nam prilazili sa pitanjem: "Jel ovo Blade of Darkness?". Bilo nam je delimično drago da to čujemo jer to znači da smo uboli atmos-



feru, ambijent i mehanike. Naravno ubacili smo i nešto svoje i neke modernije mehanike, jer se ipak radi o igri koja je stara više od 20 godina - neki elementi su danas prosto prevaziđeni. Ali s druge strane, Rebel Act je tada uradio nešto što ni danas ne vidamo u većini igara.

Recite nam nešto o glavnom liku. Šta trenutno možete da otkrijete našim čitaocima?

Dušan i Marko: Nije problem što ne možemo da otkrijemo, već što nema mnogo toga da se otkriva :D Njegova priča je iskreno i dalje u izradi, ali u startu želimo da bude bezimeni, nepoznat lik koji ima jedan zadatak - i daje sve od sebe da dođe do cilja.

Ironično, neprijatelji imaju malo bogatiji backstory od glavnog lika. Zamislili smo ih kao poturčene demone ili kao dark epic fantasy verzije srednjovekovnih Turaka. To su nekako ostaci prvobitne ideje da ukombinujemo staru srpsku istoriju, doba Marka Kraljevića i Konana. Međutim, brzo smo shvatili da nam je potreban daleko veći tim da bi se ova ideja realizovala na pravi način. Zbog toga smo napravili kompromis i odlučili smo se za univerzalniji dizajn. Možda je malo više generičan, ali nam je to okej za sada jer je glavni fokus na geimpleju. Svet i priča su tu samo kao podrška koja igračima daje malo veću motivaciju da nastave sa igrom.

Kako biste opisali borbeni sistem?

Dušan i Marko: Borba je ubedljivo najveći fokus u igri. Na njemu smo proveli i najviše vremena, sa željom da ga uskladimo tako da bude što zabavniji i responzivniji. Za Crowned in Steel smo prvi put saznali na Games.conu 2023. godine. Kako je od tada napredovao razvoj i kako izgleda development u timu sa samo dva čoveka? Dušan i Marko: Prvu verziju ove igre smo napravili pre oko četiri godine, ali to je trajalo vrlo kratko jer nismo imali dovoljno iskustva da procenimo šta je dobro a šta nije, u smislu osećaja igre. Mehanika borbe je dosta drugačija od većine igara, ali smo vremenom uspeali da uđemo u štos sa čitavim sistemom. Dosta smo napredovali do danas, iako nas je samo dvojica.

Kakva su zaduženja u timu?

Marko: Dušan je zadužen za programiranje i kreiranje čitave mehanike, a ja sam najviše posvećen level dizajnu i animacijama. Što se grafike tiče, na tom planu smo se snašli jer smo kupili dosta modela i asseta za okolinu. Izuzetak je glavni lik, kojeg je napravio drugar. Za sada se snalazimo sa ovim znanjem što imamo, ali ćemo možda uskoro morati da proširimo tim.

Dušan: To što nas je samo dvojica je s jedne strane dobro jer tačno znamo šta želimo da napravimo. Jako je lako iskomunicirati ideje i planove u dvočlanom timu, ali je s druge strane mnogo lakše realizovati te iste ideje u većoj ekipi. Dosta stvari možemo da uradimo sa kupljenim assetima koji nisu skupi sami po sebi, ali je daleko važnije kako ćemo te asete iskoristiti. Na primer, nivo koji smo prikazali je bio zanimljiv i dok je bio "u kockama" jer je dobro dizajniran. Ali eto, snalazimo se :D

Kako ceo development proces izgleda iz trenutnog ugla u odnosu na vreme kada ste tek počinjali?

Dušan i Marko: lako je možda najkompletnija do sada, ovo nam nije prva igra, tako da smo znali koliko će biti zahtevan ceo proces. Neko bi rekao da je projekat preozbiljan za dvoje ljudi, ali smo svesno krenuli u development jer smo znali šta da očekujemo. Međutim, nešto što nikako ne možemo da uradimo sami jeste balansiranje igre - zbog toga nam je feedback igrača jako dragocen. Čak i najsitnije promene mogu dosta da utiču na užitek igrača.

Na koji način ste stekli veštine koje su potrebne za razvoj ovakve igre?

Dušan: Radio sam dugi niz godina na jednoj mobilnoj igri. Pre toga sam imao nekog iskustva u programiranju, ali tada sam krenuo da koristim Unreal. U radu na toj igri sam stekao dosta znanja i iskustva. Na taj način sam naučio mnoštvo detalja koje ne bih pokupio kroz tutorijale. Tako sam došao do nekog nivoa da mogu da napravim sve što zamislim. Za tako nešto je potrebno vreme.

Marko: Pored Unreal endžina, za animacije smo koristili program koji se zove Cascadeur, koji se pokazao kao odličan. Tu su i drugi standardni alati poput Photoshopa, koji je pomogao u dizajnu interfejsa.

Pomenuli ste da je zabava u igri za vas na prvom mestu. Kako ste napravili balans između zabave i izazova?



Dušan i Marko: Dobro pitanje. Mislim da još nismo postigli adekvatan balans u tom smislu, zbog čega su utisci i komentari igrača ključni. Želimo da igra bude što teža jer nam je takva ciljna grupa, a i prelake igre po našem mišljenju prosto nisu dovoljno zabavne. Želimo da privučemo igrače koji vole izazov i kojima nije problem da provedu duže vreme da bi savladali mehanike igre. Ali s druge strane ne želimo da bude preteška, jer će i najhardkor igrači u tom slučaju izgubiti motivaciju. Ciljamo na taj osećaj dostignuća, kada uspete da savladate moćnog neprijatelja posle 50 pokušaja.

Sve u svemu, ovaj proces balansiranja će verovatno trajati do samog kraja razvoja, pošto je ujedno i najzazovniji. Još jedan izazov predstavlja input-output odnos, to jest adekvatna prezentacija i reakcija igre na ono što igrač uradi. Tu zvuk igra jako veliku ulogu - na primer ako blokirate napad, igrač mora da oseti kao da je zaista blokirao.

Do koje mere je uticao feedback igrača sa prošlog Gamescona, kada ste prvi put predstavili Crowned in Steel?

Dušan i Marko: Neizmerno. Naravno uzimali smo u obzir direktne predloge, ali smo do većine poboljšanja došli samo gledanjem ljudi kako igraju igru. Pored kritika koje i te kako cenimo, reakcije na Crowned in Steel su većinski veoma pozitivne.

Crowned in Steel demo možete isprobati [ovde](#).



Kingdom Come Deliverance II

U PRODAJI



© 2024 Warhorse Studios s.r.o. Published by Deep Silver / PLAION GmbH. All rights reserved.

WARHORSE



CGA untitled

10-11 / APRIL / 2025
YUGOSLAV FILM ARCHIVE
BELGRADE, SERBIA

CGA 2025: JEDINA KONFERENCIJA U REGIONU POSVEĆENA KREATIVNIM INDUSTRIJAMA U FILMU I GEJMINGU PONOVO U BEOGRADU

Beograd ove godine ponovo postaje centar kreativne industrije zahvaljujući konferenciji CGA 2025. U organizaciji Srpske filmske asocijacije, Crater Training Centra i Materriya Talent Development, ova manifestacija donosi dva dana inspirativnih predavanja, masterklasova i druženja sa liderima industrije.

Ovogodišnja tema, „Untitled“, odražava dinamične promene koje oblikuju digitalni svet. U eri ubrzanog tehnološkog razvoja veštačke inteligencije, novih poslovnih modela i transformacije kreativnih

industrija, CGA 2025 istražuje kako se profesionalci iz sfere filma, video igara, digitalnih umetnosti i vizuelnih komunikacija prilagođavaju promenama, redefinišu svoje ciljeve i usvajaju inovacije.

Poseban fokus biće na veštačkoj inteligenciji i njenom uticaju na kreativne industrije. Kada je reč o filmu, govoriće se o budućnosti VFX-a, novim alatima i procesima rada sa podrškom veštačke inteligencije. U domenu gejminga, teme obuhvataju proceduralne svetove i tehnologiju renderovanja slike u realnom vremenu. Učesnici će imati priliku da se upoznaju sa



najnovijim tehnologijama u animaciji i imerzivnim tehnologijama, dok će deo programa biti posvećen i novim trendovima u marketing kampanjama, sa fokusom na brend iskustva nove generacije.

Konferencija će se održati 10. i 11. aprila u Jugoslovenskoj kinoteci, a svim posetiocima će biti dostupne tri programske scene, kao i prostor za masterklasove. Ove godine CGA uvodi i jedan novi format – Boardroom Talks, gde će se lideri iz različitih segmenata industrije sresti i podeliti svoje uvide u budućnost poslovne sinergije tehnologije i kreativnosti.

Konferenciji se kao zvanični partneri pridružuju globalni lideri Autodesk, u okviru koga su kompanije Wonder Dynamics i Golaem, Foundry, SideFX, Unity, Nebius, Lenovo i Epson, a program donosi predavanja i radionice svetski priznatih stručnjaka koji su radili na projektima kao što su Game of Thrones i Peaky Blinders. Na događaju će takođe biti prikazan film Volja sinovljeva, nakon čega će uslediti diskusija.

U okviru projekta Creative Moxie, na CGA 2025 predstaviće se i mladi uspešni autori i autorke iz Crne Gore, Srbije i Makedonije – content kreatori u Fortnajt i Majnkraftu čiji talenti i multidisciplinarnost daju novu kreativnu viziju popularnoj kulturi. Ova programska



celina podržana je od strane British Councila, a realizuje se u okviru projekta Kultura i kreativnost za Zapadni Balkan koji finansira Evropska unija. Među govornicima su Uroš Sikimić (Solutions director, 3Lateral/Epic Games), Nikola Vučenović (2D&VFX Supervisor, Crater Studio), Boško Ognjević (CEO, Onyx Studio), Aleksandra Todorović (Senior producer, Woodblock), Lena Glišović (Head of gaming, Radionica Krug - Glitch Studios) i mnogi drugi.

Konferencija CGA 2025 je otvorena za sve – od onih koji uče o svetu digitalnih pokretnih slika do iskusnih filmskih i gejming profesionalaca. Više informacija i kupovina ulaznica dostupni su na zvaničnom sajtu cgabelgrade.com.





KONAN NA SRPSKI NAČIN



Autor: Nikola Aksentijević

Ne znam da li su momci iz Sveruna koristili igru Blade of Darkness kao inspiraciju, ali teško je ne pomisliti da je to slučaj ovde. Crowned in Steel je akciona avantura iz trećeg lica koju je napravio dvočlani duo iz Požarevca kojeg čine Dušan i Marko Fajler. Inspirisan delima herojske fantastike, najviše Konanom, igra vas stavlja u ulogu bezimenog junaka koji je spreman da prešiba sve protivnike pred sobom. Demo nas baca u misteriozni zamak iz kojeg moramo pobeći dok mlatimo horde zombificiranih vitezova. Moram prvo pohvaliti dizajn nivoa koji uzima inspiraciju iz Dark Souls serijala i diči se svojom vertikalnošću, isprepletenošću i generalno ostavlja igrača da sam istražuje

sve pred sobom. Međutim, iako je igra u radu, borba je pomešana čorba dobrih i loših ukusa.

Iako sama borba nudi jako dobar osećaj uništenja kako objekata oko sebe, tako i neprijatelja sa potpunom opcijom kasapljenja na najsitnije parčiće, tempo borbenog sistema

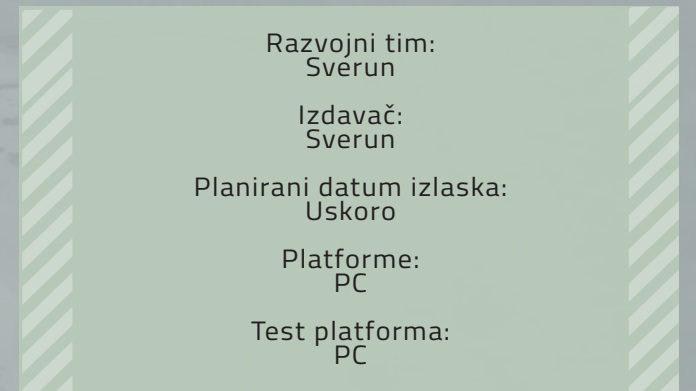


je zasad veoma nekonzistentan. Ovo dolazi do izražaja zahvaljujući čudnoj mehanici gde morate čekati neprijatelja da se njegov metar stava napuni kako biste mogli da ga zaljuljate pri udarcu, otvarajući prostor za dalje vezivanje kombao. Ova mehanika vrlo često usporava borbu, malo oduzimajući od osećaja da igrate kao varvarin sposoban da roka i uništava sve pred sobom. Iako mi se dopada fokus na metodičniju borbu, ovde se tematski ne uklapa i definitivno bi koristio od promene sistema koji vodi ka nešto bržem tempu, zadržavajući svoju solidnu težinu. Nažalost, borba zbog ovoga ume biti nešto statičnija, te se svodi na blokiranje i izbegavanje jačih udaraca dok neprijatelju ne polomite metar stava. U međuvremenu, sami neprijatelji ne



pružaju distinktnu povratnu informaciju da ste ih jače udarili ako i dalje niste napunili metar, pa se i dalje pitam kako ogromna dvoručna mačina makar ne poljulja utvaru koju ste istom mlatnuli punom snagom.

