

play!!

z i n e

REVIEW:

**DOOM: THE
DARK AGES**

HARDWARE:

**REDRAGON
ATONIUM PRO**

DOMAĆA SCENA:

**INTERVJU SA
PETROM GNIPOM**

REPORTAŽA:

**PLAY!CON
SPRING 2025**

IGRA MESECA

TAINTED GRAIL
THE
FALL OF AVALON

BROJ 191 - JUN 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:

Marko Dabović

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

DOOM: The Dark Ages nas je razočarao. Razočarao je možda prejaka reč s obzirom da je dobio veoma pristojnu ocenu, ali definitivno nije na istom nivou kao prethodna reboot izdanja koja su vratila ceo serijal na mapu. The Dark Ages se našao u senci još jedne srednjovekovne avanture, stvorene za ljubitelje klasičnih zapadnih RPG igara. Pronađite Tainted Grail: The Fall of Avalon na narednim stranicama i biće vam jasno zašto...

Maj mesec je bio bogat po pitanju događaja sa domaće scene. Posetili smo prvi Belgrade ThrillerFest, festival posvećen trileru i srodnim žanrovima u svetu književnosti, filma, stripa i video igara. U sklopu festivala održao se i Play!Con Spring 2025, naš sezonski skup gde smo ugostili istaknute ličnosti sa domaće gejming scene, ali i sve posetioce festivala koji su želeli da saznaju kako su igre pozicionirane u žanru trilera. Iz tog razloga, ali i opšte tematike festivala, predavanja na Play!Con Spring 2025 su bila primarno fokusirana na narativnu komponentu igara i njenu ulogu u izgradnji tenzije kod igrača, dok su pojedini predavači, kao književnici i filmski reditelji, takođe otkrili kako su video igre uticale na njihovo stvaralaštvo. Kako tradicija nalaže, i ovo izdanje Play!Con konferencije će uskoro biti dostupno na [našem YouTube kanalu](#).

Za kraj bismo želeli da vam predstavimo novu rubriku, koju možete pronaći na samom kraju broja 191 - Play!Vremeplov. Kako samo ime kaže, sa ovom rubrikom se vraćamo u prošlost Play! časopisa, otkrivajući naslovnice ranijih izdanja u datom mesecu. Da li vi se sećate kako je Play! izgledao pre 5, 10 i 15 godina?





56

IGRA MESECA: TAINTED GRAIL: THE FALL OF AVALON



54

REVIEW: JAPANESE DRIFT MASTER: JDM



10

DOMAĆA SCENA: PLAY!CON SPRING 2025

FLASH VESTI 6

DOMAĆA SCENA:

Reportaža: Play!Con Spring 2025.....	10
Reportaža: Belgrade ThrillerFest 2025.....	12
Intervju sa Petrom Gnipom.....	16
Vodič kroz istoriju video igara.....	21

TOP IGRE LETA..... 22

REVIEW:

The Precinct.....	24
The Midnight Walk.....	28
Spellcaster University.....	32
Onimusha 2: Samurai's Destiny.....	34
Days Gone Remastered.....	38
Capcom Fighting Collection 2.....	42
Empyreal.....	46
DOOM: The Dark Ages.....	50
Japanese Drift Master: JDM.....	54
Tainted Grail: The Fall of Avalon.....	56
Kathy Rain 2: Soothsayer.....	62

BESPLATNI KUTAK:

Iron Mandate.....	64
-------------------	----

U POKRETU:

IQ Dungeon 2.....	65
-------------------	----

HARDWARE:

Lenovo Yoga 9 2in1 Gen9.....	66
Redragon Atonium Pro.....	70

PLAY!VREMEPLOV..... 72

HORIZON 3 MOŽDA IZLAZI VEĆ 2027. GODINE

Kako prenosi insajder TCMF Games, Guerrilla Games punom parom radi na trećoj Horizon igri koja potencijalno izlazi 2027. godine, dok bi novi multiplejer naslov u istom univerzumu trebalo da izađe ranije.

Iako su ranije postojale glasine da je ova multiplejer igra otkazana, ispostavilo se da to nije tačno. Razvoj očigledno napreduje, a Horizon 3 bi mogao da stigne nakon toga, čime bi Guerrilla Games zaokružio serijal kao kompletnu trilogiju.

Pored informacije da je Horizon 3 u aktivnom razvoju, TCMF Games je otkrio da će se priča fokusirati na Nemesis AI. Na kraju objave je istakao da postoji mogućnost da će Horizon 3 biti jedna od prvih igara za PlayStation 6, a ujedno i cross gen naslov.



RONALDINJO POSTAO AMBASADOR FUDBALSKE IGRE REMATCH



Slavni brazilski fudbaler Ronaldinho je novo zaštitno lice sportske igre Rematch, objavio je developer Sloclap, studio poznat po uspešnom akcionom naslovu Sifu. Uz ovu najavu, otkriveno je i da će u igri biti prisutne zvezde iz klubova Barselone i Mančester Junajteda - golman Mark Andre ter Štegen i talentovani veznjak Kobi Mejnu. Nakon uspešne zatvorene bete, najavljena je još jedna beta pre zvaničnog izlaska igre koji je zakazan za 19. jun.

U promotivnom videu, Ronaldinho posećuje studio Sloclap, upoznaje se sa procesom razvoja igre i njegovog 3D modela. Njegovo prisustvo u startnoj postavi dodatno naglašava ambicije studija da spoji fudbalsku kulturu sa modernim esports pristupom.

POSLEDNJA EPIZODA 2. THE LAST OF US SEZONE BELEŽI OGROMAN PAD GLEDANOSTI

Poslednja epizoda druge sezone serije The Last of Us emitovana je uz značajno manju gledanost u poređenju sa krajem prve sezone, koja je premijerno prikazana 2023. godine. Zabeležen je pad gledanosti od 55% za sedmu epizodu druge sezone, što predstavlja razliku od više od 4,5 miliona gledalaca.

Pretpostavlja se da je praznični vikend mogao uticati na nižu gledanost, ali postoji mogućnost i da druga sezona prosto nije naišla na dobar prijem kod fanova. Part II je u startu podelio publiku, ali čini se da čak ni ljubitelji drugog dela nisu zadovoljni pravcem kojim je otišla druga sezona serije.

Očekuje se da treća sezona stiže 2027. godine i da će prikazati događaje iz druge polovine Part II.



BANDAI NAMCO ZVANIČNO NAJAVIO ELDEN RING FILM

Elden Ring je nesumnjivo jedno od najvećih ostvarenja kompanije FromSoftware, a uskoro će imati priliku da osvoji publiku i na velikom platnu. Naime, izdavač Bandai Namco i renomirani filmski studio A24, zvanično su najavili filmsku adaptaciju ovog remek-dela.

Bandai Namco nažalost nije otkrio okviran datum izlaska, niti ko će glumiti u filmu. Jedino što znamo jeste da će Aleks Garland režirati i pisati scenario, što je prilično ohrabrujuće s obzirom na uspeh njegovih ranijih projekata, uključujući Ex Machina, 28 Days Later i 28 Weeks Later.

Ako A24 i Garland planiraju da prenesu atmosferu i grandioznost sveta igre, onda smo sigurni da će ovom projektu biti potrebno dosta vremena.



MK1 VIŠE NEĆE DOBIJATI NOV SADRŽAJ, NETHERREALM PRELAZI NA SLEDEĆI PROJEKAT



NetherRealm Studios je potvrdio da Mortal Kombat 1 više neće dobijati dodatni sadržaj u vidu DLC-ova, novih poglavlja priče i sličnih apdejta.

Međutim, to ne znači da je NetherRealm u potpunosti ugasio podršku za igru. Studio je istakao da i dalje pomno prati komentare igrača, tako da će nastaviti da radi na balance pečevima i ispravkama tehničke prirode. Za kraj, razvojni tim je otkrio da je ovaj potez bio neophodan, pošto mora da preusmeri fokus na naredni projekat. Ovaj potez je bio očekivan nakon što su Kombat Pack 2 i ekspanzija Khaos Reigns zabeležili slabu prodaju. Kada je najavljeno da će igra dobiti Definitive Edition, koji je nedavno i izašao, postalo je jasno da je kraj neminovan.

GERALT O WITCHER 4: "AKO PROČITATE KNJIGE, UVERIĆETE SE DA IGRA NIJE NIMALO WOKE"

The Witcher 3: Wild Hunt je nedavno proslavio deseti rođendan. Povodom ovog jubileja, legendarni glumac Dag Kokl, glas Geralta od Rivije, protekli period je proveo na mini-turneji tokom koje je učestvovao u mnoštvu intervjua.

Kokl se dotakao sledećeg Witcher nastavka, kojeg su mnogi kritikovali zbog izbora glavne junakinje, Ciri i njenog izgleda. Kao neko ko odlično poznaje opus Andžeja Sapkovskog i neko ko je udahnuo život jednom od najpoznatijih junaka u fantasy žanru, Kokl je objasnio zašto ove kritike nemaju nikakvu osnovu, rekavši da četvorka pomno prati izvorni materijal i da nije nimalo "woke".

CD Projekt je ranije potvrdio da će se Geralt verovatno pojaviti u The Witcher 4.



CYBERPUNK 2 ULAZI U FAZU PRETPRODUKCIJE

U finansijskom izveštaju za prvi kvartal 2025. godine, CD Projekt Red je zvanično objavio da je Cyberpunk 2, takođe poznat kao Project Orion, ušao u fazu pretprodukcije.

CDPR je deo izveštaja podelio i na društvenim mrežama, ali o okvirnom datumu izlaska nema ni traga ni glasa. Pretprodukcija je tek početni korak, a do ulaska u glavnu fazu razvoja bi moglo da prođe i nekoliko godina.

CDPR je takođe objavio grafikon koji prikazuje kako su razvojni timovi podeljeni po projektima. Krajem aprila, kompanija je imala ukupno 730 developera, a najveći broj, čak 422, trenutno radi na Witcher 4. Sledeći projekat po veličini tima je upravo nastavak Cyberpunka, na kojem je angažovano 96 ljudi.



IZGLEDA DA JE STELLAR BLADE NASTAVAK VEĆ U RAZVOJU



Nova prezentacija kompanije Shift Up nam je dala uvid u njene finansijske rezultate. U izveštaju se nalazi i zanimljiv grafikon koji prikazuje planove za buduće igre, kao i Stellar Blade.

Detaljnijim pregledom segmenta koji se odnosi na Stellar Blade, možemo videti planiranu „ekspanziju platformi“ (verovatno se misli na izdanje za PC), kao i „nastavak“. Sve ovo je planirano pre 2027. godine, što znači da bi Stellar Blade 2 mogao da se pojavi do kraja 2026.

Planovi se, naravno, mogu promeniti. Kašnjenja i nepredviđene okolnosti mogu pomeriti planirani datum izlaska za Stellar Blade 2, ali ako uzmemo u obzir finansijski uspeh originala, verujemo da će Shift Up uspeti da održi tempo.

RDR 2 OVE GODINE NAVODNO DOBIJA NEXT-GEN APDEJT I VERZIJU ZA SWITCH 2

Rockstar ove godine navodno planira da dovede Red Dead Redemption 2 na Nintendo Switch 2, zajedno sa next-gen pečom za PlayStation 5 i Xbox Series X/S.

U aktuelnim izveštajima se navodi da Rockstar aktivno radi na Switch 2 izdanju, koje bi trebalo da se pojavi tokom 2025. godine. Switch 2 port bi trebalo da bude objavljen paralelno sa pečom za novu generaciju konzola, odnosno PS5 i Xbox Series X/S.

U sklopu poslednjeg finansijskog izveštaja, Take-Two je takođe izjavio da planira da plasira više igara za Switch 2, tako da je pretpostavka da bi RDR 2 mogao biti jedan od tih naslova i te kako logična. S druge strane, biće vrlo zanimljivo videti kako će izgledati taj famozni next-gen apdejt.



NAJAVLJENA TREĆA SEZONA FALLOUT SERIJE

Amazon je zvanično najavio treću sezonu Fallout serije pre izlaska druge, koja je zakazana za 2025. godinu. Produkcija druge sezone je nedavno završena, a kasnije je potvrđeno da će biti dostupna za Amazon Prime pretplatnike od decembra.

Još uvek ne znamo mnogo o drugoj sezoni, ali pretpostavljamo da će klasične frakcije poput Cezarove legije igrati značajniju ulogu u priči. Volton Gogins, glumac koji tumači ulogu misterioznog Ghoul, poručio je da će druga sezona “totalno nadmašiti” prvu.

Prva sezona Fallout serije debitovala je 10. aprila 2024. godine. Kritike su bile većinski pozitivne, sa pohvalama na račun autentičnosti serije i glumaca koji su savršeno odigrali svoje uloge.



INSAJDER TVRDI DA GTA 4 REMASTER IZLAZI KRAJEM 2025. GODINE



Tez2, jedan od najpouzdanijih insajdera sa fokusom na GTA serijal, tvrdi da je Grand Theft Auto IV Remaster trenutno u razvoju, a potencijalno će izaći već ove godine.

U diskusiji o najnovijem GTA 6 trejleru, Tez2 je otkrio da je remaster već više od godinu dana u razvoju i da će izaći možda čak 2025. Na kraju komentara je dodao da će se Rockstar fokusirati na Max Payne 3 port nakon izlaska GTA IV, uz pretpostavku da će izaći kao Definitive izdanje zajedno sa Max Payne 1 & 2 rimejkovima – možda nešto slično kao Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition.

Kada već govorimo o ovoj trilogiji, dugogodišnji fanovi su s pravom zabrinuti u kakvom stanju će izaći GTA IV remaster.

TITAN QUEST II ULAZI U EARLY ACCESS OVOG LETA

U eri kada ARPG igre još nisu doživele svoj pravi procvat, originalni Titan Quest iz 2006. godine, zajedno sa Immortal Throne ekspanzijom, istakao se kao jedna od najboljih alternativa za Diablo II, koji je tada dominirao žanrom. Sada, skoro 20 godina kasnije, konačno dobijamo nastavak ove epske avanture.

Prvi put najavljen u avgustu 2023. godine, TQ2 je prvobitno bio planiran za zimu 2024/2025 godine. Međutim, zbog ogromne konkurencije u ARPG žanru (Path of Exile II), razvojni tim Grimlore Games je odlučio da odloži igru za leto ove godine, što je razumljivo. Studio je izjavio da veruje da je TQ2 više nego spreman za ulazak u early access fazu, ali da je odlaganje važan strateški potez.



ZAVRŠEN PROLEĆNI PLAY!CON 2025: PRVI PUT NA BEOGRADSKOM THRILLERFESTU!



Tokom vikenda 17. i 18. maja održao se Play!Con Spring 2025, deveto izdanje naše konferencije posvećene domaćoj gejming industriji i video igrama. Pored potpuno nove postavke predavača, Play!Con se po prvi održao u Domu omladine, i to u sklopu Belgrade ThrillerFesta, multimedijalnog festivala koji je posvećen trileru i kriminalističkom žanru u različitim vrstama umetnosti, uključujući književnost, filmove, stripove i video igre. Za Play!Con Spring 2025 smo pripremili ukupno osam predavanja, po četiri za oba dana konferencije, a celokupan program je tradicionalno vodio Aleksandar Manja.

Program prethodnih Play!Con konferencija je uvek bio izuzetno šaren. Isto važi i za Play!Con Spring 2025 (nismo ubacili naše goste u time loop jednog predavanja), ali smo se, shodno tematici festivala, ovom prilikom pri-

marno fokusirali na narativnu komponentu video igara, najčešće u kontekstu trilera i srodnih žanrova. U publici je bilo dosta poznatih lica, ali i posetilaca šireg festivala koje interesuje svaki aspekt žanra trilera kroz različite medije. Na tu temu, smatramo da smo uspešno prikazali da sinonimi ovog žanra ne moraju biti samo dela Agate Kristi i Ju Nesbea.

Play!Con Spring 2025 smo otvorili razgovorom sa Jovanom Vesićem, lead narrative dizajnerom iz studija Emotion Spark koji trenutno razvija narativni RPG po imenu Rue Valley. Izgradnja tenzije i kreiranje osećaja strepnje kod posmatrača, neke su od glavnih komponenata trilera, a Jovan je na sjajan način implementirao i prikazao ove elemente, primarno kroz psihološko i emotivno stanje glavnog junaka koji je zarobljen u time loop-u.



Na sledećem, a ujedno i prvom Play!Con predavanju za posetioce starije od 18 godina, dotakli smo se tema neizvesnosti i neminovnosti u igrama za odrasle koje imaju snažan narativni oslonac. Kroz primer igre Waifu Shop, Aleksej Krpan nam je objasnio na koji način je uspeo da održi napetost kod igrača, uprkos očekivanoj kulminaciji priče.

Kao veoma svestrani pisac, scenarista i game dizajner, Ivan Branković je kroz igru Coloniser i druge lične projekte otkrio nit koja povezuje sva dela triler žanra, bilo da se radi o pozorišnim predstavama, filmovima, romanima, stripovima ili video igrama. Ivan nam je prikazao kratak klip iz nažalost nedovršene igre Crimson City Blues koja odiše ozbiljnom noir atmosferom, dok nas je u kontekstu video igara odmah asocirao na Grim Fandango.

Na poslednjoj sesiji prvog dana Play!Con Spring 2025 konferencije, čuli smo nešto više o žanru trilera iz ugla Stefana Alidinija, filologa i teoretičara književnosti koji gaji posebnu ljubav prema video igrama. Kroz primere književnih dela i naravno igara, saznali smo šta to sve ovaj žanr čini posebnim i popularnim, čak i decenijama nakon njegovog nastanka.



O uticaju video igara na književni stvaralački proces saznali smo više od Vladana Krečkovića, književnika i novinara koji je govorio o tome kako su mu video igre poput Silent Hill-a i Metal Gear Solid-a oblikovale pripovedački senzibilitet i pomogle da kroz književnost razvije sopstveni narativni jezik. Vladan nam je pročitao i nekoliko pasusa iz svog najnovijeg dela, Večeras padaš sam, gde smo imali priliku da čujemo i direktne reference na video igre, konkretno Moral Combat 3.

Na narednom predavanju smo se pozabavili sličnom temom ali iz perspektive filmskog i televizijskog scenariste Strahinje Madžarevića, koji je učestvovao u realizaciji brojnih projekata domaće produkcije kao što su Volja Sinovljeva, Lihvar i Crna Svadba. Strahinja je objasnio zašto ceni igru Ghost of Tsushima i na koji način je inspirisala njegovo stvaralaštvo, a ujedno se osvrnuo i na predstojeći film Ruka Pravde, koji izlazi upravo ove godine.

Sledeću sesiju je predvodio iskusni generalista Igor Rashkuev, koji je putem obrazovanja i rada na brojnim projektima stekao, a vremenom i usavršio brojne veštine vezane za gejming industriju – od koncept i 3D arta do gejming dizajna i programiranja. Razgovarajući o igrama Into the Radius 2, Steam Tactics, Dollmare i Waterpark Simulator, Igor nam je pokazao kako mu ovaj raznoliki set veština omogućava da proizvod sagleda ne samo iz perspektive pojedinačne struke već kao celinu u kojoj različiti elementi funkcionišu zajedno – u tehničkom i umetničkom smislu.

