

play!

z i n e

br. 196 | DECEMBAR 2025.

DOMAĆA SCENA:

**INTERVJU SA
VOJINOM VUIĆEM**

REVIEW:

**CALL OF DUTY:
BLACK OPS 7**

HARDWARE:

**KOLIKO ĆE
KOŠTATI STEAM
MACHINE?**

EDITORIJAL:

**GLUMCI KOJI
SU OBELEŽILI
ISTORIJU
GEJMINGA**

IGRA MESECA:

DISPATCH

BROJ 196 - DECEMBAR 2025.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stevan 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

Developeri, gejmi dizajneri, pisci i artisti koji su doprineli razvoju najvećih i najznačajnijih igara, često stižu GOAT status među fanovima. Kada se ove legende otisnu u svet, napuste originalne studije i formiraju nove timove, ljubitelji njihovog rada automatski očekuju igre u rangu hitova koji su ih proslavili (ili bolje). Rezultati nažalost nisu uvek pozitivni, a nekada su jednostavno katastrofalni (MindsEye je jedan od skorijih primera).

Kao sušta suprotnost pomenutom kiks-u Leslija Benzisa, ovog novembra je osvanuo Dispatch od studija AdHoc, koji nas je vratio u zlatno doba Telltale avantura. The Walking Dead, The Wolf Among Us, Tales from the Borderlands, svi ovi naslovi su imali presudan značaj u razvoju scene narativno vođenih igara, a neki bi rekli da ih je Dispatch sve nadmašio.

Na temu narativnih igara, u 196. broju Play! magazina možete pročitati našu recenziju domaćeg ostvarenja Rue Valley, koje nam stiže iz beogradskog studija Emotion Spark. Stupili smo u kontakt i sa Yboga studiom, još jednim razvojnim timom iz srpske prestonice koji nam je predstavio old-school RTS po imenu Crimson Freedom. Ako ste ljubitelji igara nalik StarCraftu i strategija uopšte, obavezno bacite pogled na naš razgovor sa artistom Vojinom Vučićem!

U novembru nam je stiglo dosta vesti iz sveta hardvera, a jedna od zanimljivijih je najava Gejbove nove konzole/računara. Steam Machine deluje kao san snova za svakog gejmera, ali bojimo se da će se taj san pretvoriti u košmar kada Valve konačno otkrije cenu. Sigurno će biti paprena!





58 IGRA MESECA: DISPATCH



40 REVIEW: WHERE WINDS MEET



68 HARDWARE: LENOVO LEGION PRO 7

FLASH VESTI	6
PLAY!VREMEPLOV	10
DOMAĆA SCENA: Intervju sa Vojinom Vuićem	12
EDITORIJAL: Glumci koji su obeležili istoriju gejminga	16
PRVI UTISCI: Moonlighter 2: The Endless Vault	20
REVIEW:	
Football Manager 26	24
Tormented Souls 2	28
Call of Duty: Black Ops 7	32
Bye Sweet Carole	36
Where Winds Meet	40
Syberia - Remastered	46
Skopje '83	48
Demeo x Dungeons & Dragons: Battlemarked	52
Dragon Quest I & II HD-2D Remake	54
Dispatch	58
Rue Valley	62
HARDWARE:	
Logitech Astro A20X	66
Lenovo Legion Pro 7	68
Redragon K1NG 1K i AK1L	72
Konzola ili PC: Koliko će koštati Steam Machine?	74
PLAY!ENIGMATIKA: RACING EDITION	76

play!
z i n e

GTA 6 PONOVO ODLOŽEN!

Iako glasine o novom odlaganju GTA 6 kruže već neko vreme, nadali smo se da će Rockstar uspeti da završi igru do maja. Ipak, glasine su bile istinite – kompanija je sada po drugi put odložila najiščekivaniju igru decenije. Novi, i nadamo se finalni datum izlaska je 19. novembar 2026.

GTA 6 je prvobitno bio najavljen za 2025. godinu, da bi u petom mesecu bio odložen za 26. maj 2026. godine. Iako je datum izlaska pomeren za celu godinu, interesovanje publike ni najmanje nije opalo – poslednji trejler je prikupio više od 137 miliona pregleda.

Take-Two je ovom prilikom istakao da je ovaj datum „konačan“. Nadamo se da će ispuniti ovo obećanje, s obzirom da na GTA 6 čekamo već više od 12 godina.

**KODŽIMA NAJAVIO NOVI DEATH STRANDING ANIME ZA DISNEY+**

Hideo Kojima je zvanično predstavio Death Stranding: Isolations (radni naziv), anime serijal koji će premijerno biti prikazan 2027. godine na Disney+. Kojima će igrati ulogu izvršnog producenta, dok će za režiju biti zadužen Takadzuki Sano, poznat po svom radu na Attack on Titan, Jujutsu Kaisen i Fullmetal Alchemist: Brotherhood.