Crowned in Steel ima mnogo elemenata koji mi definitivno idu niz ruku. Mračno okruženje i generalna atmosfera su odlični, pogotovu ako ste ljubitelj Konana. Muzika se jako dobro uklapa u temu igre, kao i zvučni efekti koji daju veoma veran osećaj svega što se dešava na ekranu. Uprkos nedostacima u borbi i čudnim mehanikama, ovo je jedan od domaćih naslova za koji imam visoka očekivanja i jedva čekam punu verziju, sa iskrenom nadom u ogroman potencijal koji Crowned in Steel poseduje.



Razvojni tim:
Sverun

Izdavač:
Sverun

Planirani datum izlaska:
Uskoro

Platforme:
PC

Test platforma:
PC



DA LI ĆE HALAPLJIVOST UNISTITI JOS JEDNU SJAJNU IGRU?

Autor: Predrag Ciganović

Proteklih nedelja u više zemalja na Balkanu narod je bojkotovao najveće lance supermarketa zbog visokih cena. I baš u tom nekom periodu naišao sam na jedan novi bazar, koji je isto tako naljutio svoje korisnike koji su odlučili da bojkotuju igru dok ne promeni sistem plaćanja koji im je nametnut.

Pa čekaj, što The Bazaar, zar to nije F2P igra? Jeste, isto kao kad bi Maxi najavio da deli besplatnu čokoladu, a kad odeš da je kupiš, dobiješ samo omot. Nije baš sve toliko crno-belo, ali nakon niza obećanja da ćemo dobiti kompletno besplatnu igru koja neće nuditi nikakvu prednost igračima koji ulože novac, prevareni smo, jer je otvorena beta dokazala da to nije slučaj.

I baš kao što je pre samo par nedelja Maxi bio besan na svoje potrošače što ih bojkotuju zbog visokih cena, tako je i Reynad, pa i njegov studio Tempo, odlučio da napadne sve igrače koji su igru po izlasku nazvali P2W, iako ona to jeste, a ceo selling point od početka developmenta je bio da će ovaj naslov biti "Pravi F2P".



DUGO NISAM IGRAO NEŠTO OVAKO ZARAZNO, IAKO SAM GODINAMA UNAZAD PROŠAO KROZ SVAKI MOGUĆ AUTOBATTLER

Ukratko, developeri su igračima obećali F2P naslov u kojem će svi igrači imati sve karte na raspolaganju. Kao iz vedra neba, open beta je dobila Battle Pass sa dve nove ekspanzije (setove karata koje možete, ali ne morate da ubacite u igru) koje dobijaju samo igrači koji kupe isti. U suprotnom će ekspanzije biti otključane tek za mesec dana. Možda će neko reći da to nije tako strašno, ali igrači imaju pravo da se osećaju prevarenim.

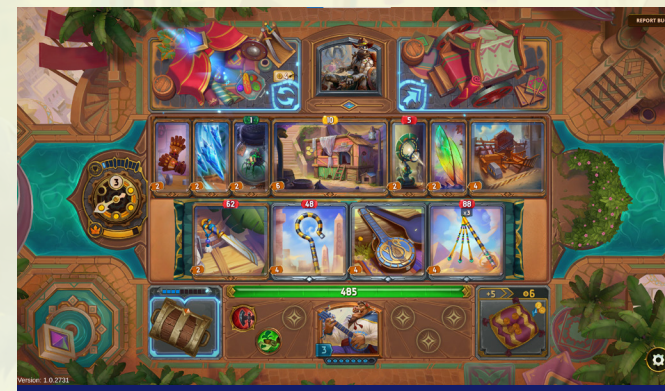
No, hajde da pređemo na sam gejmplej. Kreator ove igre je svojevremeno The Bazaar nazvao "multiplayer Slay the Spire". On na neki način definitivno jeste i deck builder, ali ipak, osnovna kategorija pod koju bih mogao da ga stavim je autobattler. Vaš cilj je da na najbolji mogući način pripremite vašeg lika za borbu

(automatsku), a igra se završava kada pobedite 10 igrača, ili kada ostanete bez "prestiza".

Svaka runda je podeljena na 6 poteza, iliti sata, kako se u igri zove. Tokom prvog i drugog sata, možete da kupujete iteme, skillove i različita unapređenja. Na polovini runde, tačnije tokom trećeg sata, borićete se protiv kompjutera. U slučaju pobede dobijate novac, kartu i XP, dok za poraz ostajete praznih ruku.

Zatim slede dva nova poteza u kojima ponovo imate zadatak da unapredite vašu tablu pre nego što se suočite sa pravim igračem. Ono što The Bazaar izdvaja od ostalih autobattler igara kao što su TFT, ili Hearthstone Battlegrounds, jeste to što potezi nisu vremenski ograničeni. Vi se tehnički borite protiv duha drugog igrača, ili lika kojeg je on imao nakon istog broja odigranih poteza. Zbog toga igru možete pauzirati u bilo kom trenutku i isto tako se vratiti kad god poželite.

Ono što The Bazaar čini toliko zanimljivim jeste njegov veliki learning curve. Biće vam potrebno da odigrate veliki broj partija pre nego što naučite kakve sve kombinacije i sinergije itema i karata postoje. I nakon svake odigrane partije, imate želju da se vratite što pre i da probate da odigrate bolje nego u prethodnoj.





Igra za sada nudi tri heroja, a svaki sa sobom nosi potpuno drugačiji set karata. To znači da svaki od njih nosi potpuno drugačiji stil igre, a svako od njih ponaosob ima gomilu različitih načina da stvori dobitan build.

Iako je beta otvorena pre samo par dana, dugo nisam igrao nešto ovako zarazno, iako sam godinama unazad prošao kroz svaki moguć autobattler. Svaki poraz probudi u meni veliku želju da započnem novi run i dokažem da mogu bolje od onoga što sam malopre odigrao.

I sada ponovo dolazimo do onog velikog problema sa starta teksta. Da je igra "smeće", ne bi me iš pogodilo. Ipak, moram priznati da mnogo boli kada jedan dobar proizvod gubi svoj potencijal zbog pohlepe developera, ili kako god to želite nazvati. Da je Tempo, studio koji stoji iza igre, izašao sa porukom:

Razvojni tim:
Tempo

Izdavač:
Tempo

Planirani datum izlaska:
April 2025

Platforme:
PC

Test platforma:
PC



THE BAZAAR JE PRVOBITNO PLASIRAN KAO "F2P" IGRA, ALI JE OPEN BETA UVELA BESRAMNE P2W ELEMENTE

Lenovo LEGION



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

Windows 11

Power Play

REACH YOUR
IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo

BLEACH REBIRTH OF SOULS

DOBRO DOŠAO NATRAG, ANIME VELIKANE!



Autor: Milan Živković

Vreme kada sam sa nestrpljenjem iščekivao svaku anime kompetitivnu tabačinu, naročito u arena maniru, čini se da je davno prošlo. Ovome se može umnogome zahvaliti izdavaču Bandai Namco, koji kroz ovaj tip igara muze svaku anime franšizu na koju polaže prava. Pa dok me sada s lakoćom podiđe jeza kada čujem da je novi naslov ovog tipa na pomolu, bojim se da se zlatno vreme Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm serijala, nikada neće vratiti.



REBIRTH OF SOULS JE SOLIDNA TUČA I NE OSLANJA SE SAMO NA IME "BLEACH"



SPISAK IGRIVIH LIKOVA JE POPRILIČNO DOBAR, A ŠTO JE JOŠ BOLJE – SVAKI OD NJIH DELUJE RAZLIČITO I UNIKATNO

Ili će?

Uticaj Bleach serijala je na milione ostavio toliki utisak, da je kod mene još uvek otvorena opcija da prvorodenom sinu dam ime Gecuga Tenšo Živković. U tom smislu, bilo je nemoguće ne obradovati se najavi i konačnom pojavljivanju nove igre sa Bleach tematikom.

Na prvu loptu, Bleach: Rebirth of Souls deluje kao još jedna u nizu igara koje postoje samo da bi iskamčile koji dinar više od gladne publike. Za početak, Bleach kao anime serijal, nije dobio propisnu igru već godinama. S tim na umu, pojavljivanje ove igre je istovremeno i plus kao i razlog za zabrinutost. No s vremena na vreme, pojavi se i poneki izuzetak od pravila. Igra koja ne pokušava samo da se šlepa na popularnosti animea, već se trudi da rizikuje i originalnošću kreira kvalitet kojim osvaja.

IAKO IGRA NA SLIKAMA IZGLEDA IZVRSNO, U POKRETU JE SITUACIJA NEŠTO KLIMAVIJA



Moglo bi se reći da je pred nama igra koja na neki način odgovara ovom opisu. Jeste, u pitanju je još jedan arena borilački naslov, ali odgovorno tvrdim da se ne oslanja samo na ime „Bleach“ kako bi se što bolje prodao. Ovde je prisutna ambicija da bude više od toga – ozbiljan fajterski naslov koji može da zainteresuje i one koji ne gaje obavezno ljubav prema lčigu, bankaijima i arankarima.

Borbeni sistem je toliko komplikovan da mu je to u isto vreme i najveći plus kao i najveći ujed za jezik. Priznaću, kroz inicijalni tutorial sam morao da prođem dva puta da bih skapirao šta se dešava. Ova skala se puni ovim, ova prazni onim, ovu nećemo ni da vam objasnimo, a sada evo tri termina koji vam ništa ne znače, ali čisto da znate da postoje. Iako mislim da je borbeni sistem sam po sebi kompleksniji no što bi trebalo, opet smatram da najveću krivicu za težinu uhodavanja nosi upravo lošija prezentacija načina igranja kroz ne toliko jasne tutorijale.

No kada se naviknete i uhodate (bar do neke mere), uvidećete da je okršaj u Rebirth of Souls zapravo jedna dinamična i taktička zabava. Gejmplej se





MENI SE LIČNO NIJE DOPALO KRETANJE, ČIJIM UPRAVLJANJEM KOMANDUJETE NEČIM ŠTO PODSEĆA NA „TANK“ KONTROLE

oslanja na lagane i teške udarce koje kombinujete u proste nizove, pa je prisutno i dosta jednostavnog kretanja i pozicioniranja. Nećete se po ekranu razleteti kao npr. u nekoj Dragon Ball tabačini, ali nema ni potrebe. Lako je uvideti da ovde draž ne leži u haosu već u ograničenijoj preciznosti.

Meni se lično nije dopalo kretanje, čijim upravljanjem komandujete nečim što podseća na „tank“ kontrole. Ali nakon što se naviknete, situacija se znatno popravlja. Borbe su uzbudljive i izazovne a svaki meč deluje kao pravi dvoboj gde se morate stvarno potruditi za pobeđu. Sistem gde planirate specijalne napade i kontre, ostavljaju onaj „ništa nije sigurno“ utisak, što je svakako dopadljiv anime pojam.

Spisak igrivih likova je poprilično dobar, a što je još bolje – svaki od njih deluje različito i unikatno. Dovoljno različit stil igre stvara odličan balans između njih, pa bih rekao da ne postoji ni jedan koji nepravredno prednjači nad ostatkom družine. U tom smislu, igra je mehanički veoma dobro osmišljena i izbalansirana.

Ova igra pokriva priču iz anime serije sve do ču-

venog „final getsuga tensho“ napada, kom smo mogli da posvedočimo tamo negde pred kraj animirane priče. Pa dok je ceo „story mode“ ispunjen sadržajem iz serije, produkcija na ovom polju i nije baš najspektakularnija. Bar ne u meri koju Bleach zaslužuje. Sijaset je tu razgovora i praznog hoda, zbog kog ćete prelazeći priču provesti bar duplo više vremena nego što bi to bilo realno očekivati. Možda neće zasmetati hardkor obožavaocima lči-ga i kompanije, ali definitivno nije u pitanju nešto u čemu će svako uživati.

Vizuelno, igra je kod mene izazvala pomešane reakcije. Iako na slikama izgleda izvrsno, u pokretu je situacija nešto klimavija. Naročito kada likovi počnu da otvaraju usta pa čitava produkcija počne da odaje mnogo skromnije razmere. Ističu se ovde specijalni napadi, kao verovatno najmoćnija poveznica sa anime serijom, ali ni oni nisu naročito dugački niti brojni, pa teško da će vas oduševljavati nakon što ih pogledate 44. put uzastopno. Kao što rekoh, Ultimate Ninja Storm vreme besprekorne koreografije specijalnih napada je davno prošlo...

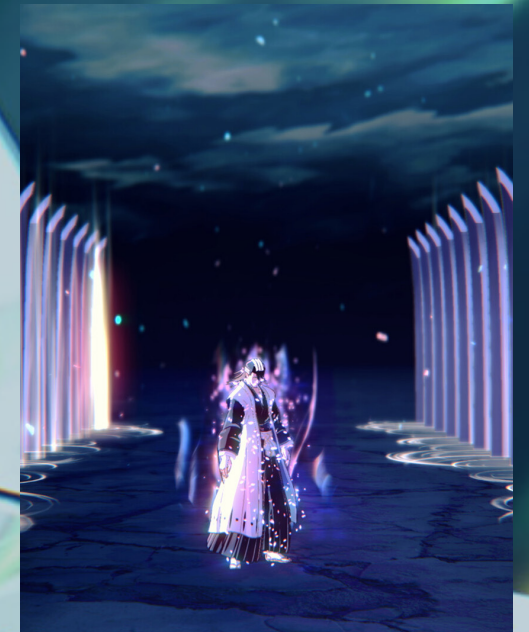
Kada sve sagledamo, Bleach: Rebirth of Souls je igra sa očiglednim manama ali i dobrim borilačkim



BORBENI SISTEM JE TOLIKO KOMPLIKOVAN DA JE ISTOVREMENO NAJVEĆI PLUS KAO I NAJVEĆI UJED ZA JEZIK

sistemom. Lako je kritikovati je zbog svega onoga što joj nedostaje, ali sama činjenica da smo dobili jednu anime igru koja nije loša, a povrhu svega toga je još na Bleach tematiku, nešto je vredno hvale. Ovaj naslov nije igrao na sigurno. Pokušali su da naprave originalan i zabavan borbeni sistem i mislim da su u tome uspeali. Možda se neće dopasti svakome, pa čak ni biti zabavan na neke duge staze. Ali kao eksperiment, mislim da je bio i više nego uspešan.