Play!Con Spring 2025 smo zatvorili sa core ekipom Raspberry studija, Vukom Stevanovićem i Filipom Filipovićem, koji su nam dali bolji uvid u njihovu predstojeću igru, horor-triler A.A.U. (Anti-Anomaly Unit). U pitanju je singleplejer FPS sa velikim fokusom na narativ, koji igrače vodi u napušteni (fiktivni) jugoslovenski grad Uzovnicu. A.A.U. uskoro stiže na Steam kao full release, koji će postepeno dobijati nov sadržaj u epizodnom formatu. Na Play! sajtu možete pronaći opširniji članak, a tokom narednih nedelja možete očekivati i našu recenziju igre!

Za sve one koji su propustili Play!Con Spring 2025 ili one koji ponovo žele da poslušaju predavanje koje im se posebno dopalo: Snimak cele konferencije će uskoro biti okačen na našem YouTube kanalu. Želeli bismo da se zahvalimo gostima i svima onima bez kojih Play!Con Spring 2025 ne bi postojao, posebno našem cenjenom hostu, Aleksandru Manji.

Vidimo se u decembru na Play!Con Winter 2025!



PRVI BELGRADE THRILLERFEST

**OSVOJIO BEOGRAD: PREKO 3000 POSETILACA
REGIONALNA SARADNJA U ZNAKU TRILERA!**



Prvi Belgrade ThrillerFest, održan od 16. do 18. maja u Domu omladine Beograda, završen je u pravu trilersku euforiju, okupivši preko 3000 posetilaca i postavivši temelje za novu tradiciju u regionu. Ovaj jedinstveni festival posvećen triler i krimi žanru doveo je svetske i regionalne zvezde književnosti, filma i serija, oduševivši publiku raznovrsnim programom, premijerama i nezaboravnim susretima sa autorima.

Prvi dan festivala (16. maj) obeležila je promocija bestslera srpskog pisca Miodraga Majića u Sali Amerikana, gde su posetioci čuli autora, scenaristkinju Katarinu Mitrović i reditelja Ivana Stefanovića o stvaranju knjige i serije Deca zla, koja razotkriva mračne strane pravosuđa. Majić je potpisivao knjige, a festival je svečano otvorio skandinavski pisac Arne Dahl, uz projekciju švedskog trilera Sinovi i izložbu „Između redova“ posvećenu švedskoj noar književnosti.

Drugi dan (17. maj) doneo je senzaciju sa gostovanjem norveške zvezde trilera Ju Nesbea, koji je očarao više od 1500 posetilaca na promociji svog novog romana Minesota u izdanju Lagune. Sala Doma omladine bila je ispunjena do pos-

lednjeg mesta, a Nesbe je podelio priču o svom prvom dolasku u Beograd, kada je slučajno završio u gradu zbog pogrešnog voza. Publiku je oduševio ekskluzivnim vestima o snimanju serijala o Hariju Huleu za Netflix i radu na novom romanu, dok je veče završio potpisivanjem knjiga i srdačnim fotografisanjem sa obožavcima. Istog dana, Arne Dahl i švedska autorka Malin Sten promovisali su svoje romane i učestvovali u „Švedskoj triler večeri“, dodatno obogativši program.



Treći dan (18. maj) kulminirao je dodelom prvih regionalnih nagrada za „Najbolji triler roman“ i „Najbolji scenario za TV seriju“ na području bivše Jugoslavije, u organizaciji Udruženja pisaca trilera „UPiT“, koje okuplja preko 40 autora iz regiona. Nagradu za najbolji roman lično je uručio Ju Nesbe, dok je publika uživala u promociji stvaralaštva Vanje Bulića, večeri slovenačkog trilera sa Mašom Jelušič i Teodorom Lorenčičem, koji su predstavili svoje romane i najavili prvi slovenački Krimifest. Mladi autori Lazar Jovanović, Marko Sredanović i Milan Miki Anđelković oduševili su prisutne svojim promocijama, dok je filmski maraton sa reprizama švedskog trilera Sinovi, španskog Pada kralja, premijerom francuskog filma Sindikalista sa Isabelle Huppert i projekcijom dansko-srpske serije Otmica zaokružio festivalski program.



Festival je imao šta da ponudi i najmlađoj publici kroz radionicu o čitanju za decu od 9 do 13 godina, u organizaciji sajta NajboljaMamaNaSvetu.com i Škole brzog čitanja i mudrog učenja. Deca su učila šta je triler i zajedno dovršavala izmaštanu priču sa elementima misterije i trilera, pokazavši izuzetnu aktivnost. Ova praksa biće zadržana na budućim festivalima, jer se i čitaoci i pisci grade od malena.



„Sa preko 3000 posetilaca, Belgrade Thriller-Fest je premašio sva naša očekivanja i pokazao ogromnu glad publike za žanrom trilera. Ovo je veliki uspeh za nas i motivacija da festival učinimo godišnjom tradicijom. Posebne pohvale idu celom timu i volonterima čiji su trud i energija učinili ovaj događaj nezaboravnim“, izjavio je Milan Đukić, direktor Hero Advertisinga, zadužen za organizaciju festivala.



Marko Popović, programski direktor festivala, dodao je: „Okupljanje tolikog broja vrhunskih pisaca trilera, od svetskih zvezda poput Ju Nesbea do naših regionalnih talenata, pravi je razlog za ponos. Posebno smo zadovoljni uspostavljanjem regionalne saradnje kroz nagrade ‘UPiT’-a, što daje novi zamah triler sceni u celom regionu.“



Festival je ponudio i mini-sajam knjiga sa popustima izdavača poput Lagune, Vulkana i Čarobne knjige, kao i strip izdavača Darkwood i System Comics, dok su posetioци uživali u radionicama, panelima i ekskluzivnim premijerima. Knjige svih gostujućih autora dostupne su u svim većim knjižarama.

Za više informacija o festivalu, posetite www.belgradethrillerfest.com ili kontaktirajte info@belgradethrillerfest.com.



INTERVJU SA PETROM GNIPOM

GEJMING U SRBIJI TREBA ČUVATI I NEGOVATI!

U okviru našeg Play!Cast podkasta razgovarali smo sa Petrom Gnipom iz novosadskog Foxy Voxel studija o igri Going Medieval, koja je osvanula na Steamu pre tačno četiri godine. U pitanju je city builder/colony sim naslov u kojem gradite i upravljajte sopstvenom civilizacijom na zemlji koju je divljina ponovo osvojila, a posle dugogodišnje early access faze, Petar nam je naširoko objasnio kako je u ovom periodu napredovao razvoj igre. Pored toga, dotakli smo se indie gejming scene u Srbiji i Petrovog celokupnog iskustva rada u game devu.

Čao Petre! Play! je pre oko četiri godine imao priliku da popriča sa ekipom iz Foxy Voxela. Da li možeš da predstaviš tvoj tim našim novim čitaocima?

Petar: Foxy Voxel je indie studio iz Novog Sada, koji trenutno broji 11 zaposlenih, većinom programera. Naš jedini cilj je da pravimo igre oko kojih ćemo svi biti uzbuđeni, a da usput ostanemo u poslu.

Na prošlogodišnjoj Play!Con Winter konferenciji razgovarali smo sa Vladimirom Živkovićem o vašem projektu Going Medieval. Kako bi ti opisao ovu igru?

Petar: Going Medieval je colony sim igra u kojoj ćete upravljati šačicom seljana pokušavajući da napravite naselje iz svojih snova dok uzgajate stoku, sadite useve i preživljavate napade i opsade.



Čime si se konkretno ti pozabavio na toj igri, developmentom, artom ili nečim trećim?

Petar: U firmu sam došao kao jack of all trades s obzirom na moju šarenoliku poslovnu istoriju, ali primarno kao QA. Ta uloga se razvila u više neki QA automation / dev ops / community helper. Ali bih sebe najpre opisao kao game developera.

Šta se konkretno promenilo u vašoj igri od tog razgovora?

Petar: Svašta! Aktivno radimo na igri i na brdu novih feature-a i sistema. Dodata je vatra, zatvorenici, prinudni rad, nove uloge za seljane, događaji koje igrači mogu da organizuju, poput pričešća ili vešanja. Tu je i redizajn AI-ja tokom borbe, opsadna oružja, podrška za modding i još mnogo toga. Trenutno aktivno radimo na optimizaciji i još par sistema. Uvek imamo par ljudi koji rade na trenutnom apdejt i par ljudi koji rade na nekim većim sistemima. Takođe, ja sam se u slobodno vreme bavio lokalizacijom igre na srpski jezik, pa je i to trenutno lajv, u vidu moda. Na ćirilici i latinici!

Kako ste uspjeli da izbalansirate i prilagodite izazov i zabavu u igri?

Petar: Nema tu neke teške matematike, pošto se dosta toga radi na osećaj. Ako nešto deluje u redu, najčešće će tako isprva otići na experimental branšu. Oko 4% naših igrača bira da igra experimental igru, gde budući apdejti prvo izađu, i igrači nam tu pomažu da istestiramo stvari pre nego što ode na default branšu. U tom smislu, dosta stvari je podložno rebalansiranju.

Kakav je bio proces dizajniranja borbenog sistema? Kako ste odlučili da balansirate borbu sa strateškim elementima izgradnje naselja?

Petar: Da ja vodim projekat, to ne bi ovako izgledalo. Ne u smislu da se ne slažem sa pravcem u kojem projekat ide, nego ja nemam tu sposobnost koju naš glavni dizajner Vladimir Živković ima, a to je da prioritizuje stvari i odluči šta je zapravo bitno, a šta nebitno i da sagleda širu sliku. S tim u vezi, mi smo primarno building igra, a combat je tu do skoro bio samo da služi svrsi. Nije bilo previše bitno da bude upeglan i da bude privlačan. Tu je da stvori pritisak i da bude neprimlik. Sa novim apdejtom, koji je trenutno na experimentalu, to se malo izmenilo i dosta je ozbiljnije. Neprijatelj je sada znatno pametniji i zna da gradi i smišlja taktiku.

Koje faktore ste smatrali ključnim u prenošenju atmosfere srednjeg veka?

Petar: Pored toga što smo svi veliki fanovi srednjovekovne istorije i stvarno volimo da ostanemo autentični na što više načina možemo, neke se žrtve moraju napraviti. Bitnije nam je da igra bude zabavna i da se oseća tema, nego da bude rigorozno istorijski tačna. Na nekoliko smo woke game lista iz razloga što imamo tamnopute seljane u srednjovekovnoj Engleskoj. Imajte na umu da je naša igra smeštena u alternativnu istoriju srednjovekovne Engleske.



Na koji način se svet menja u zavisnosti od odluka koje igrač donosi?

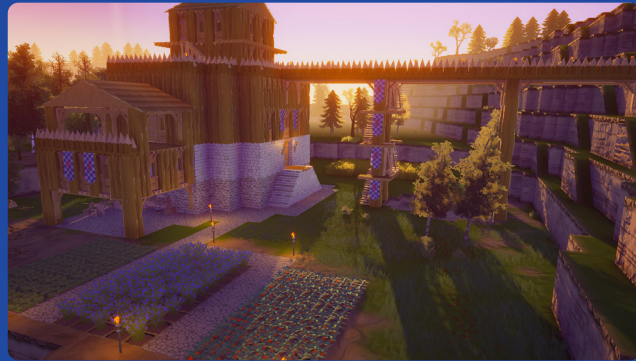
Petar: U igri trenutno ne postoje neke ekstremno dalekosežne posledice. Poput Sims 1, odluke koje donosiš i stvari koje radiš imaju uticaj na tvoju mapu, tvoje naselje i na tvoje seljane, u zavisnosti od osobnosti koje imaju. Recimo seljani postaju ljubomorni zato što imaju goru sobu, ljute se ako nisu igrali društvene igre ili se pomolili Gospodu. Imaju reakcije na to kako je neko proizveo neki predmet, ili jelo, pozitivne ili negativne, ljubomorne ili prijateljske, što utiče na njihovo raspoloženje. Tako da je bitno da organizuješ da se te stvari izbegnu i da budeš jedan dobar HR i znaš ko šta voli, i sa kime voli. Seljani takođe imaju preferencije u vezi poslova koje vole ili ne vole da obavljaju, što takođe ima svoje posledice.

Pored svega toga, imamo sistem odnosa sa eksternim frakcijama, pa u zavisnosti od toga kako tretiraš ljude van tvog sela, dobijaćeš povoljnije ili nepovoljnije cene određenih dobara, ljudi iz određenih frakcija će te napadati i opsedati i slično.



Koja metoda promocije igre vam se do sada pokazala kao najuspešnija?

Petar: Mislim da smo zapravo uboli žanr koji nije sveprisutan na Steamu a koji ima potencijal da zaradi mnogo, i upravo je to ono što nas je najviše poguralo. Sam algoritam Steama nam je bio najbolja metoda promocije. Najbitnije za Steam igrice je broj wishlista, a mi smo, kada smo potpisali ugovor sa publisherom, već tada imali prilično zdrav i nenormalan broj dnevnih wishlista + ukupnih wishlista. Dosta korisnih informacija o ovome se može pronaći na sajtu i Discordu izvesnog Chris Zukowskog.



Kakvi su komentari gejming zajednice i kolega? Na koji način je feedback igrača uticao na dalji razvoj igre?

Petar: Going Medieval je prilično uspešna igra. Sa moje tačke gledišta ovo je najbolji proizvod i najbolja firma u kojoj sam radio. A radio sam i na svom proizvodu svojevremeno. Što se tiče feedback-a zajednice, opservacijom smo došli do zaključka da nam se igrači dele na nekoliko tabora; graditelje (one koji uživaju da naprave najlepši mogući zamak, naselje, selo), simulacioniste (ljudi koji uživaju u interakcijama između seljana, u emergent gejملهju, stvarima koje nisu predviđive i zacrtane) i borce (ovi igrači uživaju u borbi naše igre i u nameštanju savršenih zamki za neprijatelje). Prvi igrači su se ispostavili kao najbrojniji i shvatili smo da možemo najviše da im ponudimo. Tako se naš development najviše fokusira na stvari koje unapređuju izgradnju.

Koji su ključni faktori koji doprinose uspehu jedne takve igre na tržištu?

Petar: Steam je promenio svoj algoritam pre nekoliko godina. Ono što se trenutno dešava je da se uspešne igre prodaju mnogo bolje nego što su se ikada prodavale, ali donjih 30% se prodaje gore



nego ikada. Ovo je bilo u cilju da se shovelware zakopa još dublje, a da bolje igre isplivaju na površinu. To znaci da je cilj svake igre koja izađe na Steamu da probije ovih 30%.

Prva i najbitnija odluka koju možeš doneti je izbor žanra. Ako ne praviš igru isključivo za svoju dušu i zarad umetnosti, nemoj da praviš platformer. Platformera, nažalost ima mnogo na Steamu, a i ne prodaju se toliko dobro. To ne znači da te igre ne mogu da budu uspešne, ali tebi, kao nekome ko želi da probije donjih 30% treba da bude cilj da povećaš šanse za to. Odabirom učestalog žanra, koji ljudi baš i ne kupuju, samo sebi pucaš u nogu.

Zatim, wishliste. Kada tvoja igra izađe i kada je na rasprodaji od preko 20%, Steam tom korisniku pošalje mejl. Ovo je najmoćniji marketinški alat u arsenalu game deva. Konverzija ovih mejlova je 20%. Znac 20% ljudi koji dobiju ovaj mejl će potencijalno kupiti tvoju igru. Vaš cilj, da biste probili ovih donjih 30%, jeste da napravite barem 7.000 wishlista. (takmičiš se sa drugim igrama za mesto na top wishlisted games). Imajte na umu da je ovo maraton i da će prikupljanje wishlista trajati. Ekstremno popularni strimeri će vam doneti nekoliko hiljada wishlista.



Takođe, obično oko 30.000 ljudi vidi tvoju igru na dnevnom nivou (tvoju kapsulu). Ako uspeš barem malo da povećaš koliko tih ljudi otvori tvoju stranicu i koliko tih ljudi wishlist-uje, imajući u vidu da je ovo gore maraton, to su ogromni uspehi takođe.

Učestvuj u svim mogućim promocijama koje Steam nudi. Čak i kada samo granično misliš da možeš da pripadaš festivalu, bolje je da apliciraš iz razloga što Steam nekad nema dovoljno učesnika, pa će te ugurati. Fun fact: Valheim-ov announce tvit je dobio 12 lajkova. Valheim je imao 1.700 pratilaca na dan izlaska. Valheim je imao 160.000 wishlista na dan izlaska i 16.000 Steam followera.

Kako se borite sa konkurencijom i šta je ono što izdvaja vašu igru na tržištu?

Petar: Steam je ogromna platforma i ne tučemo se ni sa kim. Na našoj Steam stranici ćete videti da imamo bundle-ove sa igrama sličnog žanra. Mantra je da ako se naša igra prodaje, prodavaće se i njihova, i obrnuto. Ima mesta za sve. Čak i da imamo identičnu ideju, svaki umetnik je jedinstven i egzekucija, intuitivnost i vizija će presuditi igri. Jedino mesto gde je konkurencija zapravo bitna, jeste plan kada će igra izaći. Drugim rečima, važno je da se ne poklapa sa drugom igrom ili nečim što će nama direktno jesti sales tog dana.

Da li okvirno možeš da nam kažeš kada će Going Medieval izaći iz early access faze?

Petar: Za sada smo imali samo interne diskusije na ovu temu, ali se nadam da ću uskoro moći da vam dam konkretniji odgovor na ovo pitanje.





Koje su prednosti i mane rada u indie studiju u poređenju sa velikim studijima?

Petar: Manje procesa, jedan sastanak nedeljno, brže rešavanje problema, brže dolaženje do odluka, lakše implementacije promena i slično. Ne želim više nikad da planiram sprint-ove i pričam u prazno.

Da li sada sa ovim iskustvom imaš neki savet za mlade developere koji žele da se bave razvojem video igara?

Petar: Ja sam u industriju ušao prilično mlad (20 godina sam imao) i tada je bilo mnogo povoljnije generalno. Počeo sam raditi u Eipixu sa nula iskustva i usput sam učio sve što se moglo naučiti. Danas tih prilika baš i nema. Tako da ne znam ni kako bih ljude posavetovao da se uvuku u industriju. Ali ono, svima bih preporučio da samo krenu da se bave game devom. Ako ništa za svoju dušu, ako imaju te ambicije. Sada je znanje pristupačnije nego ikad, a i alati. Ništa nije teško, ništa nije bauk, ja sam učio većinu stvari sam, posle posla, u svojoj sobi, radeći na mini passion prototipovima.

Šta misliš o trenutnoj indie gejming sceni u Srbiji?

Petar: Jako volim gejming u Srbiji. Iako bih voleo da vidim više premium i Steam igara, drago mi je da postoji i da smo toliki. Međutim, moglo bi to sve biti mnogo bolje i povoljnije. Pre neki dan sam gledao na Pinku 1000 uspeha našeg predsednika, i jedna od pomenutih stavki je bio uspeh gejming industrije u Srbiji. I ja sedim i razmišljam, pa kako je država za to odgovorna? Iskreno govoreći, u tom smislu nismo u baš u najpovoljnijoj situaciji. Imamo duple poreze na Steam igre, a Steam uzima svoj deo i onda imamo još jedan porez na to, što znači da umesto oko 60-70%, zapravo dobijamo blizu samo 30% ukupne zarade – mada ni ovo nije bas toooliko crno. Ima načina da se to izbegne ako ti je publisher iz zemlje koja nema dupli porez i odnosi se generalno samo na igre prodane u Ameriku, koja za Steam svejedno predstavlja najveće tržište. Uvoz dev konzola u Srbiju je takođe praktično nemoguć. Drago mi je da postoji SGA, da se radi na gejmingu i da u zajednici postoji mnogo pasioniranih ljudi svih uzrasta.