Radnja je smeštena u isti svet kao i Death Stranding, ali za razliku od drugih adaptacija, Isolations će biti mnogo više povezan sa originalnim igrama. Pratiće Sema Bridžesa, ali i druge likove sa kojima će se susresti tokom putovanja.

Trenutno je u razvoju i animirani film Death Stranding: Mosquito, a tu je i igrani Death Stranding film u produkciji studija A24.

SAPKOVSKI UOPŠTE NIJE DOPRINEO RAZVOJU WITCHER ČETVORKE

Sapkowski je dao izjavu na temu Witcher četvorke tokom promocije svoje nove knjige Crossroads of Ravens, prequel romana čitavog Witcher serijala. Na pitanje da li je sarađivao sa CDPR-om tokom razvoja, rekao je da „nije imao nikakav doprinos u novoj igri“.

Nakon ogromnog uspeha trojke, Sapkowski je uvideo koliku vrednost zapravo nosi Witcher IP, koji je ranije prodao CDPR-u za jednokratnu svotu u iznosu od oko 9500 dolara. Smatra da su njegovi odnosi sa kompanijom odlični, ali nije poznato kako CDPR gleda na čitavu situaciju.

Treba napomenuti da Witcher igre nisu direktne adaptacije Sapkovskih knjiga, pa razvojni tim ne mora nužno da se oslanja na samog pisca za dalju priču.

**SONY NAJAVIO NOVI MMO U HORIZON UNIVERZUMU – STEEL FRONTIERS**

Sony je predstavio Horizon: Steel Frontiers, MMORPG smešten u postapokaliptičnom svetu Horizon serijala. Originalni kreatori Guerrilla Games su uključeni u razvoj, ali je NCSoft (Lineage) glavni developer. Za sada nisu otkrili datum izlaska, već su samo naveli da će se potruditi da izbacе igru „što je pre moguće.“

Što se tiče platformi, Sony je iznenađujuće preskočio svoj PS5, a razvoj je usmeren isključivo na mobilne uređaje (iOS i Android). Igrači na PC-ju će takođe moći da prisrte igre putem NCSoft-ovog PURPLE klijenta.

U Horizon: Steel Frontiers igrači preuzimaju ulogu lovca u potrazi za plenom, mašinama koji se nalaze u oblasti zvanj Deathlands, inspirisanoj Arizonom i Novim Meksikom.

**OVA GRAFIČKA JE TREKUTNO NAJPOPULARNIJA MEĐU IGRAČIMA NA STEAMU**

Valve igračima na Steamu periodično šalje ankete kako bi prikupio podatke vezane za njihovu konfiguraciju. U najnovijem istraživanju za oktobar, saznali smo da je najpopularnija grafička karta na Steamu Nvidia GPU koji je pušten u prodaju još u februaru 2021. godine. Reč je o Nvidia GeForce RTX 3060, kartici koju trenutno koristi čak 4,47% igrača.

U top 5 listi za oktobar takođe su se našli GeForce RTX 4060, RTX 3050 i GTX 1650, koji je izašao pre šest i po godina. GTX 1060, kratica za koju je Nvidia početkom godine najavila kraj podrške, i dalje ima solidan udeo od 1,95%.

Tek na devetom mestu možemo videti AMD Radeon Graphics, dok Intel Iris Xe Graphics zauzima 15. mesto sa 1,9% uдела.

EVO KO ĆE IGRATI GLAVNU ULOGU U NETFLIXOVOJ ASSASSIN'S CREED SERIJI

Netflix je u julu najavio TV adaptaciju Assassin's Creed serijala koji, mimo istoimenog filma iz 2016. godine sa Majklom Fasbenderom, nije dobio više ekranizacija. Tada smo saznali samo da će se radnja vrteti oko tajnog rata između dve skrivene organizacije, a sada je potvrđen i glumac koji će igrati glavnu ulogu.

Tobi Volas, koji se pridružio seriji Euphoria za njenu treću sezonu, tumačiće jednu od dve glavne uloge, iako još uvek nije poznato koji su likovi u pitanju. Jedino što znamo jeste da to neće biti likovi iz igara, kao i da ćemo glavne junake pratiti kroz različite istorijske periode. Deadline takođe prenosi da će serija biti smeštena u Italiju. Ko zna, možda Ezio dobije kameo.