Ako ste ljubitelji tuča, ovo je dobar naslov za vas pa sve i da niste ljubitelj anime serijala i Bleach-a. Svaka dodatna ljubav prema šinigamijima i borbama između natprirodnih sila, biće samo bonus na šarm kojim će vas igra osvajati. Ovom prilikom, želeo bih da Bleach-u, kao verovatno najbolje stilski izvedenom animeu svih vremena, poželim samo još sijaset sve kvalitetnijih igara u budućnosti. A Tamsoft timu koji je pokazao da ume da napravi dobru borilačku igru, mnogo sreće u narednim projektima.



RAZVOJNI TIM:
Tamsoft
Corporation

PLATFORME:
PS4/5, PC, Xbox
Series X/S

IZDAVAČ:
Bandai Namco
Entertainment

CENA:
69,99€

OCENA

7,2

- ✓ Zanimljiv borbeni sistem
- ✓ Vizuelno zadovoljavajuće
- ✓ Bleach igra nakon mnogo godina
- ✗ Neefektivno ispričana priča
- ✗ Teže uhodavanje zahvaljujući slabim tutorialima
- ✗ Nedovoljno bombastično za jedan Bleach naslov

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / Windows 11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 7 5800X / Intel Core i7-12700KF
GPU: AMD Radeon RX 6700 XT / Nvidia GeForce RTX 2080 Ti
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 75 GB



IZRAZITI PAD POLU-ATOMA U ALTERNATIVNOJ REALNOSTI

Autor: Miloš Živković

Ukoliko ste fan sci-fi akcionih video igara iz prvog lica i oduvek ste se pitali kako bi izgledao neki post-apokaliptični scenario u kojem bi, usled neke katastrofe i velike nuklearne zagađenosti sa dodatnim fiktivnim primesama u priči, došlo do

raznih mutacija – biće da je Atomfall prava igra za vas!

Radnja igre je smeštena u alternativnu istoriju u kojoj je požar u Vindskejl nuklearnoj elektrani 1957. godine, zahvatio veći deo Lejk Distrikta radioaktivnim padavinama u Kambriji. Pred igračima je izazov da nađu izlaz iz ove regije, s tim da je vlada zatvorila



IGRA JE BAZIRANA NA STVARNOJ NUKLEARNOJ KATASTROFI IZ 1957. GODINE



celu oblast. Za to će vam biće potrebno dosta strpljenja i zaključaka koje ćete sakupljati tokom igre, uz mnogobrojna oružja i resurse koji će vam biti neophodni za preživljavanje.

Municije neće biti puno, pogotovo ako budete igrali na višem stepenu težine, ali ćete zato imati opciju da birate vaš lični stil igre. Možete odlučiti da li želite da budete kao Rambo i porazite sve neprijatelje pred vama, ili možda da igrate kao Solid Snejk, pa da se šunjate i ulazite u borbu samo kada mislite da je neophodno. Mali spojler: igru je moguće preći bez da ubijete i jednog protivnika! Zato pažljivo razmotrite vaše opcije.

Osim menadžmenta oružja i itema, moraćete da pazite i na otkucaje srca vašeg lika, jer će se puls podizati u zavisnosti od situacije u kojoj se nalazite. Recimo, ako samo trčite i bežite, puls će vam značajno narasti, počće da vam se muti vid, a uši će vam se zaglušiti. Da biste se vratili na normalno stanje, moraćete malo da odmorite ili da iskoristite

MOGUĆE JE PREĆI CELU PRIČU BEZ UBIJANJA IJEDNOG NEPRIJATELJA



neki od napitaka koje možete pronaći ili sami napraviti ako budete imali odgovarajući recept.

Britanski krajolik Lejk Distrikta je niz međusobno povezanih oblasti koje igrač može slobodno da istražuje. Igrači će morati da komuniciraju sa drugim NPC likovima, što će dovesti do novih ciljeva i mogućnosti. Takođe je moguće slediti ove ciljeve bilo kojim redosledom nakon što su otključani.

Ono što bi moglo da vam predstavlja problem u ovoj igri je to što ne postoji fast travel opcija za putovanje sa jednog kraja mape na drugi, pa ćete morati dobro da odredite vašu maršrutu kako biste bez većih posledica i što efikasnije došli do zacrtanih ciljeva. Svaki deo nove oblasti obično poseduje glavni ulaz, ali postoje i podzemni putevi i rudnici koje ćemo svakako prepustiti vama da ih sami istražite, bez nekih većih spojlera.





Koncept Atomfall-a je veoma zanimljiv ako se zaista posvetite i uživite u njegov svet. Međutim, ono što je nama lično predstavljalo problem jeste mehanika upravljanja itemima, oružjima i ostalim stvarima u inventaru. Cela stvar je malo previše komplikovana i ne toliko prijateljski nastrojena prema igračima. Čak su i neke opcije za koje biste pomislili da su moguće – zapravo nemoguće.

Jedna od najupečatljivijih stvari je da, kada se nalazite u mračnom delu igre, ne možete koristiti lampu da osvetlite put u isto vreme kada želite da koristite neko oružje ili drugi predmet. To značajno otežava vaše mogućnosti za nišanje i maksimizovanje štete nanese protivnicima. Podseća dosta na Doom 3 vanila verziju, gde je žongliranje između oružja i lampe unelo poprilično intenzivan horor efekat u taj nastavak.

Ono što moramo posebno napomenuti je grafika, pogotovo kada se nalazite na otvorenom prostoru i razgledate krajolik. Sve ovo izgleda zaista impresivno... Refleksije i osvetljenje upotpunjuju doživljaj na pravi način. Iako kada se približite nekoj steni ili predmetu, primetićete da teksture nisu visoke rezolucije. Ali to nikako neće uticati na celokupan utisak o grafici, pogotovo na poglede iz daljine.

Pored toga, vredno je pomenuti i atmosferu. U određenim deonicama osećaćete se kao da ste upali u svet Mad Max-a, 13. ratnika, The Last of Us ili čak Silent Hill-a. Ili sva četiri odjednom! Takođe, glasovna gluma je odlična, a likovi će imati različite naglaske koji će dodatno pomoći da se uživite u atmosferu igre.

Kada sve pomenuto uzmemo u obzir, definitivno možemo konstatovati da je Atomfall jedan uspešan eksperiment i da ljudi iz Rebelliona imaju čemu da se nadaju. Ova igra bi mogla biti početak jedne nove franšize.

**OSIM MENADŽMENTA ORUŽJA I
ITEMA, MORAĆETE DA PAZITE I NA
OTKUCAPE SRCA VAŠEG LIKA**



RAZVOJNI TIM:
Rebellion
Developments

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

IZDAVAČ:
Rebellion
Developments

CENA:
49,99€

OCENA

7,5

- ✓ Vrhunska grafika predela
- ✓ Izuzetno veliki prostor za istraživanje
- ✓ Jako dobra zvučna podloga i dizajn nivoa
- ✗ Nekompletna mehanika rukovanja predmetima u inventaru
- ✗ Nema brzog putovanja i to baš smeta

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11 64-bit
CPU: Intel CPU Core i5-9400f
GPU: Nvidia 2060 6GB
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 60 GB

pet project
GAMES

RIP OUT

OUT NOW



PURCHASE
ON STEAM





EKSPLOZIJA KREATIVNOSTI



Autor: Igor Totić

„Odavno nisi imao ovakav osmeh na licu dok se igraš“, reče meni moja supruga kada je videla šta to drugar i ja igramo. Iskreno, osetio sam i ja tu euforiju koju baš dugo nisam doživeo.

Kroz moje prste je prošlo mnogo igara, pa evo već devet godina pišem za Play magazin i portfolio nije mali. Ali baš zbog toga, vremenom sam počeo da osećam da ovaj moj hobi izaziva sve manje euforije i sreće a sve više indiferentnosti ili cinizma. Neko će reći da je to normalno sa prolaskom vremena i da će se to dešavati sve češće što sam stariji, ali se ja ne slažem sa time. U meni je i dalje dete koje je sedelo sa tatom i nameštalo Komodor 64 kao i dete koje

DOSTA GEJMPLEJ MEHANIKA JE INSPIRISANO DRUGIM IGRAMA



AKO JE IT TAKES TWO POSTAVIO STANDARD, SPLIT FICTION JE USPEO DA GA PREVAZIĐE

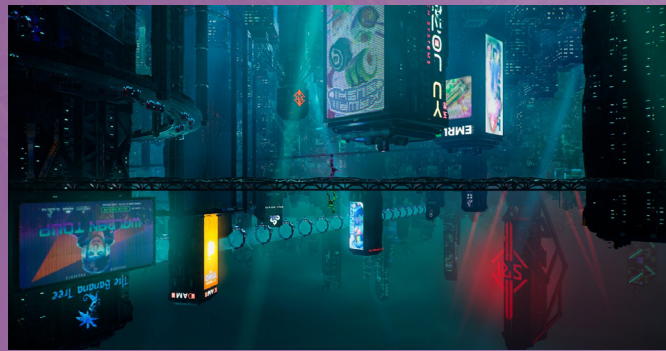
je nosilo diskete od igraonice do igraonice sa Diablo 2 save fajlom. Tada sam često imao ovaj osmeh na licu, često sam iskusio nove stvari, kreativnost i jednostavnu zabavu. Danas, sve gledam kroz prizmu kritičara, dal' svesno ili podsvesno, to je nebitno. Ono što je bitno jeste da to utiče na moje uživanje u igrama. Istina, tu i tamo se pojavi naslov koji me veže za ekran i ne pušta kao Baldur's Gate 3. Split Fiction je potpuno drugačija zver koja me je transportovala u vreme kada su igre bile dizajnirane da vam stave osmeh na lice, da vas zabave i da vam ostanu zauvek u sećanju.

Voleo bih što manje da pišem o ovoj igri. Svaki momenat predstavlja posebno iskustvo i bilo bi mi žao da uskratim ikoga. Ako je It Takes Two postavio standard, Split Fiction je uspeo da ga prevaziđe, ali više u pogledu uživanja i ritma igre nego u mnogo naprednijim mehanikama. Ako ste igrali It Takes Two i ako vam se dopao, u Split Fiction ćete upasti bez razmišljanja ili pripreme. Kontrole su u oba slučaja vrlo jednostavne i pristupačne tako da svako ko ume da drži kontroler može da iskusi ovu igru. Ovo je jako važno s obzirom da se igra u co-op kao i sve Hazelight igre u poslednje vreme. Ova ekipa potencira co-op

ali i oživljava ovaj pristup igranja jer smo svi nekada sedeli na kauču i igrali zajedno. Ono što ponavljaju iz It Takes Two je to da samo jedan igrač mora da ima primerak, dok drugi može bez problema da se nakači lokalno ili onlajn. Ovako možete podeliti radost sa većinom svojih prijatelja sa samo jednom kopijom igre, što je ogroman benefit.

Priča u igri je vrlo tematski fascinantna. Split Fiction se vrti oko Mio i Zoe, dva autora koja nemaju sreće sa objavama svojih priča. Obe se slučajno sreću u izdavačkoj kući Rader gde im obećavaju pomoć oko izdavanja njihovih dela. Ispostavlja se da Rader koristi specijalnu mašinu koja crpi ideje iz autora i prisvaja





SAMO JEDAN IGRAČ MORA DA IMA PRIMERAK IGRE, DOK DRUGI MOŽE BEZ PROBLEMA DA SE NAKAČI LOKALNO ILI ONLAJN

ih za kompaniju dok autorima ne ostaje ništa. Mio shvata ovo na vreme i pokušava da pobjegne, ali nažalost upada u istu sferu sa Zoe gde sada zajedno dele svoje ideje. Na njima dvema je da rade zajedno kako bi uspele prvo da se izvuku iz ove virtualne stvarnosti, ali i da spreče kompaniju Rader da im ukrade ideje.

Mio i Zoe su teške suprotnosti kako ličnosti tako i žanra koje pišu. Mio je rezervisana, povučena ali odlučna i piše uglavnom naučnu fantastiku. Zoe je sa druge strane vrlo vesela, optimistična i empatična ali piše uglavnom fantaziju. Obe nose neki teški prtljag i traume iz prošlosti koje utiču na njihovo pisanje i to se ogleda u raznim nivoima kroz koje prolaze, ali vam ništa dalje ne bih spojlovaio.

Gejملهj se podosta razlikuje od misije do misije. Ako se nalazite u naučnoj fantastici, to su uglavnom bombastični momenti sa mnogo eksplozija, cyber mačeva i Akira slajdova na motorima, dok su misije u fantaziji uglavnom smirenije i taktičnije i oslanjaju se



na prepreke koje zahtevaju malo više razmišljanja i korišćenje okruženja. Igra ima brdo različitih mehanika koje se nikada ne ponavljaju i traju dovoljno dugo da ne postanu dosadne. Ovo su preuzeli iz It Takes Two koji je imao isti pritup. Međutim, nove mehanike su interesantne i savršeno odgovaraju datom trenutku i dešavanjima u igri. Zoe će na primer biti vila koja može da leti dok bi Mio bila cyber nindža sa katanom koja može da menja zakone gravitacije.