VODIČ KROZ ISTORIJU VIDEO IGARA

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

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

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

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

Ovaj vodič nije obično nostalgичno putovanje u prošlost, već podsetnik na to koliko su video igre uticale na svet oko nas.

Vodič kroz istoriju video igara možete poručiti putem Rekt Shop prodavnice.



TOP IGRE LETA

MARIO KART WORLD - 5. JUN

Tokom zvaničnog prikaza svoje nove konzole, Nintendo je predstavio i prvu pravu ekskluzivu za Switch 2. Mario Kart World, deveti i dosad najveći nastavak popularnog trkačkog serijala, stupa na scenu čak 11 godina nakon Mario Kart 8.

Po prvi put u serijalu, igrači će imati priliku da istražuju masivan otvoren svet. Zasebne staze će biti prirodno integrisane u svet, dok ćemo putem free roam moda moći slobodno da se vozikamo po mapi u pauzama od napetih trka.

Pored novih likova, staza, gejmplej mehanika, modova i kozmetike, Mario Kart World poseduje još jednu bitnu novinu - biće dostupan za čak 24 igrača istovremeno, što je duplo više od svih prethodnih naslova u serijalu!



Mario Kart World će biti dostupan za Nintendo Switch 2.

DUNE: AWAKENING - 10. JUN



Dune: Awakening će biti dostupan za PC, PlayStation 5, Xbox Series X/S i Xbox One.

Posle dva fantastična filma u režiji Denija Vilneva, ovog juna nam stiže nova adaptacija kulnog dela Franka Herberta u ruhu survival MMO igre.

Dune: Awakening se odvija u alternativnoj istoriji u kojoj su svi Fremeni iščezli, dok Paul Atreides nikada nije rođen. U trejlerima smo već mogli da vidimo ključne elemente serijala - političke intrige, sukob za prevlast i borbu za opstanak u surovoj pustinji Arakisa.

Sa tim u vidu, survival elementi će biti ključni. Moraćemo da nosimo Stillsuit kako bismo održali zalihe vode i zaštitili se od peščanih oluja, ali čini se da će peščani crvi biti najopasnija pretnja - developeri su ranije otkrili da će ova stvorenja moći da ubiju igrače za tren oka!

REMATCH - 19. JUN

Starijim generacijama poznati kao FIFA i PES, EA Sports FC i eFootball već decenijama vladaju virtuelnim terenom, ali sada nam stiže nešto potpuno drugačije. Sloclap, Studio poznat po akcionom hitu Sifu, ovog leta stupa na scenu sa jedinstvenom fudbalskom igrom po imenu Rematch.

Sloclap nije izmislio toplu vodu sa ovim naslovom - i dalje je u pitanju fudbal, ali za razliku od FIFA i PES-a koji su u određenim aspektima imali manje-više sličan pristup, Rematch se ističe po svom posebnom gejmpleju. Naime, u pitanju je timska igra u 5v5 i 4v4 formatima, koja više naginje na arkadnu akciju nego na realističnu simulaciju - ključna razlika leži u tome da svakog fudbalera kontroliše zaseban igrač!



Rematch će biti dostupan za PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S.

DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH - 26. JUN

Death Stranding 2: On the Beach, nastavak Kodžiminog kulnog ostvarenja iz 2019. godine, uskoro će ugledati svetlost dana kao PS5 ekskluziva. Ponovo pratimo avanturu Sema Portera koga tumači Norman Ridus, ali u potpuno drugačijem okruženju.

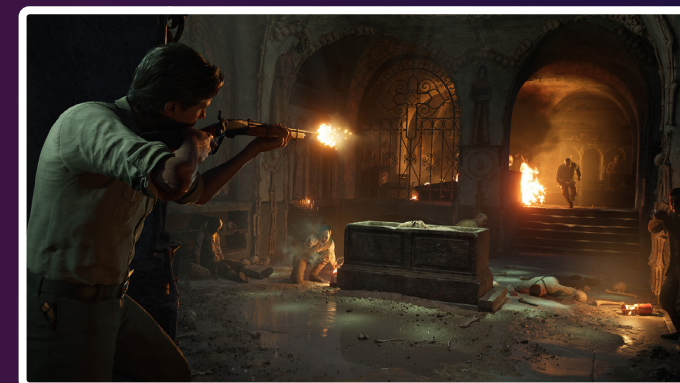
U nastavku nas očekuju novi likovi, još složeniji odnosi i zapanjujuće lokacije, ali pošto je priča fokus, Kodžima je očekivano izostavio detalje. Videli smo nekoliko scena koje neodoljivo podsećaju na još jedan Kodžimin serijal igara, Metal Gear, a najviše pažnje je privukao misteriozni Neil koji izgleda kao Snake.

U svakom slučaju, sigurni smo da će On The Beach biti jednako emotivan i originalan kao i njegov prethodnik.



Death Stranding 2: On the Beach će biti dostupan za PlayStation 5.

MAFIA: THE OLD COUNTRY - 8. AVGUST



Mafia: The Old Country će biti dostupan za PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S.

Nakon osam godina pauze, Mafia serijal se vraća sa novim naslovom koji nas vodi u brutalni svet sicilijanskog kriminala s početka 20. veka. Upoznaćemo se potpuno novom postavom likova koji će verno prikazati razvoj organizovanog kriminala na Siciliji, konkretno u izmišljenom gradu San Celeste, prethodno prikazanom u Mafia II. Preuzećemo ulogu Enza, mladića koji se pridružuje porodici Dona Torisija, njegovog novog mentora.

Za razliku od prethodnog dela, Mafia III, koji je imao otvoreni svet, The Old Country će se vratiti korenima serijala sa linearnim gejmplejom i pričom. Dodatna zanimljivost je što će igra biti potpuno sinhronizovana na sicilijanski jezik, što će je načiniti posebno autentičnom.

METAL GEAR SOLID DELTA: SNAKE EATER - 26. AVGUST

Kao poslednje letnje izdanje za ovu godinu izdajamo još jedno Kodžimino ostvarenje. Na pragu jesenje sezone ponovo ćemo zaigrati kao Snake, i to u rimejku legendarnog Metal Gear Solid 3 - Metal Gear Solid Delta: Snake Eater. Odlična prilika za mlađe generacije da iskuše ovaj klasik!

Osim modernizovane grafike, animacija i drugih vizuelnih poboljšanja, MGS Delta donosi i novi sistem kontrola, uključujući pravi pogled iz trećeg lica, dok će fanovi originala moći da igraju u Legacy stilu, koji će nuditi iskustvo slično originalu iz 2004. godine. Kamufležu ćemo moći da podešavamo u hodu preko brzog menija, bez potrebe za ulaskom u start meni, dok će priča i originalna postavka ostati netaknute.



Metal Gear Solid Delta: Snake Eater će biti dostupan za PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S.



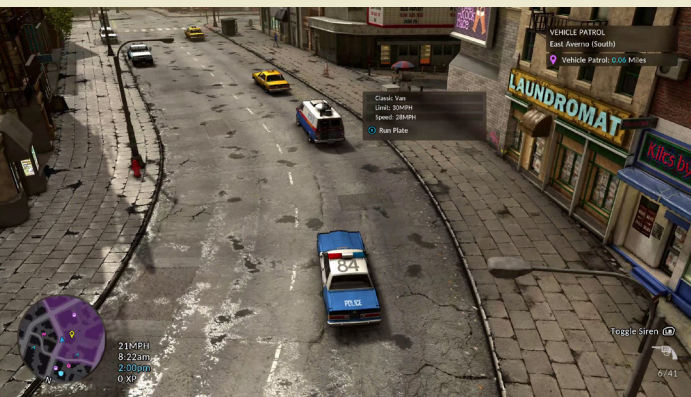
Autor: Igor Totić

OBRNUTI GTA

Još jedan Next Fest i još jedna igra koja se pojavljuje niotkuda i demo koji mi ostavlja lep utisak. The Precinct (Stanica u daljem tekstu) se odlagao par puta jer su videli da su vrlo dobro prošli na demo festu. Cupkao sam lagano dok sam iščekivao izlazak ove igre da bih na kraju bio... pa ravnodušan.

Stanica je bukvalno obrnuti GTA. Vi ste u ulozi policajca Nika Kordela, guštera koji dolazi u grad Averno, prateći stope svog oca koji je bio legendarni policajac ali je umro u nepoznatim okolnostima u ovom gradu punom kriminala. Ali, Nik ne može samo da bude detektiv nego mora da prođe kroz sve korake kao mladi policajac što pokriva sve od pisanja prekršaja za parking do pilotiranjem helikoptera i infiltriranja sa SWAT jedinicama. Cela radnja se odvija 80-ih godina što dodaje dodatnu zanimljivu estetiku starih pandurskih filmova i serija kao što su Magnum PI, A-Team i Knight Rider.

Igra poseduje polu-ptičiju perspektivu što podseća na GTA 2 dane i slične igre (da li se možda neko seća Future Cop: L.A.P.D.?), što znači da kamera nije direktno iznad glavnog lika, nego je spuštена malo iza leđa. Ovim je em nostalgija em lep pregled cele situacije, bilo da se jurite sa lopovima ili ste usred neke vatrene bitke. Vožnja bi po svim ovim pravilima trebalo da bude super jednostavna, ali se automobili ponašaju čudno i na momente vijugaju, a na druge su jako tromi što mi je predstavljalo najveći problem tokom jurnjave. Problem je taj što kad jurite nekoga, ako malo zakačite ivičnjak, možete da izletite sa puta ili kompletno da se okrenete – nema nijansi.



IAKO JE PATROLA MENI BILA NAJZANIMLJIVIJ I MOMENAT U IGRI, IMA DOSTA PROBLEMA



Početak igre je meni bio najzanimljiviji jer ste bukvalno običan policajac koji se sa svojim partnerom šeta i traži kriminalce. Za sve ovo imate „radno vreme“ koje vam otkucava sa strane tako da imate samo određeni deo dana da uradite šta želite (ovo malo koči igru u početku).

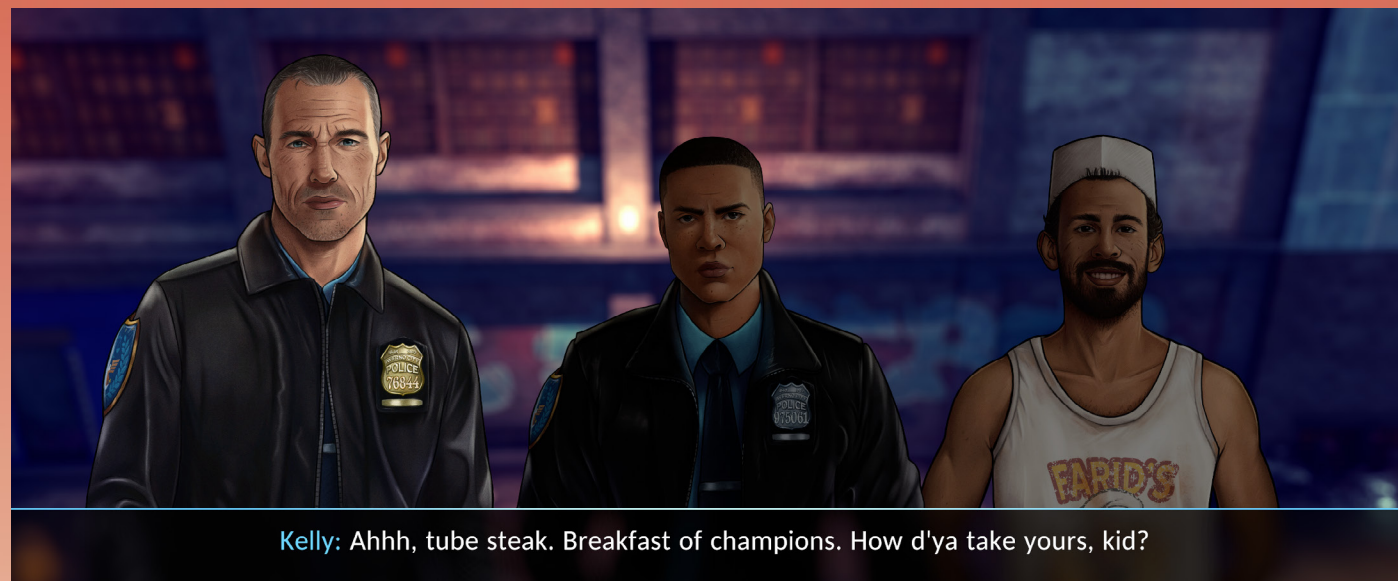


Prekršaja ima dosta, a igra vam nudi priručnik sa pozamašnom listom istih. Jako teško je u početku skapirati sve što se nudi ali vremenom, kao pravi policajac, naučićete sva pravila napamet i nećete više morati da koristite priručnik. Na primer, ako jurite prekršaje za parking, morate da obratite pažnju da li je automobilu isteklo vreme parkiranja, da li je parkirao pored hidranta, da li je parkirao na ivičnjak i u odnosu na to pišete kazne. Pored ovoga jurićete crtače grafita, pijanice, sprečavaćete tuče, krađe i druge sitne prekršaje. Na sve ovo postoje razne bande koje morate da srušite tako što ćete skupljati dokaze i ići od nižih rangova kriminalaca u bandi sve do vođa kada organizujete raciju da uhvatite vođu.

Iako je patrola meni bila najzanimljiviji momenat u igri, ima dosta problema. Naime sa vama ide partner koji nije baš najposposobniji. Ako na primer naletite na dvojicu koji se tuku, jednog uhvatite a drugi krene da beži. Ako ste vezali prvog i krenuli da jurite drugog, prvi će u nekom momentu pobeći. Ako pustite partnera da juri drugog u 90% slučajeva ga neće uhvatiti i samim tim nećete dobiti najbolju ocenu za kraj dana. A ocene su bitne jer sa njima skupljate poene sa kojim otključavate nova oružja i mehanike.

Kada uhvatite kriminalca, možete da ga optužite za razne kriminalne aktivnosti u odnosu na to šta se desilo, ali igra ima jako predefinisane skriptu šta to tačno može biti. Na primer, ako sam jurio lopova koji beži od mene, uhvatim ga, on se otima i ja ga savladam. Mogu da ga vežem i da ga optužim za krađu, a ako ga pretresem i pronađem neku drogu, eto još jedne optužbe. Međutim ako izaberem da ga optužim i za napad na policajca, igra to ne dozvoljava jer taj NPC nije predefinisana za to (iako me je napao) i dobiću negativne poene jer sam ga optužio. Ovo me je mnogo smaralo tokom igre jer mi se sviđa mehanika da mogu da ga pogrešno optužim (što se dešava i u realnom životu), ali ako znam da sam u pravu, ne mogu protiv skripte same igre.

THE PRECINCT DOSTA PODSEĆA NA STARE PANDURSK E FILMOVE I SERIJE KAO ŠTO SU MAGNUM PI, A-TEAM I KNIGHT RIDER



Na sve ovo kuca sat i morate da donesete odluku da li ćete sami voditi kriminalca u Stanicu ili ćete zvati podršku. Ako izaberete sami, to vam oduzima vreme ali je lep roleplay momenat i dobijate dodatne poene. Ako pozovete podršku, policajac koji dođe će se 100% zaglaviti u saobraćaju i NPC neće moći da pronade putanju do vas sem ako ne pregazi pola grada, što vam ne oduzima poene već mnogo vremena.

Zaključak bi bio da je AI najveći problem ove igre i to se da popraviti. Već su krenule da izlaze zakrpe ali nije još ni blizu nečega naprednijeg od običnih skripti.

Na sve ovo postoji i priča gde Nik mora da prati naredbe šefa Stanice (grupa Models, cca. 1997), narednika i partnera. Priča služi da vas em uvede u svet policije, ali i da vas uputi na rešavanje smrti Nikovog oca. Igra ima i glasovnu glumu, ali mislim da je bolje da su ostavili samo tekst jer iako ima par izuzetaka, gluma je katastrofalno loša. Opet, radi se o indie igri i ne mogu puno da zamerim ali ima toliko indie igara koje imaju barem kompetentnu glasovnu glumu.

Ovaj tekst zvuči baš kritično, jer i jeste, ali na sve ovo meni je The Precinct i dalje igra koju redovno palim na Steam Deck-u (odlično radi, 30FPS bez modifikacija). Same patrole su super zabavne, delovi sa pucanjem su bazični ali služe svrsi i igra vas stvarno navodi da se osećate kao pravi američki policajac iz 80-ih.

The Precinct ima moju generalnu preporuku, ali bih sačekao da izađe još mnogo zakrpa pre nego što se kupi jer mora još malo da se kuva.

AI JE NAJVEĆI PROBLEM OVE IGRE I TO SE DA POPRAVITI

RAZVOJNI TIM:
Fallen Tree Games Ltd
IZDAVAČ:
Kwalee
PLATFORME:
PS5, PC,
Xbox Series X/S
CENA:
29,99€

OCENA

7,5

- ✓ Zabavne patrole
- ✓ Osećaj da ste pravi policajac iz 80-ih
- ✗ Nekonzistentnost pravila hapšenja
- ✗ AI
- ✗ Kontrola vozila je u najmanju ruku izazovna

**Igru ustupio:
Kwalee**

TEST PLATFORMA:
PC/Steam Deck
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-10400F / AMD Ryzen 5 5600X
GPU: Nvidia GeForce RTX 2060 / AMD Radeon RX 6600 XT
RAM: 16 GB
HDD: 8 GB

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



Autor: Milan Živković

VIZUELNA GOZBA, NARATIVNA DIJETA

Pre nego što kažem bilo šta u vezi igre pred nama, moram se osvrnuti na jedan drag naslov. Lost in Random je igra za koju je zaslužna neko licina istih glava koje stoje i iza ove koja je danas pred nama. Pa iako sem čudnovatog stila značajno različita, Lost in Random deli jednu suštinsku karakteristiku sa The Midnight Walk – sposobnost da u određenoj meri podbaci.

Iako ovo instant zvuči kao ogromna mana, gledajte na to ovako... Sigurno vam se u životu više puta dogodilo da imate dobru ideju, međutim kada je sprovedete u delo budete razočarani rezultatima. E pa upravo takve su ove dve igre. Suvi potencijal i jedno neispunjeno obećanje.

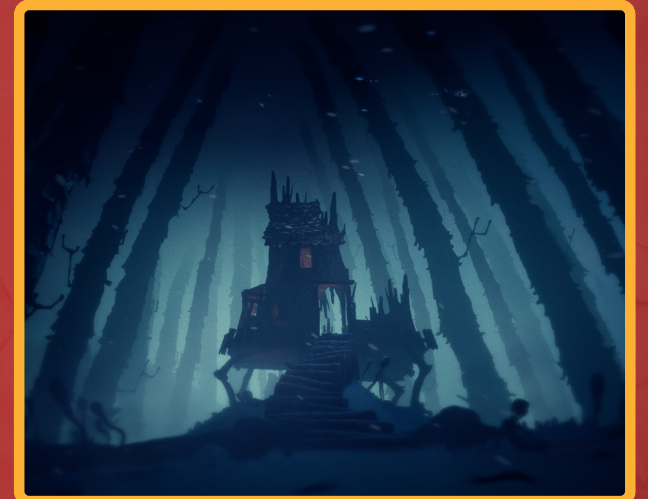
Pa dok je Lost in Random uprkos obećanjima koja su podbacila uspeo da bude izuzetno zabavna igra od početka do kraja, ovde je to nešto drugačiji slučaj.