CDPR SE PLAŠIO DA ĆE OVA IGRA ZASENITI WITCHER 3

CDPR je otkrio da se svojevremeno ozbiljno zabrinuo da će Witcher 3 pasti u senku rivala iz još jedne popularne franšize – Batman: Arkham Knight.

Prodavci su tada imali definisane termine za isticanje određenih igara, što je značajno uticalo na prodaju u vreme kada su fizička izdanja dominirala industrijom. Ekipa iz CDPR-a je tek kasnije saznala da će Arkham Knight biti objavljen u isto vreme kao i Witcher 3, u maju 2015. godine.

„Kada smo videli demo, odmah smo pomislili: ‘Ovi momci stvarno kidaju. Gotovo je, samo će nas pregaziti.’“

Na kraju im se posrećilo, jer je izlazak Arkham Knighta pomeren sa maja na 23. jun. To je omogućilo Witcheru 3 da izađe 18. maja bez prejake konkurencije.



EA SPORTS PRESKAČE F1 26 – SLEDEĆA IGRA STIŽE TEK 2027. GODINE



EA Sports je zvanično potvrdio da F1 26 nikada neće ugledati svetlost dana. Umesto toga, studio planira da tokom 2026. predstavi ekspanziju za F1 25, koja će doneti sadržaj baziran na FIA Formula 1 sezoni 2026, uključujući nove bolide, timove i pravila.

U praksi, to znači da će F1 25 dobiti veliki dodatak koji će funkcionisati kao svojevrsna “sezona 2026”, dok će naredna, potpuno nova igra stići tek 2027. godine.

Ova odluka dolazi usred glasina o budućnosti F1 franšize pod EA. F1 25 je bio poslednji naslov pod ugovorom, uz opciju za dvogodišnje produženje. EA je u jednom trenutku tvrdio da je ta opcija iskorišćena, ali je ubrzo povukao izjavu i objavio da nema dodatnih informacija.

RED DEAD REDEMPTION STIŽE NA NOVE PLATFORME, UKLJUČUJUĆI NETFLIX

Rockstar je najavio da originalni Red Dead Redemption i ekspanzija Undead Nightmare dobijaju nova izdanja, prilagođena aktuelnoj generaciji konzola i mobilnim uređajima. Obe igre izlaze 2. decembra i donose niz unapređenja i besplatnih apdejta za igrače koji već poseduju igru.

Red Dead serijal prvi put stiže na iOS i Android, sa kontrolama posebno prilagođenim za mobilne uređaje. Međutim, ove verzije će biti dostupne samo za Netflix pretplatnike, koji će moći da ih igraju bez dodatnih troškova.

Ako već imate igru na PS4, Nintendo Switchu ili digitalnu verziju za Xbox 360, prelazak na izdanje za novu generaciju će biti potpuno besplatan, a vaši dosadašnji sejvovi će takođe biti sačuvani.



PRONAĐEN LISTING ZA NOVI VALVE PROJEKAT, FANOVI VERUJU DA JE HALF-LIFE 3 IZA UGLA

I najmanja indikacija da će Half-Life 3 uskoro biti najavljen, desetostruko podiže hajp kod ljubitelja serijala. Najnoviji „dokaz“ se tiče liste predstojećih projekata od Valve-a na Steamu.

Ako skrolujete na dno stranice i kliknete na „Upcoming Releases“ tab, videćete četiri projekta: Deadlock, novi Steam kontroler, Steam Frame i Steam Machine. Međutim, ako izaberete filter „All“ u levoj koloni, videćete broj pet, a prikazana su samo četiri proizvoda. Deluje kao da Valve ima još jedan projekat, a igrači su odmah pomislili da se radi o HL3.

Alyx je pokazao da Valve još nije odustao od Half-Life-a, a ako uzmemo u obzir glasine iz poslednjih nekoliko godina, najava trojke je možda zaista iza ugla.



BLIZZARD OTKRIO DATUM IZLASKA NOVE WOW EKSPANZIJE



Prvi sinematik za World of Warcraft: Midnight predstavljen je na Gamescomu ove godine, a sada je poznato i tačno koliko ćemo još morati da čekamo na novu ekspanziju.

Blizzard Entertainment je konačno potvrdio da Midnight globalno izlazi 2. marta, a za nas tačno u ponoć 3. marta. Igrači će moći da zaigraju ekspanziju ranije zahvaljujući predstojećem early access periodu - oni koji su je već kupili (bilo koje izdanje), moći će da isprobaju Housing sistem, izaberu kuću i počnu sa uređivanjem svog novog doma.

Midnight igrače vraća u Quel'Thalas i Silvermoon. Centralni događaj na početku ekspanzije je napad Xal'atath na Sunwell na ostrvu Quel'Danas, što donosi potpuni rework čitavog područja.