Doduše, neke mehanike se ponavljaju iz It Takes Two, samo su prebačene da imaju smisla u ovom okruženju i to sam primetio najviše na boss fajtovima. Ovo je možda jedina zamerka koju sam uspeo da smislim. Pored toga, dosta gejملهj mehanika je inspirisano drugim igrama i kroz igranje sam nekako osetio duboko skriveni (a negde vrlo očigledni) omaž klasicima kao što su Prince of Persia, Donkey Kong, Ratchet and Klank i Cyberpunk 2077. Svaki omaž je odrađen sa izuzetnom količinom poštovanja i bez kompromisa na priču i trenutni gejملهj. Iako smo prepoznali brdo referenci, nikada nismo osetili da su forsirane. Ako bih morao da sumiram celu igru, to bi bila jedna eksplozija kreativnosti gde je svakom pikselu posvećena pažnja i gde se od svakog momenta zahteva da bude poseban i nikada generičan ili dosadan.

SPLIT FICTION JE I TE KAKO ZASLUŽIO OVAKO VISOKU OCENU



Ekran je u većini slučajeva podeljen po sredini sem u bitnim sinematicima ili trenucima kada su Mio i Zoe na istom mestu. Kada se ekran podeli, PS5 održava zakucanih 60FPS na obe polovine iako se dešavaju potpuno različite stvari. Tehnološki, igra je ispeglana i radi savršeno bez da smo osetili ikakve bagove ili padove frejmova. Ovo je čudno za 2025. godinu, jer danas uglavnom očekujemo zakrpe prvog dana koje ne pomognu mnogo a onda čekamo mesecima da bi igra zapravo bila igriva. Ali to je druga priča...

Igru sam prešao samo jednom za sada, kao Mio. Ponovno igranje sa istim likom bi bilo iznova zabavno, ali promena je još više preporučena jer Mio i Zoe imaju različite mehanike i stilove igre na skoro svakoj misiji. Em što igra drugi put pruža potpuno drugačije iskustvo, em što možete da igrate sa različitim prijateljima gde ćete svaki put stvarati neke nove ludarije ili gamer momente. Evo, dok pišem ceo ovaj tekst, osmeh mi se ne skida sa lica jer se prisećam svih predivnih momenata iz igre koje ću jako dugo pamtiti. Mislim da do sada nijednoj igri nisam dao 10 otkad pišem za Play (ispravite me ako grešim!), ali Split Fiction je i te kako zaslužio ovako visoku ocenu.

SPLIT FICTION ME JE TRANSPORTOVAO U VREME KADA SU IGRE BILE DIZAJNIRANE DA VAM STAVE OSMEH NA LICE



PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
XS

RAZVOJNI TIM:
Hazelight Studios

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
49,99€

OCENA

10

- ✓ Kreativnost do neba
- ✓ Neverovatna zabava
- ✓ Vrhunac gejminga

✗ Neke mehanike su „prepisane“ iz It Takes Two

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7-11700K / AMD Ryzen 7 5800X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3070 / AMD Radeon 6700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 85 GB

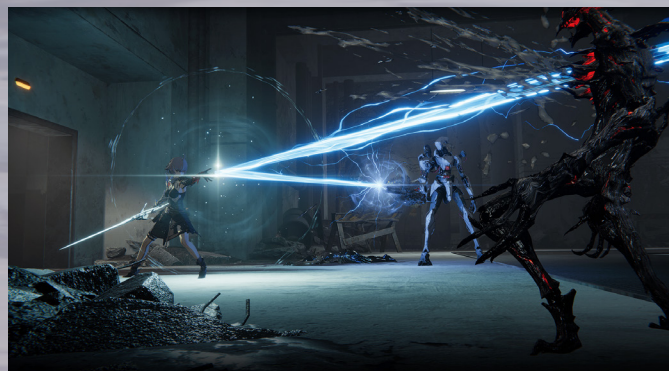


KOPI PASTA SA MIŠELINOVOM ZVEZDICOM



Autor: Milan Živković

Malo je reći da je „soulslike“ podžanr izrodio mnoštvo klonova, ali kvalitetna formula ne znači uvek i dobar proizvod. Istina, većina igara koje sadrže ove elemente, poseduju bar neki nivo dopadljivosti zahvaljujući probranim motivima „pozajmljenim“ iz



AI LIMIT OBILUJE MAŠTOVITIM LOKACIJAMA KOJE ODLIČNO DOČARAVAJU ATMOSFERU JEDNOG POSTAPOKALIPTIČNOG UNIVERZUMA

proslavljenih franšiza FromSoftware kuhinje. Ali retko kada se nailazi na pravu „kopi pastu“ koja odjekuje „zašto rizikovati, kada je recept upravo ovde!“

Bukvalno su me ove misli preplavile kada sam prvi put pokrenuo AI LIMIT. Zli jezici će reći „da, Kinezi samo to i umeju – da kopiraju“, ali ja i dalje tvrdim da kada je kvalitetan proizvod u pitanju, šta piše na etiketi je manje važno. A ova igra, ljudi moji, najzaraznije je „soulslike“ iskustvo koje sam ikada imao. Ne računajući zvanične igre FromSoftware studija, ovo je jedina igra koja je kod mene postigla takav efekat. No da krenem redom.

Mislim da u životu nisam video direktniju kopiju proslavljene recepture, nego što je to ovde slučaj. Kontrole, način kretanja, dijalozi, atmosfera... Prvih pola sata sam se slatko smejaio, dok sam besomučno napadao protivnike pritiskanjem R1 dugmeta koje je već počelo da škripi.

Dobro hajde, igra ipak poseduje jednu originalnu mehaniku. Ne postoji nikakva „stamina skala“ koja se troši dok napadate i izbegavate udarce. Umesto

toga, tu je skala koja se puni napadanjem protivnika, a prazni odbranom i korišćenjem magija. Ovo mi je iskreno bilo dovoljno osvežavajuće, da nekako razbije činjenicu da je ostatak gejmplaja potpuno precrtan iz igara začetnika ovog žanra...

S obzirom da je u pitanju „soulslike“ u anime stilu, nemoguće je ne napraviti poređenje sa Code Vein koji prati isti recept. Ali AI LIMIT nažalost po pitanju grafike, zaostaje za ovim šest godina starim naslovom. Zapravo, da nisam obazriv kada su u pitanju „nostalgijaški cvikeri“, izjavio bih da se AI LIMIT s lakoćom mogao vrteti i na PlayStation 3 konzoli. Siromašne teksture, jednostavni modeli, ušteda resursa na svakom koraku... Po pitanju sirove grafike, ovde nećete naići ni na šta impresivno.

No kada je reč o dizajnu, situacija je znatno bolja. AI LIMIT obiluje maštovitim lokacijama koje odlično dočaravaju atmosferu jednog postapokaliptičnog univerzuma. Većina onoga što možete videti, sumorno je – shodno žanru. Ali takođe poseduje i značajan umetnički identitet koji priča priču bez reči. Bez obzira na siromašne teksture, svet kroz jednostavnost dosta govori a povremeno ume da izgleda i prelepo, uprkos siromašnoj prezentaciji.

Ovde i priča naravno u stopu prati svojim kriptičnim narativom svojstvenim za igre žanra. Poreklo

PO PITANJU IZAZOVA, OVO JE DALEKO OD NAJTEŽE IGRE ŽANRA





NEŠTO SLABIJIA VIZUELNA PREZENTACIJE NE ŠKODI ZABAVNOM GEJMPLEJU KOJI OVU IGRU ČINI STVARNO IZUZETNOM

protagonistkinje i njena misija, odmotavaju klupko koje u svojoj sredini sadrži možda i elemente koje ne biste očekivali. No i da niste zagriženik za dobru i zagonetnu priču, nije teško uživati u težini pustolovine koju bi ona trebalo da dočara. Ovde je bez obzira na pomalo siromašne animacije, lako osetiti značaj cele fabule.

Po pitanju sporednih elemenata, moram da istaknem i glasovnu glumu na engleskom jeziku (kineski nisam probao), koja se neočekivano ističe. Istina, nije u pitanju ništa vredno Oskara, ali nema sumnje da je cela ekipa bila jako posvećena cilju da ulije život svojim likovima. I mogu reći da su u tome uspeali, jer mi se gotovo svaki karakter dopao upravo zahvaljujući glasovnoj glumi.

„Junak“ AI LIMIT-a je nesumnjivo dizajn nivoa i način na koji su isprepleteni. Svaki čošak poziva na istraživanje a čitava igra je prožeta tajnim lokacijama koje povremeno umeju baš da vas iznenade. Igru sam prešao nakon 39 sati a zatim nekoliko časova proveo istražujući propuštene tajne. Mislim da će ovaj proces potrajati još neko vreme, pre nego što se odlučim da pritisnem to „New game+“ dugme koje me svakako mami.

Pronalazak opreme i naoružanja, možda ne predstavlja riznicu raznovrsnosti, ali je bez obzira izuzetno zabavna aktivnost. Svako oružje poseduje bar neku odliku koja ga ističe među ostalima, pa je većinu naoružanja milina brusiti do maksimuma, kako bi mu se testirale granice. A tu su i magije koje izgledaju odlično, pa im po utisku mogu parirati jedino unikatne veštine koje poseduje svako oružje. Po pitanju težine, ovo je daleko od najteže igre žanra. Kroz gotovo svaku borbu sam prolazio uz zdravu

dozu izazova i nigde nisam ozbiljno zapinjao. A onda je došao red na preposlednjeg protivnika na samom kraju igre i tu sam doživeo svaki mogući flešbek prvih iskustava uz Souls serijal. Bio sam ponižen i nateran da razmotrim sve svoje opcije iznova i iznova, kao da je igra nakon mlake kupke odvrnula sve ledene tuševe ovog sveta.

Dok sam u bradu sebi gundao kako je Malenia iz Elden Ring-a mala beba za ovo, zamišljao sam legendarnog igrača „Let me solo her“ kako od ovog boss-a beži podvijenog repa. Svaki scenario prolazio je kroz moju glavu, kako bi mi olakšao sramotu od oko stotinu poraza od samo jednog jedinog protivnika. To je bio trenutak kada sam morao da uđem u zonu i da neustrašivo započnem petominutni dvoboj do pobeđe, nakon kog su usledile i suze radosnice i vapaji neverice. Dobro, možda je i to bio scenario u mojoj glavi, sad mi se već sve izmešalo...

Elem, AI LIMIT i pored skromnije grafike pati od nekolicine neobičnih grafičkih momenata. Evidentna je ušteda resursa po pitanju detalja koji se gube na maloj udaljenosti, ali tu su i gličevi gde čitavi modeli mogu da postanu providni ili potpuno nestanu. Pre izlaska igre i poslednje zakrpe, igra je posedovala opciju za odabir antialiasing-a i to u tri varijante, što je verovatno najčudnija ponuda grafičkih podešavanja koju sam ikada video na PS5 konzoli.

Igrajući AI LIMIT, bio sam preplavljen najlepšim igračkim osećanjima. Znaite ono kada niste ustali šest sati sa kauča i još vam se igra, ali istovremeno se i gadite samom sebi što je subota već na izmaku a stan u haosu. Ili kad ste na poslu a noga već cupka u želji da pokrenete igru čim dođete kući. Jeste, možda zvuči smešno, ali kada igrate igre preko 30 godina,

ZA JEDNU OVAKO ZABAVNU IGRU, CENA KOJA SE ZA NJU TRAŽI ZVUČI I VIŠE NEGO FER



ovakvi momenti su retka svetinja! I prosto ne mogu da verujem da je ovo bio naslov koji je uspeo da tako nešto postigne kod mene.

Kada se pogleda kao celina, ovo je jedna jako skromna igra po pitanju kompletne prezentacije. Ali je tako neverovatno zarazna i pitka, da bez obzira na to što vas u maniru žanra ne vodi za ruku, istovremeno svojom odmerenošću postiže odličan efekat dostignuća. Oni trenuci kada se igrajući divite sami sebi, pa zadovoljno trljate dlanove za vreme svakog učitavanja.

Sijaset je tu trenutaka koje sam igrajući pozeleo da zapišem i sa vama naknadno podelim kroz ovu recenziju, ali se sve ipak završilo kao na koncertu gde telefon ostaje u džepu, a vi umesto da snimate, prosto uživate u trenutku. Tako sam i ja u potpunosti bio prepušten uživanju uz ovaj naslov, koji je za mene bio apsolutno najslade iznenađenje godine. Barem za sada.

Jednostavna grafika, slabija prezentacija, oskudne i skromnije animacije, ne preterano atraktivan dijapazon napada i još mnogo toga, istinski ne dopuštaju ovoj igri da stane rame uz rame sa ostalim velikanima žanra. Ali zato njena sirova dopadljivost koja se ističe prostim igranjem, prosto mi ne dopušta da o celom iskustvu kažem bilo šta loše. Već naprotiv, samo da hvalim i preporučujem ovaj naslov svakome ko voli žanr i nije gadljiv na prepoznatljive nedostatke igara manjih studija.