**IGRA OBILUJE
NARATIVOM KOJI
JE JAKO TRAPAVO
ISPRIČAN**

Kako naslov igre sugerše, u pitanju je simulacija šetnje kroz noć. I to čak sa toliko intenzivnim akcentom na to, da sam se jedva osećao kao da igram igru. Narativom i vizuelnim utiscima vođena priča, bajkovito ali nevešto ispričana, pogodiće u srca publiku do koje uspe da dopre. Što nažalost, neće biti tako velik broj igrača.

Priča iz prvog lica prati misterioznog "Izgorelog" na putu kroz Ponoćnu šetnju. Društvo mu prave samo narator koji sugerše dešavanja koja predstoje i maleni "Pot boy", da ne kažem Grnčarko. Ovo malo Čupče je vaša zvezda vodilja kroz noć i sredstvo kojim donosite svetlost do najmračnijih delova sveta igre.





Šetnjom kroz ponoć, nailazićete na nekolicinu sporednih priča koje boje ovaj svet svojim depresivnim tonovima. A način na koji ćete doživeti i primiti svaku od njih, nesumnjivo zavisi od vašeg trenutnog raspoloženja. Za sebe mogu slobodno da kažem da mi je raspoloženje variralo od slabog do nikakvog za ovakvu vrstu narativa, tako da osim na par momenata, i nisam najviše uživao u priči koju je igra tako ponosito predstavljala.



Iskustvu nije pomogla ni činjenica da kroz većinu igre samo koračate i otvarate put dalje. Retki su momenti kada ćete se skrivati od neprijatelja ili ispaljivati šibice u smeru dalekih sveća, ne biste li rešili zagonetku ili dve. Pa bez obzira što ovi momenti razbijaju monotoniju, opet uspevaju da deluju nekako suviše i nespreno.

**NAJVEĆI ADUTI IGRE
JESU IZUZETNO LEPA
VIZUELNA PREZENTACIJA
I ODLIČNO IZREŽIRAN
ZVUK**

Činjenica da je u pitanju kratka igra, ovde na neki način predstavlja i plus. Duži naslov ovog tipa, nesumnjivo bi prerastao u agoniju, osim ukoliko se apsolutno ne zaljubite u njegov sadržaj. Pa iako je tako nešto teško postići, nije kao da ovde ne postoji i par stvari koje su zaista sjajne.

**CELO ISKUSTVO
VIŠE DELUJE KAO
ŠETNJA KROZ
MUZEJ NEGO
PRAVA IGRA**

**ČINJENICA DA JE U
PITANJU KRATKA IGRA,
OVDE NA NEKI NAČIN
PREDSTAVLJA I PLUS**

Kao prvo, dizajn zvuka je odličan. Iako polovina likova zvuči kao ja dok sam pre 30 godina glumio gremlina, audio efekti su odlični. Da, gluma je neujednačena i štrči na sve strane, ali ukoliko zatvorite oči i stavite slušalice, "binauralni" zvuk će vas instant teleportovati u svet igre. A vredni napomenuti i da je ovo naslov koji podržava VR tehnologiju koju nažalost ovom prilikom nisam mogao da isprobam.

Sigurno najveći adut igre jeste vizuelna prezentacija. Kompletan svet je maštovito osmišljen i dočaran kroz "stop motion" animacije i izvajane figure. Dok u nekim naslovima ova vrsta tehnike može da deluje kao da vam grafička kartica trokira, ovde to nije bio slučaj. Igra je zaista lepa, a kada se oslikana pozadina, osvetljenje i prisutni likovi uklope na pravi način, posvedočićete jednoj od najlepših igara "timbartonovskog" tipa.

Pa i priče koje su glavno štivo ponoćne šetnje, prezentovane su pomalo usiljeno. Kao da je sav taj teatralni ton naratora i škripavi glasovi ostatka postave tu samo da bi vas prevarili da je pred vama jedna prava bajka. Nekako sve deluje naopako. Kao kada želite da napišete tužnu pesmu. Poezija ne funkcioniše tako. Iz tuge proizilazi tužna pesma, a ne obrnuto. Tako ne funkcionišu ni video igre.

No evidentno je da je u stvaranje ovog naslova uloženo dosta truda i ljubavi. Najviše po pitanju vizuelne prezentacije koja je trebalo da ispriča dublju priču. Međutim, kada se glasovi trapavo potiru, priča prekida ili počinje prerano, skreće pažnju sa ostalog toka igre ili još gore – smara! To su momenti kada je najbolje prekinuti igranje i dati igri drugu šansu nekog drugog dana. Potrefiti raspoloženje i momenat kada je zaigrati, jedina je dobitna kombinacija.

Nemam sumnje da će neki igrači u ovom naslovu videti remek-delo. Ali prosečan igrač, a prosek je zakon, sigurno neće uvideti viziju onako kako je razvojni tim naumio. Stvarno šteta, jer ispod trapavog izvođenja stoji ipak nešto što ne vidamo tako često. Jedan poseban naslov koji će ostati neshvaćen, sem nekolicini srećnih pojedinaca kojima ću početi da zavidim na tri, četiri... sad.



RAZVOJNI TIM:
MoonHood

PLATFORME:
PC, PS5

IZDAVAČ:
Fast Travel Games

CENA:
39,99€

OCENA

6

- ✓ Specifična i lepa vizuelna prezentacija
- ✓ Odlično izrežiran zvuk
- ✓ Priča ima potencijal
- ✗ Nezanimljivo ispričano
- ✗ Gejmplej ili suvišan ili nepostojeći
- ✗ Neizazovno i neshvaćeno

**Igru ustupio:
Fast Travel Games**

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i7 6700k
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070
RAM: 16 GB
HDD/SSD: 18 GB



Autor: Predrag Ciganović

ČAROBNJAČKI UNIVERZITET OD SADA I NA PS5!

Četiri godine nakon što je izašao Spellcaster University, stigao je i PS5 Port! Tada je o igri pisao kolega Nikola Aksentijević, a sada sam i ja dobio zadatak da isprobam simpatični Hogwarts simulator, samo umesto tastature i miša, morao sam to da izvedem sa džojstikom u rukama.

Spellcaster University spada u jednu od onih igara koja vas ne osvoji na prvu loptu, ali znatiželjom i čudnim šarmom može da uvuče svakog u svoj svet. Sada je igra stigla i na PlayStation 5, i iako je osnovna struktura ostala ista, zapitao sam se - Da li je interpretacija ove igre dovoljno zanimljiva da zadrži pažnju i na konzoli?



U osnovi, igra je ostala ono što je uvek bila. Mešavina business simulatora sa pojednostavljenim city-builder sistemom. Vizuelno igra me podseća najviše na Fallout Shelter, ali bih rekao sa po samom gameplay-u nema previše sličnosti. Vi ste dekan čarobnjačke akademije koja se trudi da opstane uprkos stalnoj pretnji od invazije Gospodara Zla. Tokom kampanje se selite sa lokacije na lokaciju, pokušavajući da razvijete školu, izgradite nove učionice, postavite profesore i usmerite studente ka određenim školama magije.

Igra koristi "drugačiji" sistem gradnje baziran na karticama, što znači da nemate slobodu da gradite vašu školu baš kako vi poželite, već će se o tome postarati stari-dobri RNG. Iako postoje različiti špirovi vezani za različite timove mana i škola magija, strategije u rasporedu prostorija i međusobnih sinergija čini da sve brzo pređe u rutinu.

**IGRA JE ISPUNJENA
HUMORISTIČNIM
INTERAKCIJAMA**



Sa tehničke strane, PS5 verzija je funkcionalna, ali ne donosi ništa posebno u pogledu unapređenja – vizuali su rekao bih identični kao i ranije. Kontrole su solidno prilagođene džojstiku, ali nije teško osetiti da je igra ipak dizajnirana primarno za miš i tastaturu.

Najveći izazov Spellcaster University-ja po meni je tempo igre. Iako deluje kao da vas očekuje dubok menadžment sistem, u praksi se većina odluka svodi na pasivno posmatranje. Izgradili ste učionice, rasporedili učenike, i sada uglavnom čekate da se dogodi sledeći događaj, ili da sakupite dovoljno resursa za sledeću karticu. Kada se pojavi neki zanimljiv event, to zaista ume da razbije monotoniju, ali takvi trenuci nisu česti. Jednostavno mi se čini da većina odluka na neku ruku nema nikakav uticaj na konačan rezultat igre, već jednostavno postoji zarad spoljne lepote. Možda zvuči malo previše grubo, ali imam utisak da je dosta elemenata igre dočarano da izgleda lepo spolja, dok je u samoj suštini prazno. Primera radi, svi studenti imaju svoje neke mane i vrline, koje su lepo prikazane, ali ni u jednom trenutku nisam osetio kao da je to važan faktor za ukupan rezultat igre.

S druge strane, postoji šarm u celokupnom tonu igre. Igra je ispunjena humorističnim interakcijama, studentima koje krase D&D alignmentima, pa i zanimljivim profesorima. Ima tu nečeg toplog i simpatičnog, što može da vas zadrži u igri duže nego što biste očekivali. Ipak, ukoliko niste posebno raspoloženi za „lagani building vibe“, postoji realna šansa da ćete izgubiti interes pre nego što dođete do konačne borbe protiv Gospodara Zla.

Da sam pre četiri godin e sedeo za tastaturom kao moj kolega koji je tada pisao originalnu recenziju, možda bih i ja bio malo darežljiviji ocenom, posebno jer smatram da je ova igra ipak bolje prilagođena mišu i tastaturi. Ne želim da kritikujem PS5 port, jer smatram da je studio odradio odličan posao sa prebacivanjem kontrola, miš vam jednostavno pruža veću i bržu kontrolu, što iako nije mnogo važno za ovakav naslov, čini iskustvo malo prijatnijim.

Spellcaster University nije loša igra, naprotiv, može da bude prilično opuštajuća i čak simpatična, ali po meni fali ono nešto što bi je izdvojilo iz mora sličnih indie naslova.



RAZVOJNI TIM:
Sneaky Yak Studio

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

IZDAVAČ:
Red Art Games

CENA:
19,99€

OCENA

6,5

- ✓ Prijatan vizuelni stil
- ✓ Opuštajući ritam igre
- ✗ Površni menadžment sistemi
- ✗ Repetitivan gejملهj nakon dužeg igranja

**Igru ustupio:
Red Art Games**

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

CPU: Intel i3-2100 / AMD A8-5600k
GPU: GeForce GTX 630 / Radeon HD 6570
RAM: 4 GB
HDD/SSD: 5 GB

ONIMUSHA 2™ Samurai's Destiny

SEĆE KAO NEKAD, BOLJE NEGO IKAD



Autor: Milan Živković

Kada se govori o klasičnim "hack and slash" naslovima, igrači će se prvo uhvatiti za God of War serijal ili još bolje kultni Devil May Cry. Malo ko pomisli na igru koja je takođe jedan od začetnika pravca koji je ovaj žanr početkom ovog veka masovno popularizovao. Onimusha je poprilično nepravredno zaboravljena franšiza.



Istina, sledeće godine nas očekuje nastavak na koji se čekalo praktično 20 godina, a do tada imamo priliku da ponovo iskusimo verovatno najbolji deo serijala u njegovoj remasterizovanoj verziji. Onimusha 2: Samurai's Destiny, preleteo je nekoliko generacija konzola i sleteo na naše Svičeve, Plejstejšne, tostere ili na čemu se već danas masovno igramo, ne uviđajući koliko smo kao gejmeri blagosloveni.

REMASTER OMogućAVA POKRETANJE IGRE U DALEKO VIŠOJ REZOLUCIJI NEGO ŠTO JE TO ORIGINAL MOGAO, SVE SA "WIDESCREEN" OPCIJOM

Elem, ukoliko ste čitali prve utiske za ovu igru u prošlom broju našeg i vašeg časopisa, videli ste da je u pitanju izdanje koje se zapravo i ne trudi da Bog zna šta unapredi u odnosu na originalni naslov. Ovo je projekat koji se trudi da očuva ono što je nekada bilo, ali tako što će mu udahnuti nov život tek toliko da se malo modernizuje. Suština ostaje u tome da se sačuva autentičnost i iskustvo igranja kao pre 25 godina.

Radnja igre je smeštena u feudalni Japan i prati samuraja koji se vraća u svoje selo i zatiče ga potpuno uništenog. Krivac? Demonska vojska Genma, predvođena oživljenim Nobunagom Odom. Na samuraju je da otkrije svoje polu-demonско poreklo, osveti selo i zaštititi buduće naraštaje uz pomoć pet Oni kugli, za koje se veruje da mogu pomoći ljudima u borbi protiv demona.



Remaster omogućava pokretanje igre u daleko višoj rezoluciji nego što je to original mogao, sa opcijom za "widescreen" prikaz. S obzirom da se igra sastoji od mnoštva prerenderovanih pozadina, ovo je postignuto zumiranjem i pomeranjem kamere, odnosno fokusiranjem na samo jedan deo originalne slike.

Ovo je naravno bilo neophodno s obzirom da pozadine nisu ponovo rađene od nule, već su iskorišćene stare. Ali naravno sada izgledaju dosta jasnije nego što je to ranije bio slučaj. Suštinski, poboljšanja po pitanju tekstura i osvetljenja čine da kompletan prikaz sada bude znatno jasniji u odnosu na original.

**BROJNE SU IZMENE
TEHNIČKO-FUNKCIONALNE PRIRODE
KOJE OLAKŠAVAJU IGRANJE**



Ovakav pristup smo mogli da vidimo i ranije, recimo pri remasterizovanju avanture Grim Fandango. Samo bez korišćenja metode pomeranja kamere kako bi se zadržao odnos stranica ekrana. U svakom slučaju, rezultat je jako dobar za jedan projekat koji nastoji da očuva kompletan utisak prvobitne igre.



Tu su i izmene tehničko-funkcionalne prirode, gde je sada moguće koristiti ozloglašene "tank" kontrole ali i daleko prirodnije upravljanje, gde karakter ide tamo gde ga usmerite. Ukoliko niste čuli za "tank" kontrole, one su iz nepoznatog razloga bile pravi bum početkom dvehiljaditih godina i sve igre su želele da ih inkorporiraju. Ali sada iz ovog ugla kad pomislimo da se karakterima upravljalo tako što pritiskom na gore on uvek ide napred, a na levo i desno ga rotirate u mestu kao pravi tenk, ne mogu a da se ne zapitam – o čemu su dizajneri tog vremena uopšte razmišljali?!

Igra je ispeglana i na drugim poljima. Tako je sada recimo moguće brzo menjati opremljeno oružje, jednim pritiskom dugmeta. A tu su i poboljšanja na polju grafičkog interfejsa, pa je sve znatno preglednije. Nema sumnje da nam neke od retro karakteristika sigurno neće nedostajati...

Tu su i različiti nivoi težine, pa osim originalnih postoji i ekstremni izazov gde ginete pri prvom primljenom udarcu. A tu su i nešto blaže varijante viših izazova, koje će stare obožavaoce sigurno obradovati.

Prisutne su i mini-igre koje je posedovao original, samo što ih sada nije potrebno otključavati već su dostupne od starta. Možda malo neobična izmena, ali šta je tu je.

Dakle da sumiramo – bolja rezolucija, prilagođenost modernim ekranima, bolje kontrole i interfejs, više izazova, otključane mini-igre i da još jednom ne zaboravim, izvođenje u stabilnih 60 sličica u sekundi. Restauracija uspešna!



Ukoliko ste voleli original i niste ga dugo igrali, nema sumnji da će vas pojavljivanje remastera koji nastoji da očuva originalno iskustvo, i te kako obradovati. No ako ste se nadali nekom novom sadržaju, osim “preorder” kostima, bojim se da ćete ostati uskraćeni. Za to izgleda ipak treba sačekati 2026. godinu i najnoviji nastavak.

A ostali igrači, željni da iskuse jednu od igara začetnika žanra, moderno a opet kao nekad - ovo je vaša najbolja opcija.



TU SU I RAZLIČITI NIVOI TEŽINE, PA OSIM ORIGINALNIH POSTOJI I EKSTREMNI IZAZOV GDE GINETE PRI PRVOM PRIMLJENOM UDARCU



PLATFORME: Nintendo Switch, PS4, Xbox One, PC
RAZVOJNI TIM: Capcom Production Studio 2
CENA: 39,99€
IZDAVAČ: Capcom

OCENA

7,9

- ✓ Grafička unapređenja
- ✓ Modernizovane kontrole i interfejs
- ✓ Novi izazovi
- ✗ Neki elementi su zastareli
- ✗ Glasovna gluma danas zvuči smešno
- ✗ Dužina igre je kratka za današnje standarde

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
Nintendo Switch

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11 64-bit
CPU: Intel Core Core i3 8350k / AMD Ryzen3 3200G
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX570
RAM: 16 GB
HDD/SSD: 25 GB



GIRL GAMING
SHOW

SVAKOG DRUGOG
PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:
@GIRLGAMINGASSOCIATION





Autor: Miloš Živković

DANI PROLAZE, REMASTERI NADOLAZE

Prošlo je pet godina od izlaska originalnog Days Gone, igre koja je unela određene novitete u svet survival horora i donekle prodrla uspavanog džina gejming žanrova. Nakon što je The Last of Us postavio visoke standarde, svaki pokušaj da se krene tim putem predstavljao bi veliki izazov, a samo su se najsmeliji usudili da to i pokušaju.

Upravo je Days Gone krenuo tim putem. Iako nije uspeo da zaseni svog duhovnog prethodnika, ipak je doneo nešto novo i uzbudljivo. Verovatno najveći problem ove franšize jeste to što je The Last of Us imao svoj najveći adut u priči, dok Days Gone tu, nažalost, nije ni približno parirao.

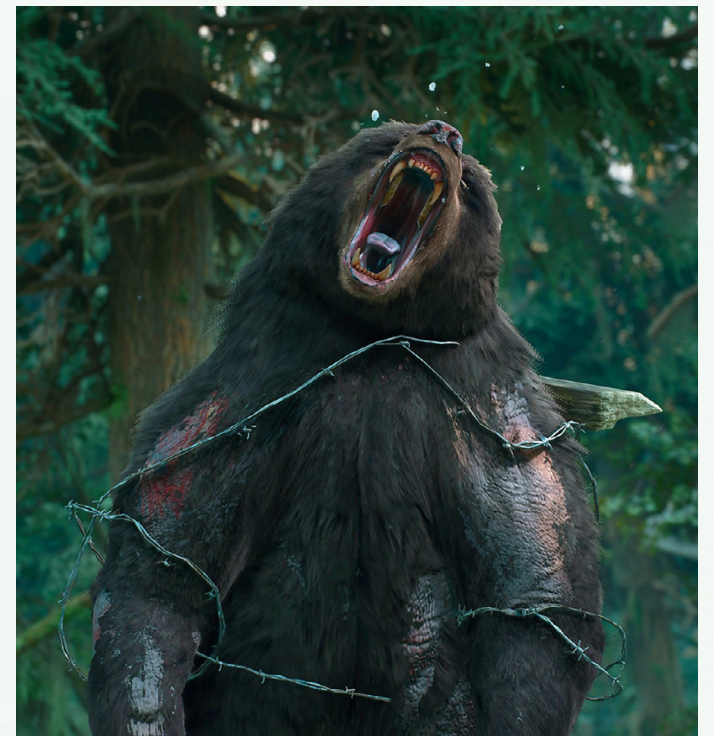
**U PRVIH NEKOLIKO SATI
IGRANJA NISAM DOŽIVEO
NI JEDAN JEDINI BAG**



Priča je prilično neuverljiva i gotovo je izvesno da će igrači imati problema da se povežu sa glavnim likom i dožive emotivnu dubinu narativa. Ako izuzmemo plitku priču, veliki plus ove igre jeste atmosfera – zaista impresivna, uz odličan soundtrack i kvalitetne zvučne efekte.