PROCUREO KLIP SA SNIMANJA THE LEGEND OF ZELDA FILMA

U toku je snimanje The Legend of Zelda filma u režiji Vesa Bola (The Maze Runner), koji stiže u bioskope 7. maja 2027. Kasting za Linka i Zeldu je već poznat, a nedavno su objavljene i nove fotografije glumaca. Pojavio se i klip koji, čini se, prikazuje scene sa snimanja filma - možemo videti prelepu prirodu Novog Zelanda, Zeldu i lika za koga mnogi veruju da je Impa.

Na procurelom snimku se vidi žena koja razgovara sa Zeldom i pokazuje joj mač. U igrama smo vidali Impu u različitim godinama života, ali deluje da je film inspirisan njenom mlađom verzijom. Fanozi su brzo primetili da glumica sa snimka neverovatno liči na Dičien Lakman, poznata po ulozi Ms. Casey u seriji Severance.





PLAY! 143
DECEMBAR 2020

„DEMON'S SOULS VEROVATNO SPADA MEĐU NAJBOLJE
IZLAZNE IGRE ZA NOVE KONZOLE UOPŠTE.”

– NIKOLA AKSENTIJEVIĆ O IGRI DEMON'S SOULS REMAKE



PLAY! 90
DECEMBAR 2015

„UPRKOS POJEDINIM MANAMA, OVO JE NAJBOLJI STAR WARS
GAMING FIX KOJI TRENUTNO POSTOJI.”

– FILIP NIKOLIĆ O IGRI STAR WARS BATTLEFRONT

play!
zineINTERVJU SA
VOJINOM VUIĆEMNASTAVIĆEMO DA SE TRUDIMO
DA IGRAČIMA DOSTAVIMO
ONO ŠTO ZASLUŽUJU!

Beogradski Yboga Studio je zvanično predstavio Crimson Freedom, klasičnu real-time strategiju u modernom ruhu. Smeštena u 22. vek, igra prati epsku bitku za prevlast nad Marsom i donosi tri uzbudljive singleplejer kampanje.

Ekipa iz studija navodi da Crimson Freedom nudi sve najbolje elemente RTS žanra, koji su dodatno usavršeni i prilagođeni savremenim standardima. Razgradnja, ratovanje, menadžment resursa i tri zanimljive frakcije čine srž igre, koja garantuje čisto strateško iskustvo.

Ubrzo nakon lansiranja zvanične Steam stranice, stupili smo u kontakt sa Vojinom Vuićem, artistom iz Yboga studija koji nam je otkrio nešto više o projektu.

Pozdrav Vojine! Reci nam nešto o istoriji Yboga Studija i koja je tvoja uloga u timu.

Vojin: Yboga studio je osnovan sredinom 2016. u Beogradu, sa fokusom na izradu mobilnih igara. Već na početku rada razvijena je simulacija upravljanja bolnicom, koja je nakon devet meseci izašla u soft launch, a zatim i u finalnoj verziji za Android. Dream Hospital, dostupan na Android i iOS platformama, do danas je preuzet više od 5 miliona puta. Moja uloga u timu je poprilično svestrana, ali se primarno bavim izradom koncept arta, dizajna karaktera, grafičkih elemenata i ilustracija. Pored toga radim na worldbuilding-u, priči, mehanikama i ostalim kreativnim zadacima.

Nedavno ste lansirali Steam stranicu za Crimson Freedom. Kakvi su inicijalni utisci igrača na novi trejler?

Vojin: Bili smo sigurni da smo u ovoj fazi predstavili gejmpler na najbolji mogući način, ali količina pozitivnih komentara i podrške za ovo kratko vreme nas je zaista pozitivno iznenadila. Nastavićemo da se trudimo da igračima dostavimo ono što zaslužuju.



Kao što si pomenuo, Dream Hospital se pokazao kao izuzetno uspešan. Kada ste izašli iz mobilnih voda, zašto ste se opredelili baš za RTS žanr?

Vojin: Sve je počelo kao „passion” projekat. Kao ekipa koja je odrasla na legendarnim RTS naslovima, osetili smo potrebu i želju da napravimo „old-school” RTS igru koju smo oduvek želeli da igramo. Drugim rečima - razlog je nostalgija koju će, nadamo se, i igrači prepoznati.

Iz kratkih opisa sa vaše zvanične stranice vidi se da ste uložili dosta truda u lore i singleplejer kampanju. Reci nam nešto o priči Crimson Freedom-a i frakcijama koje ćemo igrati.