GLASOVNA GLUMA NA ENGLESKOM JEZIKU JE VRHUNSKA



PLATFORME:
PS5, PC, Xbox Series
XS

RAZVOJNI TIM:
Sense Games

CENA:
34,99€

IZDAVAČ:
CE Asia

OCENA

8

- ✓ Jako zarazan gejمله
- ✓ Odlična atmosfera
- ✓ Izuzetan dizajn nivoa
- ✗ Jako skromna produkcija
- ✗ Česti grafički gličevi i kreševi

Igru ustupio:
Publisher CE-Asia

TEST PLATFORMA:
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-9700 / AMD Ryzen 5
5500
RAM: 16 GB
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 / AMD
Radeon RX 5700 XT
SSD/HDD: 30 GB



JAKUZE I PIRATI



Autor: Nikola Aksentijević

Ryu Ga Gotoku studio nekako uspeva da osveži istu formulu Yakuza igara sa svakom iteracijom, bila ona deo spin-off serijala ili glavne franšize. Upravo se to

ogleda ponovo i u vidu LaD: Pirate Yakuza in Hawaii. Ova piratska tema mi je u početku delovala suludo, s obzirom da se priča ove igre direktno nadovezuje na prethodni Infinite Wealth i prati Madžimu, notornog jakuzu i njegove avanture oko Havaja. Međutim, iz ovoga svega je izronila jedna odlična igra koja nudi mnogo toga novog, dok to pakuje u sasvim dobro



KLASIČNE BORBE SU BRZE, AKTIVNE I DOSTA SE FOKUSIRAJU NA IZBEGAVANJE I PARIRANJE UDARACA

potkovan narativ.

Par meseci nakon događaja u Infinite Wealth-u, Madžima se budi na plaži malenog havajskog ostrva sa potpunom amnezijom, usput spašavajući dečaka od pirata. Od istih tih pirata otima brod i formira posadu, potpuno preuzimajući ulogu pravog piratskog kapetana. I ne, iako smo ovde u modernom vremenu, ovi pirati su baš oni pravi



pirati sa galijama, sabljama, prastarim pištoljima i trouglastim šeširima. Odatle priča obuhvata pravi rolerkoster sa sve raznoraznim proizvođačima topova, kultom, jakuzama, pa čak i kazino koloseumom i takozvanim Madlantisom, piratskim ostrvom sagrađenim na groblju brodova. Uprkos svojoj suludosti, priča daje uvid u Madžiminu motivaciju, koristeći amneziju da ostavlja igrače u neznanju zašto je se Madžima tu uopšte našao do



samog kraja.

Ovde ponovo imamo borbu u realnom vremenu, vraćajući se formuli pre Like a Dragon igara. Borbe su brze, aktivne i dosta se fokusiraju na izbegavanje i pariranje udaraca. Imate na raspolaganju dva stila borbe, Madžimin klasični Mad Dog stil koji koristi bodež i udarce, dok ga novi Sea Dog stil baca u pravi piratski fazon sa sve kuburom, dve sablje i kukom za hvatanje neprijatelja. Ovime se menja i outfit, rotirajući između Madžimine prepoznatljive ulične odeće i odore dostojne piratskog kapetana. Ovde se vraćaju i stare mehanike u vidu Heat i Madness metara koje daju specijalne sposobnosti, kao i ultimativne veštine kao što su Mažimini klonovi i duhovi morskih stvorenja.

Ipak, borbe brodova su ovde pravi dragulj. Iako sama igra nema gigantski svet otvorenog mora, već





deli sekcije oko Havaja u manje regione, svaka od zona ima šta da ponudi, bilo da su ostrva za istražiti ili pirati koje trebate pobediti. Borba brodovima se fokusira na pozicioniranje vašeg broda, bilo da koristite topove sa strana vašeg broda ili mitraljeze na pramcu. Ovde postoji i boost mehanika koja će vam dodati ne samo na brzini, već i omogućiti da proklizavate brodom levo i desno. Iako ovo svaki okršaj čini sve arkadnijim, borbe su prezabavne, dosta podsećaju na Assassin's Creed Black Flag i definitivno će vam počesati taj piratski svrab ako ste ga imali. Nakon određenih borbi, ukrcavaćete se na neprijateljski brod gde ćete vi i vaša posada morati da se obračunate sa protivnikom.

Vaš brod, Goromaru, zahteva posadu, koju ćete regrutovati širom Havaja, bilo da se radi o apsolutnim propalicama ili veoma jakim likovima koji će biti sakriveni iza par izazova ili sporednih kvestova. Posadu ćete raspoređivati na brodske dužnosti koja će uticati na popravku vašeg broda i moć vaših topova, kao i na borbenu dužnost koja

će obuhvatati ukrcavanje na protivničke brodove i ekspedicije na raznorazna ostrva. Posada će imati svoje veštine u zavisnosti od uloge koju izvršavaju na brodu, i u pravom RPG fazonu će imati iskustvene nivoe kojima će postajati sve jača i jača.

Što se tiče ostatka igre, mini igre krase i ovaj naslov. Tu su povratnici iz Infinite Wealth - Crazy Eats, dostavljački Crazy Taxi spin-off, kao i karting igra Dragon Kart. Pored većih tu su i golf, piratski bejzbol kavez, bilijar, blekdžek, poker, šogi, koi-koi i oči-kabu (japanske kartične igre), kao i čuveni arkadni Sega klasici. Aloha links gde se sprijateljujete sa meštanim Havaja putem minimalnih interakcija se takođe vraća u serijal, dok je tu i piratski koloseum u Madlantisu koji ima cele turnire vezane za borbu brodovima. Sporedni sadržaj, u vidu nagrada za notorne pirate i lov na blago će uzrokovati dizbalans u težini gde ako uradite sadržaj nešto ranije ili tokom sredine priče, ostatak igre ćete vrlo brzo naći trivijalnim, osim par boss neprijatelja koji ponovo nisu preterano teški.

IAKO JE OVO SPOREDNI NASLOV, PIRATE YAKUZA ĆE VAM LAKO UZETI 20 SATI DOK GA NE PREĐETE



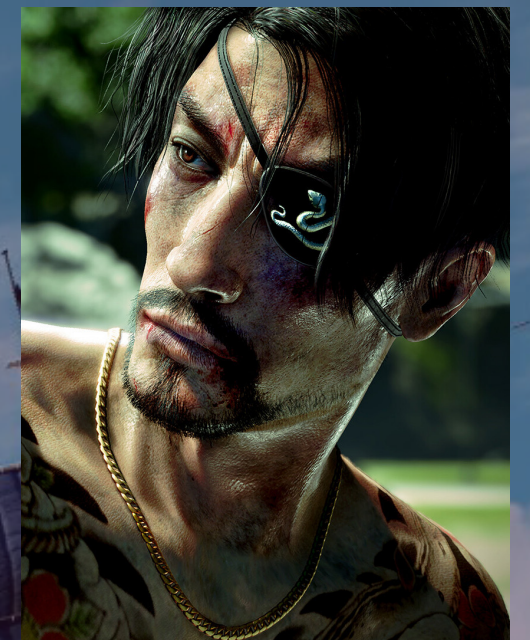
SPOREDNI SADRŽAJ ĆE POVREMENO UZROKOVATI DIZBALANS U TEŽINI

Iako je ovo sporedni naslov, Pirate Yakuza će vam lako uzeti 20 sati dok ga ne pređete, s obzirom na solidnu preplavljenost sadržajem.

Vizuelno, Pirate Yakuza koristi i izgleda identično kao Infinite Wealth, reciklirajući veliki broj resursa i lokacija, ali i osvežavajući ih drugačijim sadržajem. Okruženja su veoma detaljno odrađena, kao i karakter modeli, što i dalje čini da igra izgleda veoma dobro, iako ne parira najlepšim naslovima u industriji. Sa strane performansa, igra nema većih problema i padove u frejmrejt, iako ima par manjih štucanja prilikom menjanja lokacija i većih bitaka.

Sve u svemu, u pitanju je odlična igra gde Ryu Ga Gotoku studio nastavlja da impresionira svojom kreativnošću i tipičnoj japanskoj uvrnutosti. Iako je u pitanju sporedni serijal, ovo je jedno masivno iskustvo koje u poprilično mrtvom tržištu piratskih igara unosi dašak svežeg vazduha, u paketu sa dirljivom pričom koja je zabavna do samog kraja.

POMORSKE BITKE SU ZAISTA PRIČA ZA SEBE



RAZVOJNI TIM:
Ryu Ga Gotoku
Studio

IZDAVAČ:
Sega

CENA: 59,99€

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

OCENA

9

- ✓ Prezabavne borbe sa brodovima
- ✓ Mini igre
- ✓ Odlična priča
- ✗ Loš balans težine kroz igru

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel Core i7-4790 / AMD Ryzen 5
1600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD RX
5700
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 56 GB

ASSASSIN'S CREED SHADOWS

NINDŽE I SAMURAJI KONAČNO DOŽIVELI DA BUDU ASSASSINI



Autor: Nikola Aksentijević

Shadows je kontroverzna igra i o tome verovatno do sada znaju i vrapci na grani, što zbog odabira crnog glavnog lika koji je izazvao gnev među japanskom publikom, što zbog brojnih istorijskih ustupanja



**KADA IGRATE KAO NAOE, SHADOWS SE PRETVARA U MOŽDA I
NAJBOLJU ČISTOKRVNU ŠUNJALAČKU IGRU KOJU JE SERIJAL
IMAO**



napravljenih da bi sve to funkcionisalo. Međutim u moru loših narativa, Assassin's Creed Shadows jeste jedna sasvim solidna igra koju krasi solidna unapređenja i promene koje nisu toliko tipične za ovaj serijal.

Ovde vodite Naoe, ženskog šinobija zajedno sa Jasukeom, afričkim robom koji je postao samuraj (uprkos netačnostima, ovo jeste prva istorijska ličnost u ulozi protagoniste u serijalu). Smeštena krajem 16. veka, priča prati borbu protiv pohoda Ode Nobunage i njegove želje da ujedini Japan, usput ostvarujući osvetu za kojom glavni likovi žude. Shadows sebe poprilično ozbiljno shvata na narativnom planu, ali nažalost vrlo često uspeva da posustane u istom. Pisanje veoma varira, pogotovu u sporednim kvestovima koji se i dalje nažalost svode na "idi donesi mi ovo" ili "ubij ovu metu", sa par izuzetaka koji daju omaž japanskoj kulturi i običajima što je za svaku pohvalu. Ova igra nije za maratonisanje jer je priča dovoljno površna da ćete i pri većim pauzama lako skontati šta se dešava.

**BORBA JE VEOMA ZABAVNA
I NAJUTEGNUTIJA JE JOŠ OD
ORIGINA**

Nakon uvodnih i veoma dugih 15 sati, Shadows se otvara pred igračem, dajući mu opciju da menja likove između Jasukea i Naoe u potpunoj slobodi. Što se tiče Jasukea, ovde sirova snaga igra glavnu ulogu, bilo da "otključavate" vrata tako što ćete projuriti kroz njih, ili brutalno kasapite vaše neprijatelje sa solidnim ešalonom oružja. Naoe je najmanji i verovatno najagilniji protagonista serijala, vraćajući fokus gejmplaja na šunjanje i infiltriranje, u velikoj meri kao što su to i stariji naslovi radili nekada. Ovo je možda i najbolja čistokrvna šunjalačka igra koju je serijal imao ako ekskluzivno igrate kao Naoe. Tu je i par varijabli koje će uticati na vaš pristup kao što su neprijatelji koji mogu videti izdaleka, ili podloge koje će praviti više buke nego obično. Tu je i maestralno odrađen sistem dinamičkog vremena koje će vam



GLASOVNA GLUMA NA ENGLISKOM JEZIKU JE KRIMINALNA, ŠTO JE NEDOPUSTIVO ZA NASLOV OVIH RAZMERA



otvarati nove rute kroz senke shodno od doba dana, a i noći, dok je po meni najbolji dodatak u ovom pogledu sposobnost da legnete, otvarajući mnoštvo novih pristupa situacijama. Oba karaktera imaju pregršt oruđa na raspolaganju, gde Naoe briljira sa tipičnim nindža oružjem kao što su šuriken, kunai i dimne bombe.

Ono što mi se veoma dopada jeste potpuna slobodna forma koju igra daje u vidu redosleda misija koje ćete raditi i kuda ćete ići. Iako su neke zone blago zaključane visokim nivoima neprijatelja, i dalje sam uspevao da naletim na neke glavne misije ranije nego što je trebalo, što je ostavilo neku dozu nelinearnosti u istraživanju ovog sveta. Najveći problem Assassin's Creed igara, makar u skorije vreme jeste njihova ogromna dužina. Borba je veoma zabavna i najutegnutija je još od Originsa, vraćajući čak i vezana ubistva kojim su se krasile Ecio igre. Uz to, Shadows ne drži igrača za ruku previše i vrlo često ume predstavljati solidan izazov, pogotovu ako ne vodite računa i dopustite da budete okruženi sa previše neprijatelja. I Naoe i Jasuke imaju pregršt sposobnosti i poteza koji su vam na raspolaganju, međutim nakon par desetina sati, došao sam do tačke gde me je ciklus borbe i šunjanja smorio, s obzirom da je se uglavnom svodio na iste principe, ne uvodeći pret-



erano mnogo novog u odnosu na prvih deset sati igre.

Ubisoftova interpretacija Japana ovde briljira sa lokacijama koje doduše imaju više ličnosti nego ljudi koji ih nastanjuju. Gradovi su puni naroda i deluju živo, ali interaktivnost igrača sa istim je veoma limitirana. Kjoto ima stotine civila i trgovaca od kojih će samo dva, tri biti dostupna za nešto veću interakciju. Gradske patrole koje ćete napadati neće imati neke veće posledice na vaš status u gradu, te nema koncepta gde ste traženi kriminalac i slično. Interaktivno igralište kojim su se dičili stariji delovi serijala ovde nije prisutno, te nećete imati mnogo satisfaktornih jurnjavi po krovovima, jer je pobeći neprijateljima banalno lako.