Igra je prvobitno bila ekskluziva za PlayStation, ali je 2021. godine portovana i za PC. A sada, 2025. godine, dobili smo i prvi remaster, koji ćemo pokušati da ocenimo što objektivnije i prenesemo vam sve prednosti i mane koje on donosi, kao i koliko je doprineo celokupnom osećaju i užitku u igri. Dakle da počnemo!

Već na prvi pogled pri igranju ove igre odmah se primećti koliko su rezolucija i texture objekata i okruženja u igri kvalitetniji nego u originalu, a ono što je svakako još primetnije i za svaku pohvalu jeste da u prvih nekoliko sati nismo doživeli nijedan bag, što definitivno nije bio slučaj sa originalom gde su bagovi štrčali i “izbijali” oči na sve strane.



**ODMAH SE PRIMEĆUJE
KOLIKO SU REZOLUCIJA I
TEKSTURE OBJEKATA I
OKRUŽENJA U IGRI
KVALITETNIJI NEG U
ORIGINALU**

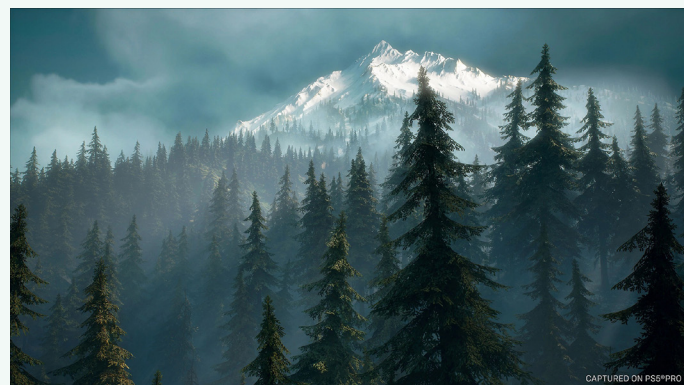


Dakle vizuelno igra je definitivno unapređena iako ne toliko drastično, ali opet dovoljno da poboljša celokupan utisak. Ali ono što dodatno diže utisak jesu novi dodatni modovi kao što su Survive Horde Assault Mode, Race Against the Clock in Speedrun Mode i konačno ultimativni survival izazov (Permadeath Mode), gde imate samo jedan život i kad umrete to je to. Dakle ovo je mod za najspretnije i najhrabrije! Svi ovi nabrojani modovi su svakako dobar dodatak i mogu vam pružiti dodatnu zabavu, posebno Horde Assault koji je nama nekako bio najzanimljiviji.

Ako izuzmemo dodatne modove i fokusiramo se na glavnu igru, ona je kao i pre ostala veoma zanimljiva. Naravno nećemo ni ovaj put propustiti priliku da posebno pohvalimo napade hordi zombija koje izgledaju fantastično i podižu nivo adrenalina u krvi! Ali eto, u ovom izdanju ćete zbog novih modova koje smo već pomenuli, moći i dodatno da uživate u njima. Jedan brzi savet kad su horde u pitanju - verujte vašim nogama jer će vam one nekada biti jedina opcija. Nije sramota pobeći kad te juri stotine zombija! Misije su ponekad repetitivne što ume malo da zasmeta, ali ima i zanimljivih koje će to nekako nadomestiti. No ipak to ostaje kao mali minus.

AKO IZUZMEMO PLITKU PRIČU, VELIKI PLUS OVE IGRE JESTE NJENA ATMOSFERA

OVOGA PUTA ĆE VAŠA LAMPA ZAISTA BITI VIDLJIVA - NEMA VIŠE MISTERIOZNE SVETLOSTI!



Nivo bagova u igri je minimalizovan, a ono što smo mi nekako odmah uvideli a što nije bilo prisutno u originalnom izdanju, jeste da je ovoga puta lampa na grudima našeg protagonista Dikona vidljiva i nema više potrebe za nagađanjem odakle se pojavljuje ta misteriozna svetlost.



Takođe ono što je i dalje primetno, vaš motor će "srkati" gorivo kao da ima 1000 konjskih snaga, a verujte nam nije tako. Pogotovo ne u početku igre... U određenim momentima čak i kada "nagarite na max", utisak je nekako da i dalje idete sporo. A to posebno važi za prvu polovinu igre. Zašto? E pa ukoliko još niste zaigrali ni original, to ostavljamo vama da saznate.



Dakle, u remasteru je dosta toga ispravljeno i igra je zaista ispeglanija. A sada koliko je ovaj remaster bio neophodan, ostaje veliko pitanje. Kada je već tu mi ga svakako preporučujemo svima a posebno onima koji ovu igru još nisu ni igrali. Može vam pružiti zadovoljavajuću količinu zabave, što u današnjem gejming svetu i tržištu ipak nije nešto što se uvek podrazumeva.



PLATFORME:
PS5

CENA:
49,99€

RAZVOJNI TIM:
SIE Bend Studio

IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment

OCENA

7.7

- ✓ Novi modovi igranja
- ✓ Mnogo manje bagova nego pre
- ✓ Sjajni zvučni efekti i muzička podloga
- ✗ Repetitivne misije
- ✗ Slaba priča definitivno nije re-masterizovana

**Igru ustupio:
PlayStation**



Autor: Milan Živković

KAD ČIKA BOBI ZATVORI IGRAONICU, CAPCOM OTVORI KOLEKCIJU

Reizdanje neke igre, posebno u vidu kolekcije, može biti ili super stvar ili potpuni promašaj. Ovo su momenti kada nije važan samo kvalitet igara nego i način na koji su upakovane i prezentovane, pa i da li donose bilo kakva poboljšanja u odnosu na originalna izdanja.

Kada je ova kolekcija u pitanju, prvo poboljšanje tiče se dostupnosti, jer pred nama je osam igara u obliku koji je bio dostupan samo na arkadnim uređajima. To ih čini daleko pristupačnijim nego da idete u čika Bobijevu podzemnu igraonicu da vidite da li još uvek radi. Spoiler alert: Ne, ne radi već decenijama.

Ovo ne da su samo preslikane i sažete kopije svojih arkadnih originala, nego je u pitanju i osam zaista dobrih naslova koji su u svoje vreme žarili, palili i novčića se najeli. Draz džepova koji se postepeno prazne je deo vremena kojih više nema - stiglo je vreme džepova koji se prazne instant. No kao što kažu, svako vreme nosi svoj džep. A ova kolekcija ne spada među one najskuplje, tako da je to definitivno plus.



**CAPCOM
FIGHTING COLLECTION 2
ČINI ODLIČAN PAKET OD
ČETIRI 2D I ČETIRI 3D IGRE**



Na čelu kolekcije, imamo Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000, koji je ako se ne varam, prva igra koja je kombinovala likove iz Capcom i SNK univerzuma. A zatim odmah za njim, kolekciju krase i Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium 2001, koji je prošireni nastavak sa čak 48 likova što je za ono vreme predstavljalo poprilično dobar katalog.

Poslednji naslov "crossover" tabačina jeste Capcom Fighting Evolution, koji objedinjuje karaktere iz Street Fighter-a, kao i likove Darkstalkers i Red Earth univerzuma. Svaka od igara je u prepoznatljivom 2D izvođenju, i sa pravim retro šmekom, naročito ukoliko podešavanja grafike propisno postavite, o čemu ću vam reći nešto malo kasnije.

Tu je i fantastični Street Fighter Alpha 3, koji je pre pojavljivanja mlađe braće u 2.5D izvođenju bio zasigurno najatraktivnija igra franšize. Ovde je prisutna Upper verzija, koja je zapravo prvo globalno poboljšanje koje je uvelo dodatne likove i napravilo bolji balans između njih.

Plasma Sword: Nightmare of Bilstein je još jedan odličan naslov. U pitanju je nastavak na Star Gladiator iz 1998. godine i 3D tuča gde ne koristite samo pesnice već i naoružanje. Ali kada su u pitanju 3D tuče, najzabavniji deo paketa je verovatno Power Stone.

CEO PAKET JE KONCIPIRAN TAKO DA IZ GLAVNOG MENIJA BIRATE I IGRU I REŽIM U KOJI ODMAH ULAZITE, BILO DA IGRATE SAMI, PROTIV PRIJATELJA ILI SAMO VEŽBATE



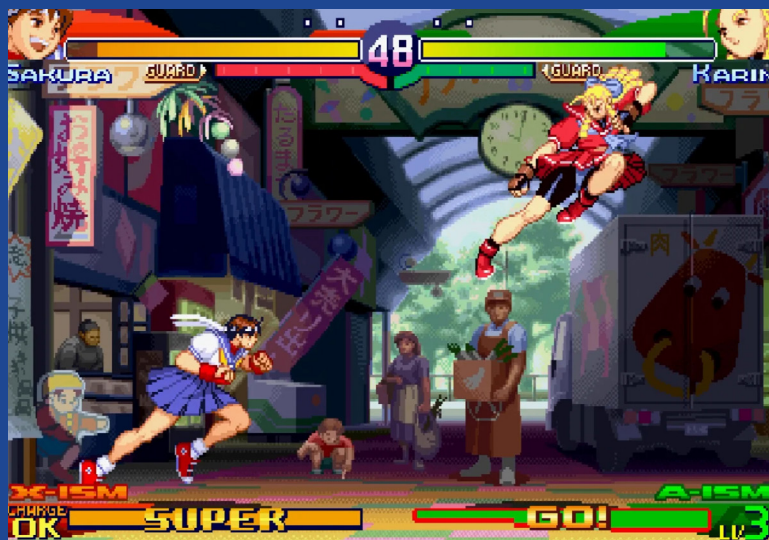
Ova igra stiže u oba svoja nastavka, gde haos prvog nadmašuje samo drugi deo. Atmosfera i generalni utisak Smash Bros. serijala, samo u potpunom 3D izvođenju. Ako želite da sa drugarima zaigrate nešto što će ih naterati da očima po ekranu traže svog lika kao u tri noću komarca na zidu, Power Stone 2 je definitivno naslov koji može da postigne takav efekat.

Osmi i poslednji naslov kolekcije, jeste Project Justice odnosno drugi nastavak Rival Schools. Znaće već kako to ide, atmosfera azijskih srednjoškolskih obračuna, preneti u 3D tabačinu za sve uzraste. Nema greške! Bio je to početak milenijuma, nestašne godine, timski mečevi i školske priče. Što bi rekli, i da niste živeli u to vreme - da vas podiđe nostalgija.

Zajedno, ovih osam naslova čine odličan paket od četiri 2D i četiri 3D igre. Svaki od ovih dragulja moguće je dodati izbrusiti nekolicinom grafičkih podešavanja. Za početak, tu je veličina slike. Imamo fullscreen sa razvučenim proporcijama ali i "pixel perfect" veličinu ekrana za originalno iskustvo. Naravno i filteri koje možete primeniti doprinose doživljaju pa tako igru možete srediti da praktično izgleda kao na ekranu arkadne mašine, što je sjajna stvar.



Tu je i mogućnost da duplirate internu rezoluciju renderovanja, od čega koriste imaju 3D naslovi pa izgledaju daleko oštrije. Mada je moguće ovo primeniti i na 2D igre, benefit je gotovo beznačajan. Osim ako razvojni tim ne uzme pa ponovo nacrtava sve spratove u duplo višoj rezoluciji, nema ni logike da postoji magično dugme koje duplira rezoluciju u 2D naslovima.



Ceo paket je koncipiran tako da iz glavnog menija birate i igru i režim u koji odmah ulazite, bilo da igrate sami, protiv prijatelja ili samo vežbate. Dostupna je i galerija sa muzičkim plejerom, prepuna konceptualnih sličica, biografija likova i zvanične muzike za svaku od igara.

Olakšice poput jednostavnog izvođenja specijalnih napada takođe su prisutne, ali i prilagođavanje težine u nekoliko nivoa. Opcija koja svakako nije bila prisutna na arkadnim aparatima, jer u tom slučaju verovatno ne bi pojeli ni trećinu novčića kako je to nekada davno bio slučaj.

Vredni su pomena i onlajn režimi koji imaju solidan netkod sa smanjenom latencijom, dobre servere i fine algoritme za uparivanje u mečevima. Pa ko voli onlajn, nek' izvoli... onlajn.

Ova kolekcija možda nema 10 naslova kao što je to bio slučaj u prvom izdanju, ali nesumnjivo predstavlja sveobuhvatnu kompilaciju nekih od ključnih borilačkih klasika iz kasnih devedesetih i ranih dvehiljaditih godina. Naravno prilagođeno današnjim standardima, koliko je god to moguće uz pažljivo restauriranje originalnog materijala, bez direktnog uvođenja noviteta.

U pitanju je preporuka koja svoju snagu gradi na sirovom kvalitetu igara koje sadrži a zatim je cementira prezentacijom. A ona je ovde stvarno na izuzetno visokom nivou. Ukoliko ste ljubitelj starih tabačina i tražite jednu dobru kolekciju – ne tražite dalje. Na pravom ste mestu.



PLATFORME:
Nintendo Switch,
PS4, PC, Xbox One

RAZVOJNI TIM:
Capcom

CENA:
39,99€

IZDAVAČ:
Capcom

OCENA

8

- ✓ Dobro upakovane i raznovrsne igre
- ✓ Vizuelna i zvučna unapređenja
- ✓ Kvalitetan onlajn
- ✗ Neke igre su jednostavno zastarele
- ✗ Određenim naslovima nedostaje dodatni sadržaj
- ✗ "Crossplatform" multiplejer ne postoji

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
Nintendo Switch

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11 64-bit
CPU: Intel Core i5-4460 / AMD FX-8300
GPU: NVIDIA: GeForce GTX 970 / AMD: Radeon RX480
RAM: 4 GB
HDD/SDD: 4 GB

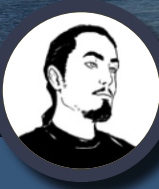
TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP

EMPYREAL



Autor: Stefan Mitov Radojčić

KO ME TERO' OVDE DA SE ZAPOS LIM?

Empyreal možemo opisati na sledeći način: Šta ako Remnant ali bez pušaka? Pa, skoro bez pušaka. Međutim, da li je Silent Games uspeo da uzme taj isti proceduralni stil kreiranja sveta i priče i napravi nešto novo i zanimljivo?

U ovoj igri, vi ste običan plaćenik koga zapošljava grupa koja već decenijama pokušava da odgonetne tajne misterioznog monolita sa udaljene planete. Kada uđete u ovaj monolit, on vas šalje na nasumičnu i naizgled beskrajnu dimenziju, a na vama je da neka-ko dođete do samog centra i vidite šta se tamo nalazi. Premisa može biti bazična i previše prosta, ali će vam veoma realno napisani likovi značajno dočarati priču i sam setting.



Gejملهj loop igre se pretežno svodi na ulazak u monolit, odnosno neki novi zanimljiv svet, gde potom morate da preživite, pokupite što više resursa i na kraju pobedite glavno čudovište u tamnici. Sličan sistem smo videli u drugim hack-and-slash naslovima kao Diablo ili igrama iz trećeg lica kao što je Remnant, ali Empyreal na neki način uspeva da kombinuje oba principa.

IAKO IGRA NEMA MULTIPLEJER, I DALJE MOŽETE IMATI INDIREKTNU INTERAKCIJU SA DRUGIM IGRAČIMA



Osnova borbi i kretanja će biti iz trećeg lica, dok će sam combat zavisiti od jednog od tri oružja koje ponesete na ekspediciju. Na raspolaganju ćete imati glejv koji omogućava veoma brze napade i kretanje. Štit i mač će vas pretvoriti u mobilnu tvrđavu ali zahteva da savršeno parirate ili blokirate napade. Na kraju tu je i prenosivi mašinski top koji će vam dati mogućnost da menjate tip municije tokom okršaja putem aktivne mini-igre.

Moći ćete da birate solidnu količinu klasa, ali će ovaj izbor uticati samo na vašu početnu sposobnost

MNOGE MEHANIKE MOGU IZAZVATI FRUSTRACIJU KOD PROSEČNOG IGRAČA

i opremu. Jedino što značajno utiče na igru jeste izbor porekla karaktera, pretežno u smislu opcija u dijalogu. Kasnije ćete imati priliku da otključate sve ostale sposobnosti i promenite opremu u koju god vi želite. Naravno, menjanje opreme neće biti moguće tokom avanture u monolitu nego isključivo pred početak svake ekspedicije.

ISTRAŽIVANJE I PRONALAZENJE NOVE OPREME JE SRŽ OVE IGRE



Sam monolit je podeljen na četiri kvadranta, gde ćete pronalaziti kartograme iliti mape koje ćete spajati i koristiti da efektivno napravite nivo koji hoćete da igrate. Neki mogu biti instant smrtonosni dok će drugi biti prepuni opreme i resursa koji su vam potrebni. Doduše nasumičnost je i dalje prisutna, tako da sa kreiranim kartogramom možda ne pronađete baš ono po šta ste došli.



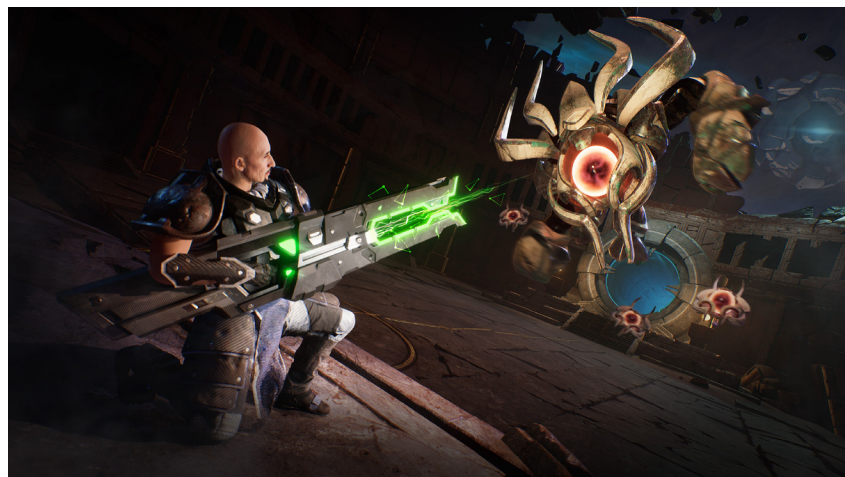
Glavni deo igre je naravno loot koji će ispadati od jačih protivnika i boss čudovišta u svakom kartogramu. Ali pošto je ovo delom i looter igra, sve što ispadne od opreme će biti totalno nasumično što se tiče statistika i bonus efekata. Kasnije ćete ponovo moći da bacite kocku sa nadom da dobijete bolji efekat, ali će ta jurnjava za boljom opremom i dalje ostati.

Iako igra nema direktan multiplejer, što je pomalo razočaravajuće, i dalje možete imati indirektnu interakciju sa drugim igračima. Ako vidite palog plaćenika u tamnici možete im predati deo svojih resursa za preživljavanje, što će ih možda spasiti. Druga opcija je da na kraju tamnice predate neki nasumičan predmet koji će otići nekom drugom igraču, ali u pojačanom izdanju.