Vojin: „Klasična” borba za nadmoć, ovog puta na Marsu u dalekoj budućnosti. Frakcije sa različitim



tim filozofijama i ciljevima pokušavaju da forsiraju svoj režim, maksimalno iskorišćavajući sve resurse koje uspešno teraformirani Mars nudi. Neki su pobjegli sa Zemlje u potrazi za slobodom (Red Rebellion), proširenjem sistema apsolutne kontrole (Orbis Concordia), pa čak i mogućom odskočnom daskom za sledeći korak ljudske evolucije (AscentX).

Koliki izazov je bio pronaći „sweet spot” balansa za sve tri frakcije? Koja frakcija tebi lično najviše leži po stilu igre i zašto?

Vojin: Vodili smo se jednostavnim, ali neosporivo stabilnim sistemom „papir-kamen-makaze”. Nešto u čemu je jedna frakcija dobra, druga nije, ali zato nudi nešto što ona treća nema - i tako u krug. Moja omiljena frakcija je AscentX, o kojoj za sada ne mogu da kažem puno, jer je planirana za full release. U kratkim crtama - brzi kiborzi, roboti, high-tech ludilo, laser-bube i čudne letilice koje zahvaljujući brojčanoj nadmoći mogu da preplave svakog protivnika.



Pored singleplejer kampanje, da li možemo da očekujemo i multiplejer? Crimson Freedom baš deluje kao savršena igra za to.

Vojin: Apsolutno. Fokusirani smo na oblikovanje sjajnog singleplejer iskustva, ali znamo da je RTS bez multiplejera samo pola užitka. Radimo na tome.





Pomenuo si da Crimson Freedom nudi čisto old-school strateško iskustvo. Šta za vas čini srž tog iskustva?

Vojin: Uživanje u jednostavnim, ali „rewarding“ mehanikama koje su lake za savladati, a teške za usavršiti, bez nabijanja tenzije i kompleksnosti beskonačnog broja klikova i akcija po minutu. Čista zabava i, da se tako izrazim, loženje na bitke sa neograničenim brojem jedinica.

Zašto po tebi RTS žanr nije toliko zastupljen na modernoj gejming sceni?

Vojin: Napraviti dobar RTS je zaista ogroman poduhvat, a zajednica ljubitelja ovog žanra je nemilosrdna.



Takođe, dobrih RTS naslova ima zaista mnogo, ali su u senci titana sa samog vrha industrije. Teško je odvojiti se od nečega što je zaista dobro, a gradilo je istoriju žanra nekoliko decenija.

Po settingu i žanru, mnogi bi rekli da vam je StarCraft bio glavna inspiracija. Koje još igre su uticale na nastanak Crimson Freedom-a? Koja je tebi lično omiljena?

Vojin: To je istina. Iako sam primarno fan epske fantastike i naslova poput Warcraft-a, Age of Mythology/ Empires-a, franšize koje volimo, a bile su nezaobilazne kao inspiracija, svakako su Command & Conquer, Dawn of War, Dune i StarCraft.

Crimson Freedom je planiran za 2026. godinu. Da li pre toga možemo da očekujemo Steam demo?

Vojin: Trenutno smo u fazi organizovanja otvorenog javnog playtest-a koji bi trebalo da bude live i segmentisan na nekoliko datuma u narednim mesecima. Možda čak i brže nego što igrači očekuju!

Ako želite da podržite Yboga Studio i dalji razvoj njihovog novog projekta, dodajte Crimson Freedom na vašu Steam wish listu. Na zvaničnoj Steam stranici je takođe dostupan najaktuelniji trejler za igru. Spoiler: muzika kida!



OCTOPATH TRAVELER™



GLASOVI KOJI ZLATA VREDE



GLUMCI KOJI SU OBELEŽILI ISTORIJU GEJMINGA

Slično grafici, koja se u ranim danima gejming industrije obično svodila na nekoliko monohromatskih piksela, koncept narativa i karakterizacije likova u igrama je u početku bio na izuzetno niskom nivou, a ako se dovoljno vratite u prošlost, jednostavno nije postojao. Ako izuzmemo tekstualne avanture u kojima su igrači sami krojili svoje priče, jedan od prvih naslova koji su uveli konkretan cilj i udaljili se od besкраjne trke za najboljim rezultatom, bio je Donkey Kong iz 1981. godine. Ova kulturna arkada nam je predstavila tri potpuno različita lika sa sopstvenim motivacijama (ma koliko one proste bile), kao i jasno definisan zadatak koji nas vodi do raspleta.

Razvoj industrije je doneo bogatije priče i kompleksnije junake, a sa tim napretkom javila se i potreba za izvanrednim glasovnim glumcima, umetnicima koji su udahnuili život najrazličitijim likovima i dali im karakter, osećanja, smisao za humor i sve ono što jednoj priči daje dušu. Neki od njih su danas postali jednako značajni kao i likovi koje tumače.