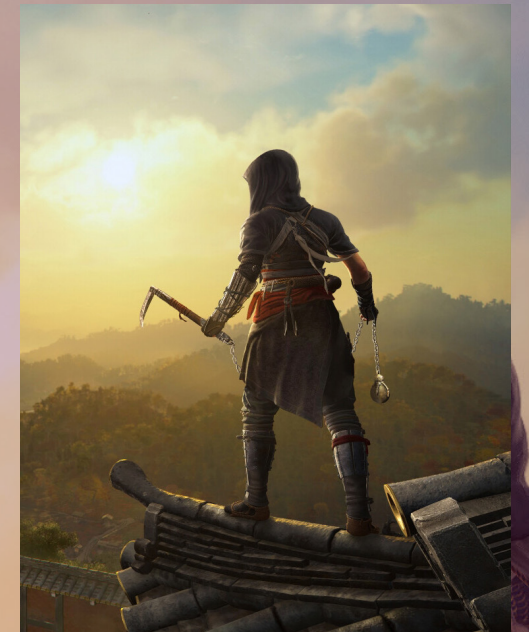
Vizuelno, Assassin's Creed Shadows je jedna od najlepših igara u postojanju, stvarajući mi osećaj istraživanja velelepni pejzaža, gradova, naseobina i grobnica utoliko boljim. Sitni detalji su na svakom koraku, potpomognuti odličnom audio podlogom, interesantnom muzikom koja spaja moderno i tradicionalno i uklapa se u svaku situaciju u kojoj se nađete. Glasovna gluma na japanskom i portugalskom jeziku je odlična, međutim stvarno ne preporučujem da igrate igru na engleskom jeziku



gde ista gluma doživljava ogroman pad u kvalitetu, te se u nekim slučajevima može izjednačiti i sa amaterskom, što je nedopustivo za naslov ovih razmera. Shadows generalno radi solidno na svim platformama, dok na PC-u ubedljivo izgleda najbolje, a na konzolama pati od par situacija gde je frejmrejt uvek zaključan na 30, kao npr. u slučaju vašeg skrovišta koje možete opremiti novim saveznicima i zgradama.

Ovaj Assassin's Creed je najviše AC još od Unityja, sa svojim fokusom na šunjalicu sa Naoe koja konačno izgleda kao asassini iz starijih igara. Iako je preplavljen tipičnim problemima koji krase ovaj serijal jako dugo, Shadows jeste pomak napred i definitivno nešto najbolje što je serijal doživeo u poslednje vreme. Čak i da ste neko kome smetaju neki drugi problemi vezani za istorijsku tačnost i imerzivnost, i dalje preporučujem da probate igru, jer uprkos svemu, borba i šunjalice generalno jesu zabavne, makar dok vam ne dosade. Onda pauza i ponovo za par meseci kad vam se priigra jedna kvalitetna avantura na dalekom istoku.

GRADOVI SU PUNI NARODA I DELUJU ŽIVO, ALI INTERAKTIVNOST IGRAČA SA ISTIM JE VEOMA LIMITIRANA



PLATFORME:
PC, PS5, Xbox
Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA: 69,99€

OCENA

8

- ✓ Zabavna borba i šunjanje
- ✓ Maestralna grafika
- ✓ Muzika

- ✗ Predugačko
- ✗ Slaba priča

Igru ustupio:
Ubisoft

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel i5 11600k / AMD Ryzen 5 5600X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060Ti / AMD 6700XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 115 GB



DA LI ĆETE, DA VODITE MUZEJ ILI ĆE MUZEJ DA VODI VAS?

Autor: Predrag Ciganović

Kada mi je kolega predložio da odradim recenziju za ovu igru, iskren da budem, ne mogu reći da sam čuo za nju ranije, kao ni za prethodne Two Point naslove. Možda bi mi neki fanovi ovog serijala to zamerili, ali sam svakako želeo da je i sam isprobam i vidim šta tačno nudi, čime bih mogao da donesem svoje

utiske, bez poređenja sa ranijim delovima.

Ova simpatična simulacija stavlja vas u cipele upravnika muzeja, sa zadatkom da balansirate između zadovoljstva posetilaca, zaposlenih i, naravno, zadovoljstva vašeg bankovnog računa. Ako ste ikada imali želju da bar na kratko postanete kustos, onda je Two Point Museum igra za vas.



TWO POINT MUSEUM NIJE LOŠA IGRA, ALI GEJMPLEJ BRZO POSTAJE REPETITIVAN



Two Point Museum vam pruža priliku da kreirate muzej kakav god želite. Od praistorijskih fosila do vanzemaljskih artefakata, vaš muzej može postati riznica najrazličitijih eksponata. Ipak, svaki eksponat zahteva posebnu pažnju, kako od vas, tako i od vaših radnika, kako bi podigli što veće interesovanje vaših gostiju, što je i jedan od glavnih ciljeva igre.

Na samom početku igre krećete samo sa nekoliko eksponata, dok vas igra ne upozna sa svim mogućnostima. Da biste obogatili svoju kolekciju, morate slati arheologe i druge stručnjake na ekspedicije u daleke krajeve sveta. Ovi poduhvati donose nove eksponate, ali i opasnost po vaš tim. Vaši istraživači mogu se suočiti s povredama ili raznim bolestima, što u određenim trenucima može zakomplikovati stanje u vašem muzeju.

Posetioци muzeja su vrlo živopisni i ovde bih morao posebno da pohvalim studio, koji se potrudio da unese šarm u živote svakog NPC-a, te svaki donosi nešto drugačije. Često su NPC-evi u ovakvim

igrama kompletno bezlični, ali je ovde to ipak drugačiji slučaj. Vaš posao je da ih učinite srećnim, a da biste to postigli, morate pažljivo planirati ture, postavljati informativne table, eksponate za mlađu publiku i još mnogo toga. Ne zaboravite na prodavnicu suvenira i kafeteriju, gde će posetioци ostavljati najviše novca.

Pored gostiju, važan deo igre su i vaši zaposleni. Od arheologa koji donose nove eksponate, preko domara koji održavaju muzej čistim, do obezbeđenja koje sprečava lopove u krađi. Zadovoljstvo zaposlenih je od velikog značaja, jer nezadovoljni radnici mogu napustiti posao, ostavljajući vas u haosu. Povećanje plata i ulaganje u obuku može poboljšati moral i efikasnost vašeg tima, ali isto tako i povećati troškove.

Two Point je vrlo simpatična i jednostavna igra i ni u jednom trenutku ne pokušava da bude išta više od toga. Ako je gledam kao neki Builder, što jeste veliki deo igre, rekao bih da joj dosta toga fali da bi se takmičila sa nekim većim imenima, ali iskreno ni

TWO POINT MUSEUM JE JEDNOSTAVAN I PRISTUPAČAN ZA SVE UZRASTE





SVAKI NPC JE ZANIMLJIV I IMA SVOJE CAKE

ne mislim da je to ikada bio njen cilj. Rekao bih da gađa vrlo specifičnu publiku i za ljude koje vole menadžment igre ovo može biti pun pogodak. Sa druge strane, nije nešto što bih mogao svima da preporučim, jer ovo jednostavno nije moj "cup of tea".

Ne želim da me shvatite pogrešno. Two Point Museum nije loša igra. Radi tačno ono što je i predstavljeno i to radi vrlo dobro. Nažalost, to nije nešto što mene može kupiti na duže staze. Bilo mi je zabavno dok sam je igrao tih par sati, ali sam u jednom trenutku osetio da gejملهj postaje repetitivan, bez pravog izazova koji bi me bar malo oznojio. To mi je jednostavno najveća boljka što ne mogu ovoj igri da dam veću ocenu.

Ako ste neko ko voli menadžment simulacije i traži nešto što može da mu pruži brzu zabavu bez stresa, ne možete pogrešiti. Ako ste ipak neko ko voli malo veći izazov, verujem da ova šarmantna prezentacija ne može da vam ponudi više od par sati zabave.

IGRA PRUŽA ZABAVU BEZ STRESA, ALI NE NUDI NIKAKAV IZAZOV NA DUŽE STAZE



RAZVOJNI TIM:
Two Point
Studios

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

IZDAVAČ:
SEGA

Cena:
29,99€

OCENA

6,9

- ✓ Humor
- ✓ Solidan izbor eksponata
- ✓ Velika sloboda u dizajnu
- ✗ Repetitivnost
- ✗ Nedostatak većih izazova
- ✗ Ekonomska strana igre je ponekad previše jednostavna

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i3-8100 / Ryzen 5 1400
GPU: Nvidia GeForce GT 1030 / AMD Radeon RX 560 (2 GB)
RAM: 6 GB
SSD/HDD: 8 GB

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT
SHOP

REKT.SHOP

Autor: Milan Janković

GRAPPLES
GALORE

Iako tako ne deluje na prvu loptu, Grapples Galore je jedan od boljih multiplayer arena shootera koje smo isprobali u poslednjih godinu dana. Na nama je da sada ukratko opravdamo ovo mišljenje!

Glavni adut ove igre je njena istančana grappling hook mehanika i ragdoll fizika. Osim što su ove mehanike odlično odrađene i savršeno se uklapaju sa FPS elementima, igru automatski čine zabavnijom i smešnijom. Osnovni principi gejmplaja su veoma laki za učenje, ali igra postaje izuzetno izazovna na najvišem nivou. U tom smislu, Grapples Galore je savršen primer "easy to learn, hard to master" igre.

Akcija je brza i haotična, a celokupno iskustvo postaje prosto urnebesno ako igrate sa prijateljima (idealno u istom voice chatu). Mape su komplementarne gejmplaju, sa velikim otvorenim zonama ali i skučenijim uličicama. Najzabavniji aspekt igre je upravo njena nepredvidivost - samo je pitanje vremena kada će se

protivnik pojaviti niotkuda i baciti vas u ambis.

Grapples Galore se trenutno nalazi u early access fazi, ali do sada nismo primetili nikakve ozbiljne bagove. Igra je potpuno besplatna i toplo vam preporučujemo da je isprobate. Ne zaboravite da pozovete i par drugara!



RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
ZOTELING

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/2239140/Grapples_Galore/

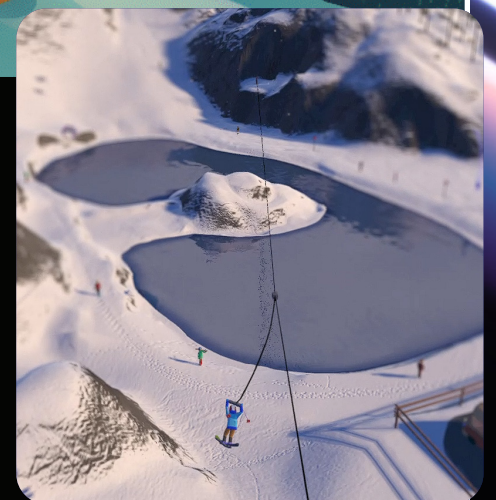


Oni koji vape za zimskom idilom, nezadovoljni snežnim pokrivačem koji u gradu opstaje svega nekoliko dana, u najhladnijem periodu redovno posećuju naše planinske predele. Pored prelepe prirode, a možda i određene doze nostalgije, ovo iskustvo često dopunjuju razne zabavne aktivnosti kao što je skijanje. Kako Sunce jača, a sneg nestaje i na najvišim planinama, preostaje nam samo jedna opcija - Grand Mountain Adventure 2!

Microids se vratio sa još jednim hitom nakon originala iz 2019. godine. U GMA 2 više niste ograničeni samo na spust niz padinu - sada možete da se okušate u paraglajdingu, zip-lajnovima i mnogim dodatnim aktivnostima. Mogućnost da se prebacujete između skija i snouborda u bilo kom trenutku je svakako dobrodošao, a tu je i "recall" mehanika za brzo vraćanje na prethodnu poziciju - igra više aktivno ne kažnjava radoznalost igrača i eksperimentisanje, što je i logično za causal igru ovog tipa.

Osnovni gejmplej je jednostavan za učenje, ali sadrži dovoljno dubine da zadrži pažnju i starijih igrača. Dodirom leve i desne strane ekrana upravljate svojim likom, a simultani dodir koristi se za skok. Kontrole su precizne, ali podrška za Bluetooth kontrolere je svakako dobrodošao dodatak.

GMA 2 je istovremeno sportska simulacija i opuštajuća šetnja kroz virtuelni zimski pejzaž. Bilo da jurite trofeje ili istražujete skrivene staze, uživaćete u prelepoj atmosferi koju igra pruža.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android/iOS

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
Toppluva AB

CENA:
Besplatno/IAP

IGRA DOSTUPNA NA:
iOS

TEST UREDAJ:
iPhone 13 Pro

OCENA DA

Autor: Miloš Hetlerović



LOGITECH POP ICON COMBO

MIŠ I TASTATURA SA STILOM

Na današnjem tržištu periferija postoji veliki izbor striktno gejming modela ili prosto jednostavnih i dosadnih kancelarijskih modela. Međutim, šta ako se ne uklapate ni u jednu od ove dve kategorije, nije vam toliko bitan DPI na mišu ili ne možete da koristite mehaničku tastaturu u kancelariji punoj kolega kojima smeta buka plavih tastera? U tom slučaju Logitech sa

svojom Pop Icon serijom kompleta nudi odličan izbor! Set tastature koje smo dobili na test je u nekoj simpatičnoj ljubičasto-lavanda boji, ali Logi nudi ove modele i u velikom broju drugih, kako konzervativnijih, tako i još dramatičnijih kombinacija. Još treba naglasiti da se ove kombinacije boja protežu i kod drugih game Logi proizvoda počev od slušalica, web kamera i slično pa sve do podloga za tastaturu i miša kakvu smo jednu i iskoristili za deo testiranja. Cela ideja jeste da ceo svoj poslovni prostor možete iskombinovati u jednoj ili nekoliko boja i da to na neki način bude odraz vaših ličnih afiniteta. Naš Pop Icon set se sastoji od jedne standardne tastature bez numeričkog dela i pripadajućeg miša elipsastog, simetričnog oblika. Kvalitet izrade je na vrhunskom nivou, sve što dotaknete prstima daje zaista lep osećaj, ali treba imati u vidu da za razliku od

**SVI UREĐAJI SE POVEZUJU
PREKO BLUETOOTH KONEKCIJE**



top, MX, serije uređaja, ovde je sve izvedeno od plastike, i to dobrim delom reciklirane plastike ako vam je to bitno.