Empyreal poseduje zaista predivne krajolike. Međutim, uprkos tome što se svaki kvadrant drastično razlikuje po dizajnu, vrlo brzo ćete videti sve što igra ima da ponudi. Dizajn opreme, likova i protivnika je takođe odličan, kao i njihove animacije tokom borbe. Glasovna gluma je na solidnom nivou i likovi sa kojima ćete pričati u početnom gradiću će biti najbitniji za celu priču. Muzika i efekti su čisto osrednjeg kvaliteta i prilično su nezanimljivi.

Najveća mana igre je njen balans koji je totalno na sve strane. Oprema, protivnici, nefer taktike, stunlock i mnogo toga drugog može izazvati frustraciju kod prosečnog igrača. S druge strane, optimizacija i generalna stabilnost igre je na sasvim solidnom nivou.

Koktel mehanika, opcija, tipova borbe i nasumičnih nivoa je nešto što ćete ili obožavati ili će vas iznervirati do te mere da ćete ugasiti igru. Empyreal može biti prezabavan looter hack-and-slash naslov sa kojim ćete provesti sate praveći najbolju kombinaciju opreme i testirati sebe sa najvećom težinom nivoa i najboljim nagradama, ali takođe može biti frustrirajuće i obeshrabrujuće ako samo želite da predete igru. Empyreal je super ako hoćete da testirate svoje veštine, ali ostalima preporučujem da sačekaju da razvojni tim poradi na balansu.



RAZVOJNI TIM:
Silent Games

PLATFORME:
PC

IZDAVAČ:
Secret Mode

CENA:
29,99€

OCENA

6

- ✓ Mogućnost kreiranja i podešavanja tamnica
- ✓ Pregršt opcija za kombinovanje opreme

- ✗ Neki okršaji prosto nisu fer
- ✗ Stunlock

Igru ustupio:
Honest PR

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: 5600X
GPU: Nvidia RTX 3060 / Intel Arc 8580
RAM: 8 GB
HDD: 32 GB



PURCHASE
ON STEAM





Autor: Igor Totić

DA JE OVA IGRA NEŠTO SLATKO, BILA BI JABUKA...

DOOM rimejk je postavio pravila, DOOM Eternal ih je razbio i predstavio potpuno nova, ali bolja. A onda je DOOM: The Dark Ages pokušao isto, samo vrlo neuspešno. Id Software developeri su tokom promocije govorili kako je Slayer u Eternal bio borbeni avion, a da je u Dark Ages postao tenk. Ovo je tačno na papiru i verovatno u marketinškom materijalu, ali igra uopšte ne ume da se odluči šta očekuje od vas.



PORED ORUŽJA, SLAYER OVOGA PUTA IMA I ŠTIT SA MOTORNOM TESTEROM

DOOM TDA je i dalje FPS pomešan sa starim Hexen-om i posoljen retro DOOM nostalgijom. To znači da se kombati dosta fokusira na borbu prsa-u-prsa u odnosu na prethodne delove gde se sve vrtelo oko oružja. Na primer, u Eternal, na većim težinama je vrlo bitno da izaberete pravo oružje u pravom trenutku protiv pravog neprijatelja. U TDA, igra vas nasilno tera da više koristite prvo pesnicu, pa kasnije buzdovan kako biste održavali municiju i život. Ako se sećate, u prethodnim delovima, kada načinite dovoljno štete neprijatelju, oni krenu da trepere plavom bojom i to vam govori da su spremni za takozvani Glory Kill. Ovo su kratke animacije brutalnog

nasilja gde imate priliku da kompletno uništite neprijatelja na groteskne načine i time dobijate municiju i HP. U TDA, ovo je bitno raditi više nego ranije jer ćete većinu vremena provesti usred neprijateljskih redova a ne izvan. Ono što je OGROMAN problem i veliki trn u, barem mom oku, jeste da su u većini slučajeva izbacili Glory Kill momente. Besnu animaciju možete da dobijete samo u specijalnim okolnostima, ali sam tokom igranja mislio da su ovo totalno nasumični momenti. Nažalost, u 95% slučajeva, svaki Glory Kill je jednostavna animacija šutiranja neprijatelja (više izgleda da Slayer šutira vazduh) i protivnik se tada raspadne na delove. Ovo sam primetio još u prvim trejlerima i nije mi jasno zašto niko (ili retko ko) ne spominje ovo. Možda je nebitno, ali je meni lično ovo mnogo unazadilo uživanje (sadista?).



Znači, većina fokusa je na hladnim oružjima. Prvo krećete sa pesnicom (tj. rukavicom) koja brzo biva zamenjena buzdovanom koji ste sigurno videli po trejlerima. Ovo će vam vrlo dugo biti glavno oružje kako za napad tako i za skupljanje municije, jer municija ispada najviše kada koristite buzdovan. E sad, kada zamahnete buzdovanom, on se lepi za neprijatelja i udara ga jednom. Vreme usporava, ispada municija i imate prostora za sledeći napad. U početku možete da vežete do tri napada i na manjim težinama je to sasvim dovoljno da ubijete bilo koga. Ja sam igrao na Nightmare i buzdovan sam uglavnom koristio ili da vratim municiju ili da uradim Glory Kill da vratim HP. Dva problema sam primetio sa ovolikim fokusom na prsa-u-prsa. Prvo, igra vas zaključa u animaciju i ne možete da se izvučete iz iste ako zamahnete buzdovanom. Pošto igra ima automatsko zaključavanje na neprijatelje, pre svakog napada sam morao da se pomolim da nema nikoga iza moje mete i da slučajno ne nanišanim na jedan piksel ispod pazuha koji će me lansirati iza moje namenjene mete. Ovo mi se nije retko dešavalo i to mi je uglavnom kvarilo flow, koji je izuzetno bitan na većim težinama.



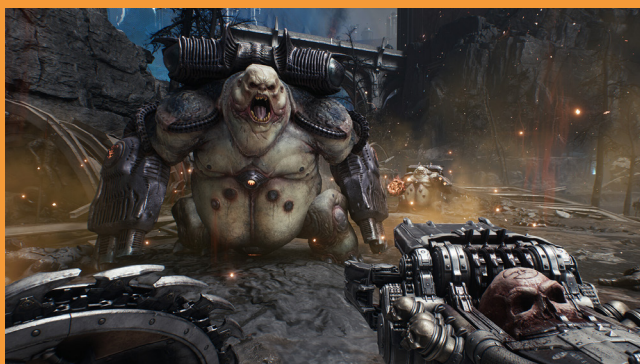
Pored oružja, Slayer ovoga puta ima i štit oko koga se vrti motorna testera. Štit je jako bitan jer vam je to em najbolji način za brzo kretanje, em jedina zaštita od napada. Pošto je igra generalno sporija od Eternal, Slayer može da iskoristi štit da se instantno zaleti na izabranog neprijatelja i ovaj osećaj je jako lep. Slabiji neprijatelji ginu odmah, dok veće na ovaj način brzo upoznate sa vašom sačmarom. Pored toga, štit može da se baci i da pokosi slabije neprijatelje ili da onesposobi veće što vam kupuje vreme. Štit je zapravo najbitnija alatka za parry mehaniku. Zelene napade protivnika, ako pogodite tajming, možete kompletno da poništite. Ne samo to, nego i zelene projektele možete da vratite nazad u neprijatelje, što je takođe korisno. Sam štit možete dodatno unaprediti kako će se ponašati kad uradite parry, na primer da li će slati magične bodeže ka neprijateljima ili aktivirati top koji vam stoji na ramenu.

Što se oružja tiče, tu mi je mišljenje pomešano. Igra kreće sa vrlo efektivnom sačmarom i lagano se širi na veći arsenal. Ono što će igrači prepoznati su sačmara i dvocevka, dva tipa plazme i dva tipa raketa. Pored ovoga, DOOM TDA nudi nova oružja koja pokušavaju da se uklupe u igru i ja sam ih koristio samo – isključivo samo – kad sam ih dobio i nikada više. Mitrалjez, puška-kolac (kao u Painkiller) i lobanjo-mlin su nebitni za igru. Lobanjo-mlin je zapravo i najinteresantnije oružje ali je toliko slabo i neefikasno da sam totalno odustao od korišćenja istog. Sve što vam je potrebno jesu dvocevka i roket, ostalo je filer i sad ću vam objasniti kombati loop.



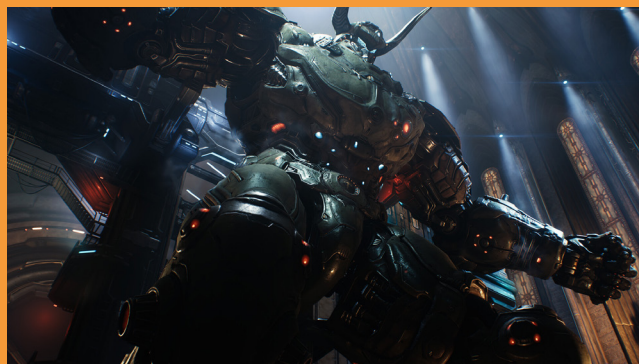
ŠTIT JE NAJBITNIJA ALATKA ZA PARRY MEHANIKU

Prvo dolazite do crvene zone na mapi gde su neprijatelji, onda ili bacite štit da pokosite slabiće ili se zaletite u njih da ih raznesete samo svojim dolaskom. Onda skenirate za veće mete i zalećete se na istu, šotka u glavu, melee, šotka u glavu, glory kill, menjaj metu. Ako vas napadne nešto što zahteva malo da držite distancu, onda dve, tri rakete, zalećete se, šotka u facu, melee, šotka u facu, glory kill, menjaj metu. Ova taktika me je držala do kraja igre, sem sa nekim specifičnim protivnicima ili bossovima koji su zahtevali malu promenu, ali je princip isti. Igra je time bila trivijalna, sem u momentima kada vam se neprijatelji bez upozorenja stvore direktno iza leđa i skinu vam 70% HP-a i štita na vrlo nefer način. Svaki fajt je vrlo haotičan a vremenom sve brži. Samim tim, muzika mora da se adaptira, prilagodi dešavanju i da vam bude dodatan motivator i tvorac adrenalina. Muzika u DOOM TDA je kao tinejdžerski seks – traje minut i po, nije baš najbolje ali nakon dva minuta može da krene opet.



Oseća se ogromna rupa koju je Mik Gordon ostavio za sobom. Muzika nije ni blizu niti kvaliteta niti slušljivosti koje su imali DOOM i DOOM Eternal. Ne bih da budem previše oštar, ali OST je jedan od najbitnijih aspekata koji je vratio DOOM na mapu. Muzika u TDA je bukvalno najbazičniji „đent“ gde se nule i jedinice (ko svira, razumeće) vrte u krug bez ikakvog konteksta. „Ali Igore, i Mik je svirao đent u prethodnim

GLORY KILL MOMENTI SU IZBAČENI U VEĆINI SLUČAJEVA



delovima“. Da, ali Mick je davao kontekst svakom delu pesme i savršeno se uklapalo u sve što se dešavalo na ekranu. Ovde, muzika postoji i to je to.

Ovoga puta su rešili da nam daju poluotvoreni svet koji se isto prikazivao po trejlerima. Ovo je, po mom mišljenju, neistina. Ove mape su samo ogromne ali jako linearne. I dalje idete od tačke A do tačke B kako biste napredovali, ali sada samo mnogo više šetate. Pogotovo to što su tajne, zlato, igračke i skinovi razbacani po mapi ali jasno označeni gde se nalaze i često ćete se posle bitke vraćati nazad da pronađete skrivene stvari a onda opet napred u borbu. To trčanje oko i traženje tajni je bilo zabavno u prethodnim delovima jer su nekako pomalo razbijale četvrti zid. Ovoga puta je sve ozbiljno i bitno, kao da vas igra tera da morate da pronađete sve na mapi.

Dizajn mapa je poprilično dosadan i neuvredljiv kako bi se reklo. Prva polovina igre su zamkovi, šume i kameniti delovi, dok se druga polovina igre pretvara u Cthulhu noćnu moru, što je za pohvalu. Ali, sada da mi neko preči pištoljem, mogao bih da se setim dva nivoa koja su mi ostavili neki utisak ili da sam ih uopšte zapamtio. Ono što jesam zapamtio, a bolje da nisam, su nivoi sa letenjem i robotom.

Robot je manje kritičan jer su te misije jako kratke, jednostavne i ne smetaju mnogo. Naime tu i tamo ulazite u džinovskog robota i hodate unaokolo i bijete dve vrste neprijatelja. Levim klikom bijete, na space se sklanjate od napada i desni klik je snažniji udarac.



I to je to, to je ceo gejmplaj, nema ništa specifičnije od toga. Letenje je doduše potpuno gubljenje vremena i ne razumem zašto su dodali ovaj mod. Slayer, kako se ispostavilo, ima svog zmaja ljubimca koga može da jaše. Nažalost, svi kul momenti jahanja su potpuno zaslepljeni glupavim pristupom borbe.

Dok letite imate dva moda: letenje i lebdenje. Letenje nije toliko loše jer je upravljanje zmajem precizno i zanimljivo, ali možete da radite samo to, letite. Tu i tamo se pojavi neki neprijatelj koga možete da jurite i upucate da biste dobili malo zlata (za unapređenja) ali to je to. Na lebdenju je fokus - kada naletite na neprijatelje, koji će uvek biti statični, igra vas ubaci u mod lebdenja gde se fokusirate na metu. Onda držite levi klik i izbegavate zelene napade da bi vam levi klik bio jači. Igrate bukvalno Dance Dance Revolution dok ste na kul i besnom zčaju koji na sebi ima montirane mitraljeze. Ja ne znam ko je došao na ovu ideju i kako mu se nisu u lice smejali.



Generalno, DOOM: The Dark Ages se trudi da bude drugačiji ali vrlo igra na sigurno. Žanr nije pomeren dalje niti unapređen. To što su dodali priču koju sam prespavao ne znači da je igra sada bolja – ček bih i argumentovao da dodavanje sinematika i priče igri više oduzima nego što dodaje. I DOOM i DOOM Eternal su imale minimalističku priču koja se pričala kroz okruženje ili kroz codex zapise. U TDA ima i jednog i drugog i trećeg, previše je i ubija imerziju jer su se u prethodnim igrama stvari dešavale oko Slayer-a koji je svojim akcijama pasivno uticao na priču, dok se u TDA direktno sve vrti oko njega.

DOOM: The Dark Ages nije loša igra, samo je veliko razočaranje i korak unazad u odnosu na prethodnike. Istina, bilo mi je zabavno od momenta do momenta, ali mi je ovo prvi DOOM na koji sam morao da se teram da igram. Izazov Eternala me je uvek zvao nazad, dok me je TDA podsećao da izazova nema. A na sve ovo da ne spominjem cenu od 80 evra za igru od 15-ak sati (ako ste dobri). TDA nema ni multiplejer mod ali obećava DLC koje ćete morati da doplatite. Izbegnite DOOM: The Dark Ages za sada, nemojte Microsoftu dati 80 evra na osrednju igru. Ako vam se baš igra, Game Pass je rešenje ili sačekajte da bude na besnom popustu – a pretpostavljam da nećemo morati dugo da čekamo.



RAZVOJNI TIM:
id Software

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
Bethesda Softworks

CENA:
79,99€

OCENA

7

- ✓ DOOM DNK je i dalje tu
- ✓ Gejmplaj je zabavan od momenta do momenta
- ✗ Prelako
- ✗ Muzika je znatno slabija
- ✗ Prevelik fokus na borbu prsa u prsa

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD Zen 3 / Intel 12th Generation
CPU @3.2Ghz
GPU: NVIDIA / AMD w/ Raytracing + 10 GB
VRAM
RAM: 32 GB
SSD/HDD: 100



Autor: Nikola Aksentijević

DRIFTOVANJE I TOGE KONAČNO U PRVOM PLANU!

JDM definitivno razume potrebe igrača za nostalgičnim tipom igara kao što je bio NFS, fokusirajući se isključivo na drift, ali ne samo kao trkačku vještinu, nego i kao bitan deo japanske trkačke kulture. Ambicije ove igre jesu značajno više u tom smislu, gde se celokupna igra rotira oko driftovanja sa očiglednim omažima poznatom Initial D manga serijalu koji je popularizovao japanski ulični drift na Zapadu u poslednjih par decenija.

**NA RASPOLAGANJU ĆETE IMATI
SOLIDNU POSTAVU LICENCIRANIH
VOZILA, PRIMARNO SA JAPANSKOG
PODNEBLJA**



Imaćete otvoreni svet pred sobom sa mnoštvom NPC-eva koji će imati svoje priče, kao i solidnu postavu licenciranih vozila, primarno sa japanskog podneblja, sa nekoliko nelicenciranih zamena koje pokrivaju nedostatak Tojote i Micubišija čije licence nisu u igri. Vi ste mladić iz Poljske koji pokušava da se uklopi u ruralnu japansku sredinu, i cela ova priča je predstavljena kroz manga panele koji nisu najbolje nacrtani. Međutim, uprkos tome, prezentacija ove igre je definitivno uspešla da mi izazove ličnu investiciju u likove i ovo drift igralište nego mnoge druge igre koje su u poslednje vreme izgubile taj aspekt.

**JDM JE PROŽET OMAŽIMA POZNATOM
INITIAL D MANGA SERIJALU**



Model vožnje je krucijalan ovde, ne samo jer treba da učini driftovanje zabavnim, već i autentičnim i donekle bliskim simulaciji, makar u simcade podešavanju. Nažalost, JDM nije dovoljno svestran. Bilo da koristite arkadno ili simulaciono podešavanje fizike, driftovanje i kontrola vašeg automobila će uvek imati neki čudan osećaj, pogotovu u trkama, uprkos tome što je sama fizika drifta poprilično dobro pokrivena. U isto vreme, igra se ne trudi da vas natera da se „trkate“ u konvencionalnom smislu, već više podseća na nešto kao što su Tony Hawk igre, gde je prevashodno bitno i u kakvom stilu ćete sve svoje lude drift vratolomije odraditi. Tu dolazi do izražaja taj osećaj zadovoljstva kada savršeno provučete ugao drifta u uskim prostorima. Retko koja igra će ponuditi baratanje kvačilom kako biste dodatno zaneli automobil, te se svaki aspekt JDM-a savršeno rotira kako bi vas doveo do tog osećaja. U tome se i vidi da je ova igra i delom projekat čiste strasti, jer se lični dodir oseća na svakom koraku.

Kao i svaki projekat strasti, uvek će biti nekih ne tako ispoliranih ivica. Pored brojnih grešaka u prevodu na engleski, tu je i mnoštvo problema u optimizaciji, gde će vam biti potreban solidan hardver kako biste igrali na maksimalnim detaljima, što i ne bi bio problem da JDM briljira svojom vizuelnom prezentacijom, međutim to mu definitivno nije jača strana. Učitavanja ima više nego što bi trebalo i generalno, korisnički interfejs ne deluje responzivno i često će vam tračiti vreme. Pored ovih tehničkih problema, tu je i nezgodan AI koji nažalost stvarno mora biti konzistentniji. Često sam naletao na velike skokove i padove u težini, čak i unutar istih trka gde bi pri ponovnom prelazu neke trke od istog protivnika koji me je namučio prevashodno, imao gotovo nikakav otpor.

Igra je vrlo darežljiva što se tiče nagrada i stvarno želi da otključate sve što ima da ponudi i da svaki automobil doerate do nekog subjektivnog savršenstva. Audio-vizuelna podloga ne briljira preterano, iako je Japan sam po sebi prelep. Sa strane dizajna mapa je odlična, iako je ne krasi neka briljantna grafika. Muzika pruža plejadu opcija po par popularnih žanrova, od kojih mi je svakako omiljeni eurobeat, kao omaž kulturi JDM-a iz 90-ih.