Troy Baker



Troy Baker je jedan od ključnih aktera u razvoju performance capture tehnike, koja predstavlja napredniju formu opštijeg motion capture-a. Uloga Joela u The Last of Us proslavila ga je kao vrhunskog glumca sposobnog da iznese najemotivnije momente, dok je kao Pagan Min u Far Cry 4 prikazao potpuno drugačiji tip karaktera - šarmantnog, ali egocentričnog i veoma nestabilnog negativca. Baker je poznat i kao jedan od retkih glumaca koji su tumačili i Džokera i Betmena u različitim igrama, a pored toga ponekad komponuje muziku za projekte u kojima glumi. Radio je na Uncharted 4 (Sam Drake), Death Stranding (Higgs), Middle-earth: Shadow of War (Talion) i brojnim drugim naslovima.

Jennifer Hale



Jennifer Hale je 2013. godine postavila Ginisov rekord kao glasovna glumica sa najvećim brojem uloga u svetu igara i smatra se jednim od najprestižnijih imena u industriji. Kao ženski Commander Shepard u Mass Effectu, Hale je postavila novi standard za ženske glavne likove. Radila je na ogromnom broju animiranih serija i igara još od 1994. godine, uključujući Metal Gear Solid (Naomi Hunter), Overwatch (Ashe), Planescape: Torment (Fall-from-Grace, Deionarra), Metroid Prime (Samus Aran), Bayonetta 3 (Bayonetta) i mnoge, mnoge druge.

Roger Clark



Roger Clark je u industriju ušao relativno kasno, ali njegov nastup u Red Dead Redemption 2 ćemo zauvek pamtiti kao jedan od najboljih u istoriji gejminga. Nije udahnuo život liku Arthura Morgana samo svojim glasom, već je koristio i kompletnu kombinaciju motion, facial i performance capture-a, a često je u intervjuima isticao da je inspiraciju tražio u starim vesternima i u Šekspirovim tragičnim junacima. Proces snimanja trajao je oko šest godina, a Clark je morao da nauči specifičan akcenat koji je karakterističan za kraj 19. veka. Njegova interpretacija je kreirala, bez preterivanja, jednog od top 10 glavnih junaka u svetu igara.

Nolan North



Nolan North je ulogom Nathana Drake-a redefinisao koncept akcionih igara. Učestvovao je u kreiranju improvizovanih scena koje su definisale ton celog serijala, ne samo u smislu glasovne glume, već i u energičnom motion capture nastupu. Pre toga je već bio poznat kao glas Princa u Prince of Persia (2003), a kasnije je pozajmio glas Desmondu u Assassin's Creed serijalu. Danas je poznat i kao Deadpool u mnogim Marvel igrama, Dr. Edward Richtofen u CoD-u i Ghost u Destiny-u. North je toliko svestran kada je gluma u pitanju, da će vas njegove pojedine uloge sigurno iznenaditi (dao je glas čak desetorici Dota 2 heroja!).

Laura Bailey



Laura Bailey važi za jednu od najsvestranijih glasovnih glumica svoje generacije. Počela je svoju karijeru 2002. godine kao crvenokosa polu-vampirka Rayne, a do danas se pojavila u preko 200 igara. Pored njene čuvene, ali i veoma kontroverzne uloge Abby iz The Last of Us Part II, Bailey je bila i Jaina Proudmoore u WoW-u, Nadine Ross u Uncharted 4: A Thief's End, Invisigal u Dispatchu, Mary Jane Watson u Marvel's Spider-Man serijalu, kao i Black Widow u brojnim Marvel igrama i animiranim filmovima. Laura često sarađuje sa suprugom Travisom, a oboje su deo Critical Role ekipa koja ih je dodatno proslavila kao važne ličnosti moderne pop-kulture.

Christopher Judge



Preuzeti ulogu drugog glumca je samo po sebi zatražujući zadatak, posebno kada je reč o jednom od najpoznatijih likova čitave generacije. Upravo u takvoj situaciji našao se Christopher Judge tokom razvoja God of War reboota iz 2018, kome je pripala uloga legendarnog Kratos. Reditelj je otkrio da je do izmene došlo pre svega zbog motion capture-a, jer je Judge po fizičkoj spremi bio bliži Kratosovoj impozantnoj građi, ali i zbog odlične hemije sa glumcem koji tumači Atreusa. Naravno, i njegov glas je igrao ključnu ulogu, pomoću kojeg je Judge uspeo da transformiše oličje besa glasnog osvete u slojevitog lika i nesigurnog oca. Ovaj nastup mu je doneo brojne nagrade 2018. godine, a zatim i 2023. za nastavak igre.