Tasteri su dosta plitki, slično MX Keys modelima i donekle podsećaju na tastature na laptopovima ali je hod nešto duži i oblik tastera je bolji pa je kucanje znatno priyatnije. Zanimljivo je primetiti da se i na mišu i na tastaturi po otvaranju kutije nalaze nalepnice da skinete Logi aplikaciju koja vam omogućava da dosta prilagodite sam doživljaj sa uređajima. Na tastaturi se to odražava pre svega u četiri tastera sa strane kojima možete dodeliti i posebne funkcije, a zanimljivo je da Logitech to reklamira tako da možete na brzinu da stisnete taster za pauzu i da se odmah prebacite na Netflix ili neku sličnu aplikaciju, kako bi vam poslovni i privatni život bio u balansu. Nismo sigurni kako poslodavci gledaju baš na takvu opciju, ali je dobro da postoji opcija! Naravno tu je i pominjanje AI alata koje možete dobiti pritiskom na jedan od ovih tastera (nadajmo se da će taj trend uskoro prosto prestati). Dobra stvar je što tastatura ima obeležene tastere i za Windows i sa MacOS operativne sisteme pa ćete se lako uklopiti na bilo kojoj platformi.

Miš je kao što smo već rekli elipsoidnog oblika, lepo leži u ruci za neke uobičajene zadatke ali ne treba očekivati da se na njemu sad baš igrate satima i satima i da dobijete ergonomske benefite. Ima samo dva tastera i točkić, s tim da točkić ima i takozvanu SmartWheel



BATERIJE TRAJU 2-3 GODINE!

funkcionalnost tako da možete da kliknete i da dobijete brzi skrol odmah. Senzor miša je klasični optički i nudi osetljivost od 400 do 4.000 DPI, što znači da ipak može da se poigra i neka igra ukoliko vam to zatreba.

Treba naglasiti da je ovaj Combo odličan za one koji rade na više uređaja istovremeno jer se preko Bluetooth-a može povezati na do čak tri uređaja, s tim da treba imati u vidu da se miš i tastatura odvojeno prebacuju sa jednog na drugi uređaj što može biti malo smor. Takođe, povezivanje se vrši samo preko Bluetooth-a odnosno ne postoji opcija povezivanja preko wireless adaptera što u nekim slučajevima može biti problem. Ono što bih i te kako pohvalio jeste što se uz uređaj dobijaju dve AAA baterije za tastaturu i jedna za miša, pa ne morate ništa da dokupljujete, ali i to što baterije u tastaturi traju čak do 36 meseci dok u mišu traju do 24 meseca prema specifikaciji proizvođača.

Logi Pop Icon combo je odlično rešenje za sve one koji žele da malo razvedre svoje radno okruženje, ali čak i za one koji su možda nešto konzervativniji ali opet žele kvalitetan proizvod sa dosta funkcionalnosti. Treba naglasiti i da je ovaj set nešto skuplji od „običnih“ kancelarijskih, ali i značajno jeftiniji od MX modela sa kojima deli zaista ogroman broj karakteristika, što ga čini idealnim za one sa nešto tanjim budžetom.



**SENZOR MIŠA JE KLASIČNI
OPTIČKI I NUDI OSETLJIVOST OD
400 DO 4.000 DPI**

DRUGO PA MUŠKO!

2

NINTENDO
SWITCH™



NINTENDO SWITCH 2 KONAČNO DOBIO DATUM IZLASKA



Tokom nove Direct prezentacije, Nintendo je konačno otkrio datum izlaska dugoočekivane Switch 2 konzole. Nećemo morati još dugo da čekamo, jer naslednik legendarnog Switcha izlazi već 5. juna. Startna cena za konzolu trenutno iznosi 469,99€ za Evropu.

Dvojka zadržava isti hibridni dizajn originalnog Nintendo Switcha koji se pojavio u martu 2017. godine. Nova konzola ima Joy-Con kontrolere na bazi magneta koji su sada crne boje, umesto prepoznatljivih crvenih i plavih. SL i SR tasteri su sada veći, tako da će upotreba biti daleko komfornija u horizontalnom položaju. Takođe, kontroleri sada mogu služiti kao bežični miševi u kompatibilnim igrama, tako da nas jako interesuje kako će funkcionisati u klasičnim FPS naslovima.

Levi Joy-Con i dalje ima direkcione tastere, dok se A, B, X i Y nalaze na desnom, a tu su i novi C taster i ugrađeni mikrofoni koji omogućavaju voice chat. Na tu temu, Nintendo je predstavio novu online GameChat funkciju koja poboljšava komunikaciju korisnika koji igraju sa različitih lokacija. Kada je GameChat aktivan, igrači mogu pokrenuti razgovor u bilo kom trenutku pritiskom na C taster na desnom Joy-Con 2 kontroleru. Zahvaljujući ugrađenom mikrofoni konzole, moguće je razgovarati sa do 12 igrača, a do četiri prijatelja čak može podeliti svoje ekrane. Moguće je i povezivanje putem kompatibilne USB-C kamere, poput specijalne Nintendo Switch 2 kamere koja se prodaje zasebno. GameChat će biti dostupan samo u sklopu Nintendo Switch Online pretplate, ali će biti besplatan do marta 2026. godine.



GameShare je još jedna nova funkcija koja omogućava igračima da dele i igraju istu igru sa drugima, čak i ako ostali igrači nemaju sopstvenu kopiju igre. Ako jedan igrač poseduje Nintendo Switch 2 i igru kompatibilnu sa GameShare, drugi mu se mogu pridružiti koristeći svoju Nintendo Switch 2 ili Nintendo Switch konzolu. Pored jače CPU i GPU jedinice (Nintendo nije podelio detaljne specifikacije), Switch 2 poseduje veći LCD ekran od 7,9 inča (u poređenju sa 6,2 inča kod prethodnika) sa podrškom za HDR do 120 FPS-a, kao i ugrađeni stalak za igranje u tabletop modu. Konzola



dolazi sa 256 GB interne memorije, što je osam puta više nego kod originalnog Switcha.

Za dodatnu memoriju, tu su nove microSD Express kartice, ali imajte na umu da standardne microSD kartice sa originalnog Switcha neće biti kompatibilne sa novom konzolom. Na digitalnom planu, moći ćemo da prebacimo sve podatke (cele igre, sejvove) sa jedne





konzole na drugu, putem System Transfer opcije na vašem Nintendo nalogu. Slično avanturama Astro Bota na PlayStationu, Switch 2 dolazi sa tutorijalom Nintendo Switch 2 Welcome Tour, koji igrače upoznaje sa svim mogućnostima konzole.

Konačno je došao red i na igre. Nintendo je otvorio prezentaciju sa novom najavom igre Mario Kart World, devetim i dosad najvećim nastavkom popularnog trkačkog serijala. Međutim, umesto klasičnih staza, 24 igrača će imati priliku da se trkaju u masivnom otvorenom svetu. Više detalja ćemo saznati 17. aprila tokom Mario Kart World Direct prezentacije.

Pored Mario Kart World, najavljeno je preko 30 igara, od kojih će mnoge biti dostupne već na izlasku konzole. Na ovoj listi se nalaze potpuno novi naslovi, Switch 2 ekskluzive i posebne edicije igara kao što su Mario Party Jamboree, The Legend of Zelda: Breath of the Wild i Tears of the Kingdom. Tu su i nova izdanja globalno popularnih igara, uključujući Elden Ring, Hades II, Split Fiction, Cyberpunk 2077, EA SPORTS FC, Street Fighter 6, Hogwarts Legacy i mnoge druge. Kao što je Nintendo još ranije otkrio, Switch 2 će biti kom-

patibilan sa igrama prethodne generacije, uključujući digitalna i fizička izdanja.

Od novih igara, tu je Hyrule Warriors: Age of Imprisonment koji stiže tokom zime. The Duskblooms (ništa od Bloodborne 2 :/), nova FromSoftware ekskluziva za Switch 2 dolazi 2026. godine, dok Donkey Kong dobija open-world igru, Donkey Kong Bananza, koja izlazi 17. jula. Iako smo očekivali spektakularniju najavu, tokom prezentacije se provukao kratak klip za Hollow Knight: Silksong, uz okvirni datum izlaska za 2025. godinu.

Nintendo Switch Online će biti obogaćen i klasičnim retro GameCube igrama, uključujući The Legend of Zelda: The Wind Waker, SoulCalibur 2 i F-Zero GX. Takođe ćemo moći da se vratimo u rane 2000-e sa bežičnim verzijama klasičnih GameCube kontrolera.

Sad kada je Nintendo stavio sve karte na sto, ostaje nam samo da vidimo kako će proći prodaja u prvim nedeljama juna. Pomama će sigurno biti istorijska, ali Nintendo je već ranije istakao "da je preduzeo sve potrebne mere" kako ne bi došlo do nestašice. Nadamo se da su u pravu!



TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK

Autor: Miloš Hetlerović

AMD U MALOM PAKOVANJU

VRHUNSKJE PERFORMANSE UZ MINIMUM KOMPROMISA



**U KUĆIŠTU IMA I VIŠKA
PROSTORA ZA VEĆU GRAFIČKU
KARTICU**

Kod kreiranja računara manjih dimenzija od standardnih, uvek se postavlja pitanje koliko može da bude mali a da ipak ima dobre performanse? Od AMD-a nam je stigla jedna mašina koja je upakovana u ITX kućište, ali ne jedno od onih najmanjih, već jedno od onih koje praktično ne pravi bitne kompromise po pitanju performansi.

Plavi paketić

Računar dolazi u Fractal Design Era 2 kućištu koje je za ovu priliku u plavoj boji, iako postoji i u crnoj i u beloj, ali bih rekao da je ova boja nekako baš neobična na današnjem tržištu. Kućište je ukupne zapremine 19 litara, što nije baš premaleno, tipa rekao bih da je deblje (iako niže) od PlayStation 5 konzole, ali otprilike uporedivo sa dimenzijama. Dakle ne



govorimo baš o najminimalnijem modelu ali opet se radi o relativno kompaktnom uređaju koji podržava ITX standard matičnih ploča. Osim toga, rekao bih još da je jedino SFX napajanje neki iole ograničavajući faktor, tj. da ćete za njega morati da izdvojite nešto više novca nego što je to slučaj sa ATX modelima. Međutim, za razliku od ostalih ultra malih modela koje sam testirao, ovo kućište ne pravi nikakve druge kompromise – nema komplikovanih šema kako se postavljaju komponente unutra, nema minimalnih grafičkih kartica, nema kablova koji premošćavaju ovo ili ono.

Zapravo, otvaranje kućišta je ipak malo specifično – potrebno je izvući filter za prašinu sa donje strane i onda podignuti celu školjku kako bi se dobio pristup svim komponentama. A unutra sve lepo i uredno – s jedne strane mini-ITX matična ploča, memorija, hladnjak i napajanje, sa druge strane sasvim dovoljno mesta za grafičku karticu srednje veličine, sa gornje strane prostor za hladnjak dimenzija 240mm, vrlo elegantno i sasvim efikasno. Interesantna stvar je i kako kućište sa gornje strane, gde je hladnjak, ima proreze zbog boljeg protoka vazduha, koji su urađeni



**RYZEN 7 9800X3D PREDSTAVLJA
TRENUTNO NAJBOLJI IZBOR ZA
GEJMERE**

na drvenom panelu koji se može skinuti, a daje i dozu elegancije i vrlo interesantan dizajn. I ono što je najbitnije, svemu se lako i efikasno pristupa, nema nikakve posebne akrobatike. Sa prednje strane se nalazi power dugme, dva USB-A, jedan USB-C port i audio port.

Vrhunske komponente

Srce ovog računara čini MSI MPG B650I Edge WIFI matična ploča na kojoj po samom nazivu vidite da ima praktično sve što bi vam moglo zatrebati, ali je ipak bazirana na „osnovnijem“ B650 čipsetu s obzirom da ovo svakako nije računar s kojim ćete se previše igrati sa overklokovanjem i slično. Interesantno je da se u paketu sa pločom dobija kuler za SSD koji čak ima i aktivno hlađenje, tj. jedan ventilator, što je ponekad potrebno za PCIe Gen5 diskove koji se dosta greju. Na ploči se nalazi sada već oprobani i dobro poznati Ryzen 7 9800X3D procesor za koji smo već zaključili da trenutno predstavlja verovatno najbolju opciju za gejmere. Njega hladi Silverstone Vida 240 Slim vodeno hlađenje koje izvlači toplotu gore do hladnjaka sa dva 120mm ventilatora i obezbeđuje i



**ERA 2 ITX KUĆIŠTE NUDI DOSTA
PROSTORA U ODNOSU NA
UKUPNU VELIČINU**

odlično hlađenje i skoro je nečujan u radu. Tu su još i 32GB DDR5 RAM memorije kao i Crucial SSD od 1TB da se upotpuni gejming iskustvo, sve vrlo korektno u odgovarajućim kategorijama.