Nekako, celo iskustvo ostavlja utisak da se ispod svega krije jedna briljantna igra koja još nije dostigla svoje finalno obličje. Međutim, ovo nije early access naslov, uprkos tome što je razvojni tim za narednu godinu najavio pregršt unapređenja i poliranja, te ne mogu ga kotirati kao proizvod u razvoju. Odatle, i dalje toplo preporučujem JDM onima koji vape za trkama u Japanu, driftom i generalno tim „oldskul“ trkačkim gejmingom koji ova igra definitivno uspeva da realizuje.



RAZVOJNI TIM:
Gaming Factory

PLATFORME:
PC

IZDAVAČ:
Gaming Factory

CENA:
34,99€

OCENA

7,3

- ✓ Solidan fizički model
- ✓ Zabavan dizajn staza i mape
- ✓ Muzika
- ✗ Loša optimizacija i prevod na engleski
- ✗ Jako nekonzistentan AI
- ✗ Pomalo zastarela grafika

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11 (64-bit)
CPU: Intel i7 11700k / AMD Ryzen 5 7600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060Ti / AMD 6700
RAM: 32 GB
HDD: 18 GB

TAINED GRAIL

THE FALL OF AVALON



Autor: Igor Totić

BETHESDA, HVATAJ BELEŠKE!

Kada je izašao Oblivion remaster, sećam se da sam rekao da mi ne bi smetalo ako bi Elder Scrolls 6 izgledao slično. Ne samo po izgledu već i po gejmplaju, pošto je Oblivion remaster po meni nadmašio i Avowed i Starfield, koje su novije i modernije igre. Baš sam bio veseo jer sam imao priliku da se vratim nazad u dobre stare dane „zapadnih“ RPG igara i ponovo doživim iskustvo kada sam prvi put upalio Skyrim ili Dragon Age svoje vreme. A onda je Tainted Grail izašao iz early access.

Tainted Grail: The Fall of Avalon je proveo malo manje od dve godine u early access fazi i nisam baš pomno pratio razvoj ove igre. Znam da mi je bila dugo na wishlisti ali sam takođe znao da ovom tipu igre treba vremena da se skuva. Naravno, probao sam demo čim je izašao da vidim šta me čeka i ostao sam oduševljen. Demo se, na sreću, vremenski poklopio sa izlaskom Avowed i bio sam iznenađen koliko je tehnički ova indie igra superiornija u odnosu na veliki Microsoftov studio Obsidian, koji iza sebe ima pozamašan portfolio. Bukvalno sam se oduševljavao što mogu (ponovo) da u ovakvoj igri kupim šolju sa stola ili kašiku iz tanjira. Brzo sam obrisao demo i čekao izlazak 1.0 verzije kako bih igrao gotov proizvod. I mogu vam reći, čekanje se isplatilo.



IGRA POČINJE KAO I SKORO SVAKI BETHESDIN RPG – U ZATVORU

Početak ovog RPG-a iz prvog lica, počinje kao i skoro svaki Bethesda RPG – u zatvoru. Ovo je sjajan omaž Bethesda klasicima ali se i jako lepo uklapa u priču igre. Elem, vaš lik koga ste prethodno napravili se budi u ćeliji. Stražar vas kinji i zapitkuje, gde možete da odredite početne dodatne poene za attribute i da izaberete klasu (koja nije klasa već samo usmerenje, možete da igrate kako hoćete). Neka misteriozna ličnost vas spašava i pušta iz ćelije i sada je na vama da pronađete izlaz napolje.

Ovaj misteriozni NPC vam kaže da idete levo čim izađete iz ćelije, a ja sam naravno odmah otišao desno. Igra vrlo lepo priča priču kroz okruženje, toliko dobro da ne mora neki NPC da mi stalno govori šta se dešava. Na primer, kada sam otišao desno, video sam da je pomenuti NPC došao kroz vrata, ubio jednog stražara a drugog pogodio strelom u glavu. A kako su pozicionira-

ni, drugi stražar bi ga sigurno video kako ubija prvog i podigao alarm ili barem reagovao. Ali, drugi stražar je bio zauzet jer vidimo da sedi u stolici, ruka mu je za pojasem a ispred njega na stolu je erotska novela. Tačno znamo šta je ovom stražaru skrenulo pažnju i kako je naš spasilac uspeo nezapaženo da ih sve pobije. Ja sam bio oduševljen ovim detaljima a nisu ni prvi ni poslednji na koje sam naletao tokom igranja ove igre.

Ceo ovaj segment sa zatvorom je znatno proširen u odnosu na demo, što je za veliku pohvalu jer sam imao osećaj da igram nešto novo. Pri kraju ovog, realno, tutorijala, nailazite na misterioznu ličnost koja će vas pratiti kroz celu igru (neću da spojlujem), a za koju niste sigurni da li vam je prijatelj ili neprijatelj. Po bekstvu iz zatvora, igra vas pušta u segmentirani otvoreni svet i kaos može da počne.



TAINTED GRAIL VAS NE DRŽI ZA RUKU, VEĆ VAS PODSTIČE NA ISTRAŽIVANJE

Glavna tema ove igre je Legenda o Kralju Arturu, što znači da će se vući mnogo iz vremena vitezova okruglog stola, samo što je ovde sve to pomešano sa eldrič hororom i ponegde i H.R Giger stilom umetnosti i dizajna. Imaćete interakcije sa vitezovima kao što su legendarni Galahad i Lancelot, samo što su ovde ubačeni u svet gde najjači opstaju i gde svaku nesuglasicu samo krv može da spere. Neprijatelja ima od običnih vukova, kostura i zombija do slovenskih, nordijskih i keltskih čudovišta iz folklora kao što su Drijade i Nuklavi (groteskna mešavina čoveka, konja i drugih životinja). Nisam očekivao ovoliku količinu raznovrsnih neprijatelja za jednu indie igru. Pri kraju se neki dizajn zapravo ponavlja, ali svakako ih ima dovoljno da vas često iznenade. Na sve to, noću se širi Wyrdness, zla magična magla koja donosi još čudovišta i jača sve što želi da čini zlo. Put noću je rizičan, jer uvek može da vas uhvati nešto u magli,

ali se i isplati jer pobedjeni neprijatelji imaju specijalne materijale za krafted i generalno unapređivanje. Avalon je pun prijatelja i neprijatelja iza svakog čoška, ali to ništa ne bi značilo ako dizajn otvorenog sveta nije dobar da isprati i priču i istraživanje. Srećom, vrlo jeste.

Čim završite na obali, igra vam samo pokaže gde je prvi HUB i to je to - vrlo malo vas drži za ruku i pušta vas da sami istražujete svet. Svaki kvest, svaki predmet, nagrada, sve može da se promaši ili preskoči tako da morate da vodite računa šta prodajete vendorima, šta pričate ljudima, koje tajne delite a šta krijete i kako se postavljate prema ljudima. Po ovome što sam video do sada, ishoda ima mnogo, mada možda ne toliko kao u Baldur's Gate 3, ali svakako utičete na svet. Na primer, jedan stražar u prvom gradu me je zamolio da odnesem cveće jednoj ženi koja živi u selu za izbeglice. Iako se na prvu ruku činilo kao lep gest, shvatio sam da je to cveće zapravo po sujeverju jako loše i da ako se da nekome, taj će imati nesreću. Shodno tome, žena me izvređala ni krivog ni dužnog ali sa pravom. Vratio sam se da se suprotstavim stražaru da bi mi on rekao kako su sve izbeglice kancer njegovog grada i da im svima želi samo zlo. S obzirom da sam imao dodatni kontekst kroz šta su sve jadne izbeglice prošle, vrlo rado sam izvukao svoje mačeve i posekao stražara. Rado sam otišao u zatvor zbog toga, gad je zaslužio.

Poenta cele ove priče je, kao i u Skyrimu, da vam Tainted Grail dozvoljava da pravite svoj narativ. A da bi ovo uopšte bilo moguće, igra mora da bude dovoljno otvorena da vam dozvoli da se igrate na ovaj način. Isto ovo se odnosi i na istraživanje, koje nije zanemareno. Iako su zone manje vertikalne od

na primer Skyrima, ne postoji čošak koji ne krije nešto, pogotovo u prvoj zoni. Najbolji primer je moment kad sam naleteo na statuu koja je na malom ostrvcetu usred jezera od krvi. Interakcija sa ovom statuom mi je dala magiju koja crpi krv iz neprijatelja i leči me tim putem.

VELIKI ADUT IGRE JE MUZIKA KOJA JE KOMBINACIJA KELTSKE, SLOVENSKE I NORDIJSKE

Kao što sam spomenuo, Tainted Grail nema klase, već sami možete da se fokusirate na neki vid igre u zavisnosti od toga šta vam se igra. Postoje atributi kao što su Strength, Dexterity, Endurance i drugi koji vas navode na način igre. Sva-ki od ovih atributa ima svoje dodatno drvo koje pospešuje smer u kom ste krenuli. Od arsenala možete da se fokusirate na jednoručni ili dvoručni mač, bodeže, magične štapove kao i sirove magije, jako slično kao u Oblivionu i Skyrimu. Generalno imate četiri slotova gde možete da stavite po dva oružja. Na primer, u prvom slotu, u levoj ruci vam stoji vatra dok vam je u desnoj mač i ovo se bira pritiskom broja „1“ na tastaturi. A na broj „2“ možete da stavite dvoručni mač dok na „3“ možete da stavite luk i strelu. Baš možete da eksperimentišete sa raznim opcijama, ali većina oružja i opreme zahteva neke predispozicije, kao na primer ne možete da nosite dvoručne mačeve ili da koristite specijalnu sposobnost istog ako nemate „x“ snage i Endurance. Respec nije dostupan, već morate da pronađete specijalne napitke koji će vas respekovati, tako da je preporuka da pronađete stil igre, barem za početak dok ne sakupite više ovih napitaka. Svakako mid i late game će vas zasuti opremom i oružjima tako da ćete imati prostora za eksperimentisanje.

Ali, bio sam radoznao šta je na dnu ovog jezera i zašto je od krvi. Kratkim ronjenjem, pronašao sam tajna vrata i saznao da se iza krije skrivena druidska bašta koja nosi svoje tajne. Ovakvih momenata ima mnogo i to je veliki plus za igru. Druga zona je dosta veća od prve ali i plića, pa sam tu osetio da su malo posustali sa sadržajem i išli na veličinu mape. Isto važi i za treću zonu, kao da su mnogo vremena pridodali prvoj zoni tokom early access faze a zapostavili druge dve.

DIZAJN OTVORENOG SVETA JE SJAJAN I LEPO SE NASLANJA NA PRIČU

Ono što nikada nije krasilo Bethesda igre je sam kom-
bat koji je više nego trapav. Tainted Grail izlazi malo iz tog kalupa jer je osećaj znatno bolji, manje je trapav i povratne informacije mnogo prijaju. Pošto ja igram build sa dva magična mača i napadam teškim napadima, uvek imam osećaj da sam odvalio protivnika kroz zvuk i kretanje kamere. I ostala oružja nisu ništa lošije prošla, čak ni magije. Sve je jako unikatno i za sada nisam naleteo ni na šta da mi izgleda bazično ili nedovršeno. Ovo ne znam da li je namerno ili ne, ali

kao u Bethesda igrama desilo mi se više puta da se leševi neprijatelja lansiraju u stratosferu kad ih udarim malo jače. Svakako, ovo je uvek zabavno kad se desi iako često ostanem bez leša da orobim.

Još jedan veliki adut igre je muzika koja je mešavina keltske, slavske i nordijske. Često sam čuo muziku koja tematski podseća na Witcher serijal ali i na seriju Vikinzi. Primetio sam i da je za intro muziku korišćena pesma Ymir od benda Danheim & Gealdýr i baš se lepo uklapa u celu priču. Ambijentalna muzika vas motiviše da istražujete, borbena muzika vas motiviše da izujete neprijatelje iz gaća a muzika koja ide tokom sinematika i priče vas ubacuje u još dublju imerziju.

Iz grafičke perspektive, Tainted Grail nije tech demo i često sam video prečice na mestima gde developeri ne očekuju da će igrači otići (ne potcenjujte igrače). Igra nije ružna, daleko od toga. Lica svakog NPC-a su mnogo bolja nego originalni Oblivion i generalne texture su oštre, ali jako skromne. Bez obzira na to, sam dizajn koji meša fantaziju, Gigeru i eldrič horor apsolutno stoji ovom endžinu i slabija grafika mi ni u jednom momentu nije smetala niti ubila imerziju.

Tainted Grail: The Fall of Avalon je sjajan moderni RPG koji mnogo vuče inspiraciju iz Bethesda korena. Ali ono što modernije i skuplje igre ne uspevaju, pa čak ni Bethesda, jeste da uhvate šarm i osećaj ovih igara. Nagrađivanje radoznalosti, vrlo malo kontrole nad igračem, sjajna duboka priča i interesantni sporedni momenti su samo delovi koji su ovaj žanr činili velikim. Tainted Grail ovo vrlo dobro shvata i uspeva sve da strpa u jednu skromnu indie igru sa vrlo skromnom cenom. Tainted Grail je meni odmah skočio u kandidata za igru godine i pored Ekspedicije 33 i Split Fiction (sjajna godina, zar ne?). Za svakog ljubitelja zapadnih RPG igara, Tainted Grail je velika preporuka.

RAZVOJNI TIM:
Awaken Realms,
Questline

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
Awaken Realms

CENA:
43,99€

OCENA

9

- ✓ Sjajno prenesen osećaj starih Bethesda RPG igara
- ✓ Igra nagrađuje istraživanje
- ✓ Legenda o Kralju Arturu

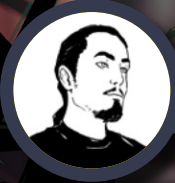
- ✗ Druge dve zone su veće ali praznije od prve
- ✗ Ne postoji klasičan respec

Igru ustupio:
PR Outreach

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: i7 13th gen
GPU: RTX 2070 Super / ekvivalent
RAM: 16 GB
SSD: 31 GB



Autor: Stefan Mitov Radojić

KATHY RAIN 2 SOOTHSAYER

DETEKTIVI BEZ PREBIJENE PARE

Kako to da svi privatni detektivi završe na ivici bankrota iako imaju uspešne karijere u rešavanju najčudnijih i najkomplikovanijih slučajeva? Možda ćemo saznati nešto više na ovu temu u Kathy Rain 2: Soothsayer, novoj pikselizovanoj avanturi studija Clifftop Games.

Vraćamo se u čizme Kathy Rain koja je uspela da napravi sopstvenu detektivsku agenciju, ali je isto tako oterala skoro sve prijatelje. U potrazi za novim poslom, saznaje da gradom hara misteriozni serijski ubica po imenu Soothsayer, koji je toliko opasan da su vlasti ponudile lepu nagradu za njegovo privođenje. Kathy tu pronalazi šansu ne samo da se opet dokaže kao odličan detektiv nego i da sasvim fino zaradi.



**IGRA JE EKSTREMNO
POSVEĆENA DETEKTIVSKOM
RADU, ALI BEZ PRENATRPA
NIH "UMNIH PALATA"**

Gejملهj prati klasičnu avanturističku point-and-click formulu - sakupljate predmete, spajati ih i koristiti za kojekakve zagonetke. Glavna karakteristika ovog naslova je njegova velika posvećenost detektivskom radu, ali bez prenatrpanih "umnih palata" i tabli sa isprepletanim koncima koji povezuju likove, lokacije i objekte. Ovde ćete se i dalje služiti detektivskim metodama ali poprilično linearno. Kada naletite na zagonetku, većinski ćete prvo otići po potrebne podatke i dokaze, rešiti je i potom nastaviti dalje.

Sama priča i dešavanja će se razvijati bez potrebe za dodatnim povezivanjem i upoređivanjem dokaza i drugim komplikacijama. Naravno, i dalje ćete morati da sakupljate informacije, bilo ispitivanjem pravih ljudi, bilo čitanjem i izvlačenjem krucijalnih detalja iz pronađenih podataka. Ekstremno je bitno da detaljno pratite sve dijaloge, jer će već početne zagonetke od vas zahtevati dobro snalaženje sa informacijama, čak više nego sa random predmetima.



Kathy će sve podatke zavoditi u svojoj maloj svesci i moći ćete da se pozovete na brda bitnih informacija, lokacija i imena, kao i na brojeve telefona - sve ovo će vam biti potrebno kako biste pronašli glavnog zlikovca. Igra takođe uvodi nekoliko bitnih scena gde ćete morati da pobegnute, da se sakrijete ili brzo reagujete kako biste zapravo preživeli. Save sistem radi posao, tako da nećete imati problema na ovom planu.

Vizuelno, razvojni tim sve više unapređuje i pegla svoj pikselizovani art stil. Iako rezolucija određenih objekata i scena može izgledati čudno, igra i dalje izgleda prelepo. Glasovna gluma je savršena i odlično prenosi sve tipove likova koje će Kathy sresti, dok je muzika takođe na visokom nivou.

Najveća mana igre je to što zahteva da ispratite bukvalno svaki razgovor do najsitnijih detalja. Ako slučajno preskočite neki dijalog ili previše brzo klikćete, taj dijalog će zauvek nestati. Drugim rečima, ne postoji nikakav log ili mogućnost da pogledate prethodne razgovore u tekstualnoj formi.

Ako ste igrali bilo koju igru iz Clifftop Games kuhinje ili prethodni deo ovog serijala, onda Soothsayer definitivno morate nabaviti. Ako ste ljubitelj avanturističkih igara u globalu, nećete se pokajati.



RAZVOJNI TIM:
Clifftop Games

PLATFORME:
PC

IZDAVAČ:
Raw Fury

CENA:
19,99€

OCENA

9

- ✓ Odličan detektivski naslov
- ✓ Prelep pixel art
- ✓ Savršena glasovna gluma

✗ Ne postoji log za dijaloge

**Igru ustupio:
Raw Fury**

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: 1st Gen Intel i5, 4 cores, 2.7GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX670
RAM: 8 GB
HDD: 2 GB

Autor: Bogdan Diklić

IRON
MANDATE

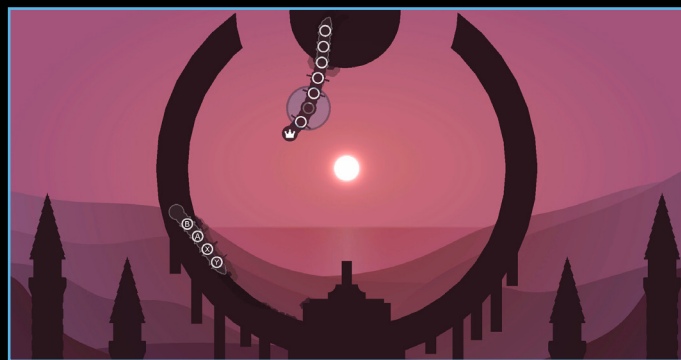
Na prvi pogled Iron Mandate izgleda kao kompletna igra, ima zanimljive menije, kvalitetnu grafiku (u skladu sa tipom igre), solidan soundtrack, fluidne animacije. Deluje i kompletno završena. Međutim, iza svega toga stoji priča jednog developera, Emerik Gibsona, koji je inspiraciju za Iron Mandate našao u uvodnoj sceni DUNE filma. I potom je to pretočio u roguelike u kojem kao crni crv sa naoružanjem (nema veze sa Wormsima) pokušavate da se vratite na nepravdom oduzeti presto.

Iako u razvoju dugi niz godina, sve do relativno skoro naslov je "čucao" u early access fazi da bi, nakon što je Steam obeležio kao "sumnjivu" igru koja nije dobila update preko godinu dana, Emerik je odlučio da je izda i to – potpuno besplatno!