Steve Blum



Steve Blum je Ginisov rekorder po broju uloga u video igrama, a njegova sirova, promukla i skoro hrpava boja glasa čini ga jednim od najiskusnijih glumaca svih vremena. Iako ga publika najčešće vezuje za Spajka iz Cowboy Bebopa, gejmeri ga poznaju kao Oghrena u Dragon Age: Origins, Grunta u Mass Effect 2, Sub-Zeroa u Mortal Kombat X i Wolverinea u mnogim Marvel projektima. Slično Nolanu Northu, i Blum sposoban da uz minimalne promene u nijansi glasa kreira potpuno različite likove, što i objašnjava širok spektar uloga - od jezivih negativaca do ciničnih junaka sa teškom prošlošću. Osim toga, vodi i sopstveni program za obuku mladih glasovnih glumaca.

David Hayter



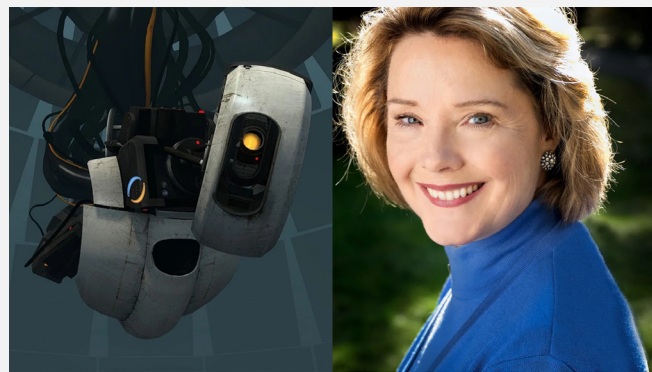
David Hayter je jedan od pionira glasovne glume u čitavoj industriji video igara. Kao čuveni Snake (i mnoge njegove iteracije), bio je ključan deo Kojiminoeg eksperimenta koji je spojio medijum igre i filma. Originalni Metal Gear Solid je imao obimnu postavu, ali pošto zakoni u ovom domenu tada nisu bili striktno definisani, većina glumaca iz predostrožnosti koristila pseudonime u odjavnoj špici, osim Haytera. Ne samo da je u slobodno vreme odigrao sve igre iz serijala, već je i odrekao pola svoje plate kako bi ostatak originalne glumačke postave mogao da bude vraćen za rimejk Metal Gear Solida. Hayter je takođe uspešan scenarista i radio je na filmovima X-Men (2000) i Watchmen, kao i na više animiranih projekata.

Neil Newbon



Neil Newbon započeo svoju karijeru u gejmingu van fokusa, kao pomoćnik za motion capture. Ovo iskustvo mu je pomoglo u kasnijim ulogama, koje su zahtevale kombinaciju facial capture-a, improvizacije i psihološki kompleksnog pristupa karakteru. Jedna od njih je uloga Astariona u Baldur's Gate 3, zahvaljujući kojoj je Newbon postao fenomen u svetu video igara. Astarion se danas ističe kao jedan od najpopularnijih likova u modernim RPG-ovima, a Newbon je za tu ulogu čak osvojio BAFTA nagradu za najbolju glumu. Pre Baldur's Gate 3, mogli smo da ga čujemo i u Detroit: Become Human, Beyond a Steel Sky, Final Fantasy XVI i Resident Evil Village.

Ellen McLain



Kao glumica sa skromnom filmskom karijerom, Ellen McLain je svoj rad u gejmingu najviše fokusirala na igre iz Valve kuhinje. Debitovala je kao Combine Overwatch u Half-Life 2, ali svi je pamtimo kao glas okrutne, ali harizmatične veštačke inteligencije iz Portal serijala - GLaDOS. Za ovu ulogu, morala je da prođe kroz prilično neobičan proces snimanja - scenario je prvo ubačen u digitalni sintisajzer, a Ellen je potom imitirala reprodukovani glas sa dodatnim detaljima koji su oblikovali ličnost ljupkog, ali zastrašujućeg AI-a. Za svoj rad osvojila je DICE nagradu, a GLaDOS je postala deo globalne pop-kulture.