Sapphire Pulse Radeon 9070

Glavna stvar za igranje na svakom računar je ipak njegova grafička kartica, a ovde samo imali prilike da se upoznamo sa tek izbačenom Radeon 9070 grafikom u Sapphire izdanju. Ovo je kartica da kažemo neke srednje klase po pitanju izrade, dimenzija i cene, pa će kao takva verovatno biti primamljiva solidnom broju korisnika. Računajte da je u ovom periodu izbačena i Radeon 9070XT grafika koja donosi nešto bolje performanse a sa kojom ćemo se, nadamo se, družiti u skorijoj budućnosti. Sama Sapphire kartica nije ništa specijalno – vrlo je standardna za današnje pojmove, ali ono što je ovde bilo dobro jeste što je njena ukupna dužina samo 280mm, što znači da je u Era 2 kućištu ostalo praktično još prostora oko 40mm do maksimalne dužine koju proizvođač preporučuje. Ovo samo govori dodatno u prilog upotrebljivosti ovog kućišta jer to znači da ćete verovatno moći da nađete i model grafike klasu ili dva iznad ovoga što je sasvim u redu. Ova kartica zauzima dva slotova, ali u zavisnosti od toga kako pozicionirate matičnu ploču i hladnjak za procesor, nije nemoguće da možda može da stane i grafika od 3 slotova ili makar one 2.5.

Radeon 9070 dolazi sa 16GB GDDR6 memorije i ima 3584 Stream procesora, osnovni klok je 2070MHz dok boost klok ide do 2520MHz. Dobra stvar je ovih 16 GB memorije jer to znači da će kartica vrlo verovatno biti mnogo više otporna na zahteve sve većih tekstura koje dolaze u igrama u narednih 3-4 godine, pa se čini kao dobro ulaganje u budućnost. U pogledu performansi možemo ulaziti u sitne detalje



ali bih rekao da je korisnije da to postavimo ovako – računar sa ovim procesorom i ovom grafičkom karticom će u 1440p rezoluciji u AAA naslovima imati između 75 i 120fps zavisno od naslova i podešavanja kvaliteta slike, dok će u 4K rezoluciji te brojke biti negde između 45 i 70fps ako govorimo o najvišem kvalitetu slike. Naravno, ukoliko uključimo ray-tracing treba očekivati pad performansi koji je opet dosta različit od naslova do naslova, ali da kažemo od 30 do 40%, otprilike u 1440p ćete imati performanse iz 4K rezolucije bez ray-tracinga. Naravno treba imati u vidu da vam je na raspolaganju i FSR4 tehnologija koja radi upscale rezolucije i iako sam ranije bio protivnik tih opcija mogu reći da u poslednje vreme daju zaista odlične rezultate i da ima smisla malo uštedeti na grafičkoj kartici a uraditi primenu toga i dobiti super sliku na kraju.

Zaključak

Računar koji smo dobili na test prikazuje kako je moguće spakovati zaista moćnu mašinu u vrlo kompaktno kućište uz zaista minimalan broj kompromisa. Dodatno, Radeon 9070 grafička kartica donosi vrlo solidne performanse u nešto što bismo mogli nazvati srednjom klasom i što sada već nije preskupo i može biti dostupno širem krugu korisnika. Rekao bih da u tom slučaju dobijate idealnu mašinu za igranje u 1440p rezoluciji (ili 4K upotrebom FSR tehnologije) jer će svi AAA naslovi raditi u 60+ fps, dok će svi kompetitivni naslovi raditi u značajno bržim modovima što možete upariti sa monitorom visoke frekvencije osvežavanja.



RADEON 9070 GRAFIKA NUDI SOLIDNE PERFORMANSE PO PRIHVATLJIVOJ CENI



UREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play!
RETRO

KUPITE ŠTAMPANO
IZDANJE NA REKT.SHOP

PLAY.CO.RS

f facebook/PlayZine

t twitter/play_zine

i instagram/playzine_

y youtube/play_zine



Autor: Miloš Hetlerović

RAZER KRAKEN V4 PRO

VRHUNSKI LUKZUS GEJMING SLUŠALICA



**KRAKEN V4 PRO POSEDUJE
HAPTIC FEEDBACK**

Razer Kraken slušalice su doživele svoju četvrtu iteraciju, a zanimljivo je kako su se vremena promenila pa je sada „običan“ Kraken set zapravo bežični. Kraken X su ono što su nekada bile klasične gejmerske slušalice, a nama je na test sada došao i „kadilak“ među gejming slušalicama – model Pro.

Kraken V4 Pro dolazi u nešto većoj kutiji nego što smo navikli, ali na prvi pogled ne preterano velikoj. Međutim pravi ugođaj je kada otvorite kutiju jer se ćete odmah primetiti veliki kontrolni panel koji je praktično zasebni uređaj. Pored toga, tu su i jako lepo osmišljeni marketing materijali i brošure, ali i skoro svi kablovi koji su vam potrebni za povezivanje – jedan USB-A na USB-C, jedan USB-C na USB-C i jedan sa 3.5mm konektorima, a u pakovanju se nalazi i vrlo fina vrećica koja dobro služi kada uređaj negde nosite. Sve što dotaknete praktično ima vrlo



**SVE ŠTO DOTAKNETE NE OVOM
MODELU IMA PREMIUM OSEĆAJ**

prefinjen i premium osećaj i to se prosto vidi, a najočitije je naravno na samim slušalicama.

Kraken V4 Pro su slušalice koje već na prvi dodir odišu nekim posebnim kvalitetom – koža na naušnicama i na headbandu je vrlo fina, a memorijska pena koja se koristi izuzetno mekana, tako da se stiće utisak kao da stoje kao salivene na vašoj glavi. Headband je klasičnog tipa, na razvlačenje, što je sasvim okej rešenje po mom mišljenju. Ono što ipak treba primetiti jeste da su ovo vrlo masivne, tj. da kažemo i teške slušalice sa nekih 397 grama, tako da definitivno spadaju u teže bežične modele, pa to treba imati u vidu ukoliko imate želju za nečim laganijim. Meni nije nimalo smetalo, naprotiv u kombinaciji sa super udobnom kožom sam imao nekako još moćniji utisak. Na levoj slušalici se nalazi mikrofoni koji se u potpunosti uvlači kao neka vrsta žice i to je zaista jedno od najboljih rešenja ovog tipa koje smo videli na bilo kojim slušalicama. Sa leve strane se takođe nalaze i kontrole za paljenje, točkić za kontrolu jačine zvuka i još par drugih funkcija, dok se neki tasteri nalaze i sa desne strane.



Posebno treba naglasiti izuzetan utisak koji dobijate kada postavite kontrolnu tablu na sto – ona ima monohromatski OLED ekran koji je izuzetno uočljiv, ali pre svega u vidokrug upada veliki volume točkić, kao na nekim audiofilskim pojačalima. Sa zadnje strane kontrolni panel ima dva USB-C panela od kojih je jedan obeležen sa PC, drugi sa Console i jasno je čemu služe, dok je treći malo specifičan 3.5mm ulaz i na njemu piše AUX. Njega zapravo možete koristiti da povežete neki analogni uređaj na slušalice ili da preko njega pustite zvuk na slušalice preko 3.5mm priloženog kablčića ukoliko vam je to iz nekog razloga bitno.

Kraken V4 Pro ima nekoliko vrlo interesantnih opcija pa ćemo krenuti možda od one koja je najzanimljivija – haptic feedback, tj. vibracija. Intenzitet i tip vibracija možete podešavati preko kontrolnog panela, na tasteru na samim slušalicama ili iz aplikacije. Vibracije mogu biti podešene tako da reaguju na neke zvukove (na primer eksplozije) ili mogu biti određene od strane igre koja podržava ovu funkciju. Od nama trenutno interesantnih igara to su S.T.A.L.K.E.R. 2, World of Warships, Sniper Elite: Resistance, Silent



**KONTROLNA TABLA DONOSI
DODATNU FUNKCIONALNOST I
PRESTIŽ**

SA NEKIH 397 GRAMA, RAZER KRAKEN V4 PRO SPADA U TEŽE BEŽIČNE MODELE

Hill 2 i druge, dok se očekuje da će se lista podržanih naslova širiti. Sam efekat je vrlo zabavan, možda nije baš iskustvo koje potpuno menja iskustvo igranja, ali definitivno dodaje još jednu dimenziju koja vas uvlači u svet igre koju igrate.

Druga zanimljiva stvar je vezana za RGB osvetljenje – u kombinaciji sa dizajnom ono je vrlo diskretno a opet i dobro uočljivo, sa opcijom da iz softvera možete podešavati čak devet različitih zona na svakoj slušalici u boju ili u šemu boja koju god hoćete, pa ukoliko baš volite da se igrate sa ovim stvarima ovo je idealna prilika.

Povezivanje je nešto u čemu ove slušalice zaista dominiraju. Pored klasičnih kablovskih 3.5mm i USB-C konekcija (USB služi i da se istovremeno pune), tu su i dva moda bežičnog povezivanja – Razer Hyperspeed wireless i Bluetooth 5.3. Razerov wireless sistem radi direktno preko kontrolnog panela i tu je povezivanje izuzetno lako, slično je i kada se povezujete samo preko Bluetooth konekcije. Ono što je ipak najinteresantnije jeste da možete istovremeno imati zvuk i preko wireless i preko Bluetooth konekcije, pa tako recimo možete koristiti Discord na telefonu da pričate sa ortacima dok istovremeno igrate igru na konzoli ili računaru bez da mešate te dve stvari. Zaista vrlo korisna opcija i verujem da će je mnogi korisnici ovog uređaja definitivno upotrebljavati često.

Možda zvuči čudno ali sam utiske o zvuku ostavio za sam kraj – on je prosto fantastičan i tu nema šta da se previše doda. Svi zvuci su čisti i razgovetni a drajveri od 40mm koriste neku ultra tanku membranu od bio-celuloze, šta god da to bilo, kako bi dali još bolji zvuk. Naravno sve elemente zvuka možete podešavati i direktno na kontrolnom panelu ili preko aplikacije, pa čak i ukoliko vam se nešto baš ne dopada možete to



lako podesiti, a tu je podrška i za THX Spatial Audio sa svojim posebnim game modovima za igre koje to podržavaju. Ni mikrofoni ništa ne zaostaju po audio performansama i koriste Hyperclear super wideband tehnologiju koja omogućava da sve što kažete zvuči precizno i prirodno. Iako nemam pojma šta tačno znače svi ovi izrazi mogu samo da konstatujem da je mikrofoni zaista jedan od najboljih koje sam koristio. Razer Kraken V4 Pro zaista predstavlja najbolje što Razer trenutno može da ponudi, a verovatno i u samom vrhu bilo kojih gejming periferija kada su u pitanju kvalitet izrade, funkcionalnost, povezivanje i kvalitet zvuka.

Jedina mala zamerka bi se mogla odnositi na nešto veću težinu uređaja na šta treba obratiti pažnju ukoliko volite lakše slušalice. Ono što je nažalost uvek problem jeste da se ovi premium modeli prodaju po užasno visokim cenama, pa za Razer Kraken V4 Pro treba izdvojiti više novca nego za neke konzole ili grafičke kartice srednje klase za PC računar. Ono što je ipak dobra stvar u svemu tome jeste što mislim da ćete sigurno biti jako zadovoljni onime što Kraken V4 Pro donosi, ukoliko se odlučite da zaista izdvojite toliki novac za slušalice.



NEW GAME
CONTINUE



TRAŽIMO GAMING NOVINARA!

AKO STE LJUBITELJ VIDEO IGARA, A PISANJE VAM JE JAČA STRANA, OVO JE ODLIČNA PRILIKA ZA VAS!

ŠTA TRAŽIMO?

- ▶ ODLIČNE VEŠTINE PISANJA I POZNAVANJE PRAVOPIISA
- ▶ STRAST PREMA IGRAMA I POZNAVANJE GAMING INDUSTRIJE
- ▶ KREATIVNOST, ISTRAŽIVAČKI DUH I ODGOVORNOST PREMA ROKOVIMA

ŠTA NUDIMO?

- ▶ PRILIKU DA VAŠ RAD DOĐE DO HILJADA ČITALACA
- ▶ MOGUĆNOST UČENJA I PROFESIONALNOG USAVRŠAVANJA
- ▶ HONORARAN ILI STALNI ANGAŽMAN, U ZAVISNOSTI OD DOGOVORA

AKO MISLITE DA STE PRAVA OSOBA ZA NAŠ TIM, POŠALJITE CV, RECENZIJU IGRE PO IZBORU, VEST I ČLANAK NA TEMU VIDEO IGARA NA EDITOR@PLAY-ZINE.COM.

play!
z i n e

ENIGMATIKA

ASSASSIN'S CREED EDITION

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili možda i najpopularnijem serijalu video igara iz Ubisoftove kuhinje. Iako se kompanija suočava sa velikim internim problemima u 2025. godini, uspjela je da održi tradiciju sa najnovijim nastavkom, Assassin's Creed Shadows.

Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite igre iz Assassin's Creed serijala, a na vama je da ih prepoznate i imenujete. U klasičnoj igri rebusa vas čeka sličan zadatak, s tim što ćete morati da pronađete imena poznatih AC likova.

Pošaljite nam vaše odgovore na redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



REBUSI



Rešenja iz prošlog broja možete pogledati [ovde](#).

play

z i n e