Igri zapravo ništa ne fali – ona je kompletna, ima svoj početak i kraj pa čak i izazove koje možete završavati nevezano od "priče". I zapravo je interesantna! Preporuka je da svakako koristite gamepad jer su kontrole na tastaturi pomalo nezgrapne. Iako je roguelike,

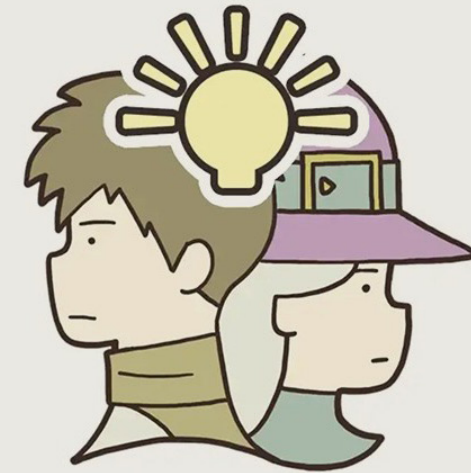
uz lagani soundtrack i relativno sporo izvođenje, Iron Mandate zahteva više taktiziranja i smišljanja plana nego brzih refleksa.

No, najpozitivnija stvar je što je Emerik bio iskren i izneo sve ove komentare u svom blog postu, a zatim izbacio igru i okrenuo se svom narednom projektu. Bez obzira na njene mane, igra je zabavna i fino teče. Grafika jeste specifična ali nikako loša i sve što je zapravo potrebno jeste da se naviknete na kontrole u prvim nekoliko misija.



RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
EMERICK GIBSON

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/2198030/Iron_Mandate/

IQ Dungeon 2
- Inherited Light -

Iako je mobilno tržište prezasićeno i vrvi od naslova koji se ističu po svemu, samo ne po kvalitetu i zabavi koju nude, katkad se pojavi igra koja je vredna vaše pažnje. Jedna takva igra je šarmantna mozgalica IQ Dungeon 2 od japanskog studija Hirameku.

Slično svom prethodniku (kada kažem slično mislim bukvalno isto), IQ Dungeon 2 je podeljen na nivoe koji prate klasičnu priču o borbi dobra i zla. Da biste napredovali i prešli na sledeći, potrebno je da rešite jednu ili više zagonetki u datom nivou. Zanimljiva stvar kod IQ Dungeon igara je specijalna skala koja prikazuje preporučeni pristup svakom nivou - u nekima ćete morati da primenite čistu logiku (recimo sliding puzzle), dok je za neke druge potreban kreativniji pristup. Na primer, da biste savladali većeg neprijatelja, potrebno je da zaokrenete vaš telefon kako bi stena pala sa litice i spljeskala ga. U kasnijem nivou, da biste se prošunjali pored stražara, morate da ugasićte zvuk igre "da vas ne bi čuo".

U tom smislu, zagonetke su veoma raznovrsne i maštovite, što je glavni adut ovih igara. Vizuelni stil je jako prijatan takođe, dok je priča, iako bazična, dovoljno zanimljiva da vam održi motivaciju da nastavite sa igrom.

Ako vam se dopao IQ Dungeon, nastavak se nekako podrazumeva. Pored nekoliko novih zagonetki, mnoge su reciklirane verzije iz originala, što i nije tako loša stvar - dvojka će dobijati dodatni sadržaj u vidu novih nivoa, kao i kec. Obe IQ Dungeon igre su besplatne, sa opcijom doplate za uklanjanje reklama.



Autor: Božidar Radovanović

PLATFORME:
Android/iOS

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
Hirameku

CENA:
Besplatno/IAP

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS

TEST UREDAJ:
iPhone 13 Pro

OCENA DA

Lenovo YOGA 2IN1 GEN9



MALO TABLET, MALO LAPTOP

Autor: Miloš Hetlerović

Često govorimo o tome kako je napredak tehnologije poslednjih par godina omogućio da gejming laptopovi budu praktično na vrlo sličnom nivou performansi kao i do skora neprikosnoveni desktop PC računari. Međutim šta se desi kada uzmemo jedan sasvim prenosni računar, tj. praktično kombinaciju tableta i laptopa, a pokušamo na njemu i malo da se poigramo? Upravo smo takav jedan eksperiment sprovedi sa modelom koji dolazi iz Lenova!

Yoga 9 2in1 Gen9

Iza ovog malo kriptičnog naziva se zapravo krije računar iz Lenovo Yoga 9 serije, koja je ujedno i njihova najjača Yoga serija. Ovaj model ima mogućnost da radi kao običan laptop, ali i da praktično postane tablet kada se njegov ekran zakrene za 360 stepeni. Radi se o

računaru sa 14" ekranom, što znači da je vrlo kompaktnih dimenzija i sa težinom od samo 1.35 kg zaista je i izuzetno lako prenosan ali i sasvim upotrebljiv kao tablet, doduše ipak nešto teži od uređaja koji imaju samo tu funkciju. Šarka koja drži ekran računaru omogućava da se konvertuje u tablet - izuzetno je kvalitetna i ekran drži praktično u bilo kom položaju koji odaberete.

**ŠARKA OMOGUĆAVA
LAKO PRETVARANJE
U TABLET MOD**

računaru sa 14" ekranom, što znači da je vrlo kompaktnih dimenzija i sa težinom od samo 1.35 kg zaista je i izuzetno lako prenosan ali i sasvim upotrebljiv kao tablet, doduše ipak nešto teži od uređaja koji imaju samo tu funkciju. Šarka koja drži ekran računaru omogućava da se konvertuje u tablet - izuzetno je kvalitetna i ekran drži praktično u bilo kom položaju koji odaberete.

Konkretno, naš model je Aura Edition i izrađen je od neke prelepe legure metala u teget boji finiša koja zaista daje impresivan utisak na prvi pogled. Malo manje impresivno je to što ovakav tip završne obrade sakuplja otiske prstiju neverovatnom brzinom. Ubrzo nakon što ga prebrišete, već ćete primetiti nove otiske i mrlje od prstiju što može biti problem ako puno pažnje pridajete takvim detaljima, ali moram priznati da meni to ne smeta. Uređaj je dosta tanak, pa je utisak da je polovina debljine ekran, a polovina ostatak računara, što daje vrlo lep odnos i kada ga koristite u tablet modu. Inače, samo prebacivanje u tablet mod je rešeno zaista odlično sa Windows 11 operativnim sistemom, prilikom koga se touchpad i tastatura automatski zaključaju (o čemu dobijete vizuelnu indikaciju na ekranu), a potom možete da nastavite sa korišćenjem samo ekrana osetljivog na dodir bez bilo kakvih problema.



**OLED EKRAN JE
NAJUPEČATLJIVIJ
DEO OVOG
RAČUNARA**



S obzirom na to koliko je tanak, nije bilo previše prostora za mnogo portova za proširenje – sa jedne strane je dugme za paljenje, jedan USB-C port i jedan 3.5mm kombinovani džek za slušalice sa mikrofonom dok je sa druge strane jedan USB-A i dva USB-C porta koja podržavaju i Thunderbolt. To znači da će vam ipak biti potreban neki dongle ukoliko želite da ga povežete na eksterni monitor preko HDMI ili DP kabla.



Tastatura je standardnog rasporeda bez numeričkog dela dok sa desne strane postoji još jedan red dodatnih tastera za različite funkcije, a jedan od njih je i čitač otiska prsta ukoliko želite na taj način da se logujete na računar. Tasteri na tastaturi su precizni i dovoljno dobrog hoda za vrlo udobno kucanje, ali na neki čudan način čak i na njima ostaju otisci prstiju! To nam se do sada nije dešavalo, ali čisto da imate u vidu. Zanimljivo je da postoji poseban taster za Lenovo AI asistenta, ali i shodno novijim Microsoft smernicama poseban taster za Copilot pomoć. Možda malo preteruju sa forsiranjem AI inovacija? Druga opcija logovanja je prepoznavanje lica preko ugrađene web kamere koju posebno moramo da pohvalimo jer je na ovom modelu zaista izvanrednog kvaliteta. Tome doprinosi i mala infracrvena kamera pored glavnog sočiva koja omogućava da uvek



budete u kadru i fokusu. Tu je i mali prekidač kojim možete zatvoriti sočivo kamere ukoliko ste zabrinuti za privatnost. Od periferija, postoji i izuzetno veliki touchpad kojim ćete vrlo lako navigirati kroz operativni sistem ukoliko vam je komplikovano da za to koristite ekran osetljiv na dodir, a za neke stvari je čak i lakše kombinovati ove dve metoda. Konačno, audio sistem upotpunjava odličan ugrađeni mikrofoni kao i zvučnici koje potpisuje Bowers & Wilkins i koji su Dolby Atmos sertifikovani.



Konačno dolazimo i do onoga što bih ja nazvao biserom ovog računara a to je OLED ekran od 14" sa PureSight tehnologijom koji zaista izgleda neverovatno. Na konkretnom modelu je upotrebljena opcija rezolucije 2.8K, tačnije 2880 x 1800 piksela, ali zato sa mogućnošću osvežavanja do 120Hz. Postoji i opcija sa ekranom rezolucije 4K ali je njegovo osvežavanje ograničeno na 60Hz. Moja preporuka je ipak opcija niže rezolucije jer je zaista teško primetiti neku pikselizaciju ovog dosta malog ekrana, a sa druge strane veća brzina osvežavanja daje bolji utisak u radu.

**AKO HOĆETE DA
IGRATE NAJNOVIJE
AAA IGRE, ZA TO
IPAK MORATE
UZETI TEŽI
GEJMING LAPTOP**



Performanse

Lenovo Yoga 9 koji smo imali na testu poseduje Core Ultra 7 258V procesor, ali je na osnovu najnovije Intel nomenklature baš teško zaključiti šta to tačno znači. Međutim, on ima 4 jezgra za performanse, kao i 4 štedljiva low power jezgra za ukupno 8 istovremenih procesa, gde je maksimalni klok za performanse jezgra 4.8, dok je za low power 3.7GHz. U sebi ima integrisanu Intel Arc 140V grafičku karticu koja podržava DirectX 12.2 i koja može da zauzme do 16 GB radne memorije.

Što se ostatka računara, tu su još i 32 GB DDR5 memorije, kao i 1TB SSD disk u PCIe Gen4 standardu. Sve u svemu, za standardne zadatke surfovanja po internetu i osnovnih poslovnih aplikacija to radi izuzetno dobro – računar je brzog odziva, a nismo naišli ni na jedan zadatak koji nije lako obavio. S obzirom da se radi o „štedljivijem“ procesoru, čak i uz jako svetao i dobar ekran ovaj računar može da izdrži oko 9-10 sati na jednom punjenju baterije uz neko normalno korišćenje, što je sasvim dobar rezultat. S druge strane, napaja se od običnog 65W punjača koji se povezuje na USB-C što je izuzetno praktično jer isti možete koristiti i za punjenje mobilnog telefona dok putujete na primer, ili obratno – možete koristiti jači punjač od mobilnog i za računar što značajno olakšava pakovanje.



Međutim, mi smo morali malo da vidimo kako se najnovije integrisane Intel Arc grafičke kartice ponašaju i u igrama. I tu situacija naravno nije baš sjajna, iako smo svesni da ovaj računar suštinski tome nije ni namenjen. Naime, kada smo pokušali da startujemo Doom: The Dark Ages, samo nas je sačekao ekran sa greškom. Okej, to je možda bilo previše ambiciozno, ali ako govorimo o tehnički manje zahtevnim naslovima, poput World of Tanks, situacija je mnogo bolja – igra je radila na preko 100 fps-a u native 2.8K rezoluciji ekrana, naravno na low podešavanjima. Slična situacija je bila i sa Fortnite kao i drugim esports naslovima poput LoL-a ili Dote 2 - uz nešto niža podešavanja igre rade sasvim okej u native rezoluciji ili eventualno ako se obori na Full HD, ali je sve igrivo. Naravno i drugi naslovi poput Minecraft ili Balatro se ponašaju sasvim adekvatno. Dakle zaključak: Ako hoćete da igrate najnovije AAA igre, za to ipak morate uzeti veći i teži gejming laptop, ali ako želite da odigrate nešto sa drugarima ili decom, varijanta sa internom grafikom je sasvim korektna.

**MATERIJAL JE
POSEBNO OSETLJIV
NA OTISKE PRSTIJU**



Zaključak

Lenovo Yoga 9 2in1 Gen 9 pokazuje da je moguće napraviti kompaktan, izuzetno upotrebljiv i dopadljiv računar koji ipak ima dovoljno dobre performanse za igranje igara, ukoliko vam je to baš neophodno. Naravno treba imati u vidu da je namena ovog računara pre svega poslovna i da je prema tome najviše i usmeren, pa u tom smislu materijali, kvalitet i performanse jesu na zavidnom nivou ali je i cena nešto viša nego što bi prosečan kućni korisnik možda voleo.

REDRAGON

ATONIUM PRO

BEŽIČNA POVOLJNA MEHANIKA



Kako su se tehnologije bežičnog povezivanja periferija na računar unapređivale, susrećemo se sa sve više modela koji nude stabilnu i dovoljno brzu konekciju za potrebe gejminga, čak i u nižim cenovnim rangovima. Upravo jedan takav model nam je stigao na test od Redragona.

POVEZIVANJE SE VRŠI PREKO KABLA, 2.4GHZ WIRELESS ILI BLUETOOTH

Svaki put se iznenadimo čudnim nazivima modela Redragon uređaja pa je tako i ovaj opravdao to očekivanje, ali u lepo dizajniranoj kutiji se dobija zaista puno stvari – kabl za povezivanje preko USB-C konekcije sa računarom, alat za skidanje tastera, kao i nekoliko rezervnih tastera. Atonium Pro predstavlja 80% tastaturu, tačnije ima 87 tastera pune veličine, odnosno praktično samo joj fali numerički deo u odnosu na standardne modele. Tastatura je u potpunosti izrađena od plastike, ali je ona jako visokog kvaliteta tako da odaje utisak pouzdanosti. Okviri oko tastera su dosta tanki pa sam uređaj neće zauzeti previše mesta, a nedostatak numeričkog dela vam ostavlja više prostora za manipulaciju mišem.

Čak su i lampice koje pokazuju status Num Lock i drugih modova stavljene na mali prostor između tastera da ne bi zauzimale previše mesta. Svi tasteri su RGB osvetljeni, a zanimljivo je i što iznad kursorskih strelica postoji nekakva RGB traka koja može svetleti u različitim bojama i na taj način malo doprinositi opštem vizuelnom utisku. Inače su kapice tastera urađene u tri različite nijanse plave boje, zajedno sa glavnim delom gde su bele, pa u odnosu na belo telo tastature odaju neki retro utisak. Sa donje strane se nalaze nožice koje uređaj sasvim lepo drže na stolu i tokom najjačih gejming sesija.



**ATONIUM PRO
PRAVI MANJE BUKE
OD OSTALIH
MEHANIČKIH
MODELA**

Redragon se diči time da su na Atonium Pro modelu primenili novi sistem spajanja gornjeg i donjeg dela tastature sa žabicama umesto sa šrafovim, što doprinosi smanjenju buke tastera. I to je zapravo jedan od motiva ovog modela – ubačena je i pena koja apsorbuje zvuk, a i sami tasteri su custom Redragon linearni koji opet prave nešto manje buke od standardnih crvenih. Sve to doprinosi znatno tišem radu, ali treba imati u vidu da je utisak prilikom kliktanja nešto malo više sunderast nego kod klasičnih crvenih tastera, što se nekome možda neće svideti. Meni je to naprotiv baš bio veliki plus za ovu tastaturu jer mi je osećaj pri kucanju bio mekši nego inače, što mi se jako svidelo. Interesantno je i da su tasteri, iako su linearni, zapravo ofarbani u neku sivu boju.



**DIZAJN TASTATURE
JE VRLO
KOMPAKTAN**



**KVALITET IZRADE JE
NA ZAVIDNOM NIVOU**

Konačno dolazimo i do povezivanja – tastatura nudi mogućnost povezivanja preko kabla, kada se i puni interna baterija ili preko Bluetooth ili 2.4GHz wireless konekcije. Zanimljivo je da kabl ima USB-A na onom kraju koji ulazi u računar, ali i adapter na USB-C konekciju pa možete izabrati šta vam više odgovara. Bluetooth se kači vrlo jednostavno na laptopove i slično, a 2.4GHz wireless omogućava najbolje gejming performanse. U prvom momentu nisam shvatio gde je sam USB adapter za bežično povezivanje, ali sam onda skapirao da postoji rupa sa desne strane tastature u koju se on vrlo lepo sakrije kada nije potreban. Jedino što nismo uspeli da nađemo kao podatak jeste koliko tačno traje ugrađena baterija zavisno od tipa bežičnog povezivanja, ali bismo rekli da je sasvim solidno – samo desetak minuta punjenja je bilo dovoljno da tastaturu koristimo nekoliko dana tokom testiranja sa sve uključenim pozadinskim osvetljenjem. A čak i da ostanete bez baterije tu je uvek vrlo diskretni kabl, ili čak i bilo koji USB-C punjač od telefona i slično, tako da zaista nije nikakav problem.

Redragon Atonium Pro predstavlja odličnu mehaničku tastaturu za one koji žele bežično povezivanje i nemaju potrebu za numeričkim delom pri čemu se ista zaista i manje čuje od većine konkurentnih modela. Posebno naglašavamo da Redragon sada za mehaničke tastature daje čak 5 godina garancije što je zaista opcija kojoj mislim da nema ravne na tržištu kod nas trenutno. Pri tome je i osnovna cena ovog modela od nekih 65 evra izuzetno povoljna kada imamo u vidu kako se inače kreću mehaničke tastature, a pogotovu bežične.



PLAY! 138 - JUN 2020

„NE ZABORAVITE, UKOLIKO UGLEDATE PREDATORA, ČAROBNA REČ JE “KONTAAAAAAKT!”. OSIM AKO NISTE U ULOZI PREDATORA... U TOM SLUČAJU - “OPA KORONA STAJL” I IZBEGAVAJTE SVAKI KONTAKT”.

- MILAN ŽIVKOVIĆ O IGRI PREDATOR: HUNTING GROUNDS



PLAY! 85 - JUN 2015

„AKO BI SE OPIS NOVE GERALTOVE AVANTURE MORAO SVESTI NA NEKOLIKO REDAKA TEKSTA, POŠTENOST BI BILO REČI DA WITCHER 3 IMA SVOJIH LOŠIH STRANA, ALI JE NJIHOVA TEŽINA JEDVA OSETNA AKO IH STAVIMO NASPRAM SVIH SJAJNIH STVARI KOJE OVA LEPOTIKA MEĐU IGRAMA IMA DA PONUDI”.

- PETAR VOJINOVIĆ O IGRI THE WITCHER 3: WILD HUNT



PLAY! 46 - JUN 2010

„PO NAMA, NAJIMPRESIVNIJI PODATAK VEZAN ZA 2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA ODNOSI SE NA TO DA SE U NJEMU NALAZE APSOLUTNO SVE REPREZENTACIJE SVETA KOJE SU UČESTVOVALE U KVALIFIKACIJAMA, NJIH 199!”

- VLADIMIR DOLAPČEV O IGRI 2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

HEARTHSTONE

AUR LIGA

24.05 - 30.06.

NAGRADNI FOND

300 EUR

Lenovo
LEGION

AMD
RYZEN

play!

z i n e