GAMES.CON NOVOSADSKI SAJAM 20. I 21. DECEMBAR



COUNTER STRIKE 2

MORTAL KOMBAT

ROCKET LEAGUE

HEARTHSTONE

Autor: Milan Živković

MOONLIGHTER 2

— THE ENDLESS VAULT —

AKO NIJE POKVARENO, NEMOJ GA POPRAVLJATI

Sedam i po godina je prošlo od trenutka kada me je prvobitni Moonlighter oduševio i osvojio. Iskreno, ne mogu da poverujem da je prošlo tako mnogo vremena, ali činjenica da me je najava nastavka iznenadila i obradovala u ovoj meri, potvrđuje činjenicu da su duge godine za nama.

Kombinacija roguelite recepta i prodaje svega što ste pronašli u tamnici, bila je vrlo inovativna formula koja mi se dopala najviše zbog načina prezentacije. 2D grafika, akcija u stilu originalnih naslova Zelda

franšize i puno duha koji je me je s lakoćom punio pozitivnošću pri svakom igranju, načinile su Moonlighter klasikom za mene.

Očito nisam bio jedini u moru poklonika, pa je nastavak iako neočekivan, izgleda bio neizbežan. Moonlighter 2: The Endless Vault sada dolazi u potpuno novom ruhu i sa više oblikovanim mehanikama, spreman da iznova zadobije našu pažnju i naklonost. I kako mu to polazi za rukom? Imam par ideja kako bih vam to mogao dočarati.

Najevidentniji oblik tranzicije jeste prelazak sa pikselizovanog 2D okruženja u potpuni 3D. Sve je šareno, prezentovano prijatnom paletom boja i lepim, bajkovitim okruženjima. No ono šarma što su imali 2D likovi, za mene je ovde dobrim delom izgubljeno. Nikako mi se ne dopada dizajn glavnog ni sporednih karaktera. Iako sve izgleda fino dok se baš ne zagledate, sa samo malo više zavirivanja "ispod haube" čini mi se da likovi izgledaju daleko manje dopadljivo nego njihovi 2D originali.



Ovde dolazimo do prve zamerke koja se suštinski prenosi bukvalno i na sve ostalo što mogu da zamerim ovoj igri. Svaki vid unapređenja, oduzima barem delić čarolije koju je prva igra posedovala. A kako se ovo ne odnosi samo na vizuelni aspekt, dozvolite da navedem još par primera.

Koncept igre podrazumeva da kroz tamnice, prikupljate drangulije i vredne predmete pa ih kasnije prodajete kako biste zaradili novac kojim ćete dobiti unapređenja



**NAJEVIDENTNIJI OBLIK
TRANZICIJE JESTE
PRELAZAK SA
PIKSELIZOVANOG 2D
OKRUŽENJA U POTPUNI 3D**

i napredovati dalje u igri. Pa dok je u kecu ovo bilo vrlo jasno i jednostavno, čak štaviše savršeno izbalansirano, nastavak unapređivanjem komplikuje stvari.

Predmeti imaju karakteristike koje se mogu unapređivati kroz sistem nalik mini-igri dok organizujete inventar. Ovo u kombinaciji sa dužim tamnicama, raznolikim celinama i nasumičnim nagradama unosi previše varijabli u prodaju. Svodi se na to da će uspešnost u trgovini više biti određena načinom na koji ste hendlovali predmete, nego na to šta konkretno donosite.



Što se same akcije tiče, dok sam u originalu znao šta mogu da očekujem od svakog protivnika, ovde to deluje znatno nepredvidivije i to ne obavezno u pozitivnom smislu. Da li usled nejasnih animacija ili nekog drugog vida nepreglednosti u 3D okruženju, nisam ni sam siguran. Ali neretko sam ginuo od udaraca koje nisam ni mogao da predvidim a nisam ni bio svestan nakon što sam izgubio.



PLEJADA SITNICA KOJE UNOSE VIŠE MOGUĆNOSTI PRI IGRANJU, ISTOVREMENO KOMPLIKUJU ILI RAZVODNJAVAJU SUŠTINU IGRE

Kao šlag na tortu, igra kao early access naslov boluje od nekolicine tehničkih problema. Bagovi, slabije performanse i nezadovoljavajuć balans na svim poljima, meni je iskreno smetao možda i više nego prosečnom igraču. Ali valjda je i to cena ljubavi prema originalu, kada se pojavi nastavak pa se za sva očekivanja ispostavi da su bila previsoka.

Perkovi, relikvije, sinergije i plejada sitnica koje unose više mogućnosti pri igranju, istovremeno komplikuju ili razvodnjavaju suštinu igre. Zarazni "loop" koji smo očekivali, više nije predvidiv i može biti preopterećujuć ili konfuzan za ljubitelje originala. Pa ukoliko niste ljubitelj što kompleksnijih sistema, šanse su da ćete se složiti da više ne znači uvek i bolje.



Znam, posle svega navedenog deluje da je Moonlighter 2 jako loš i u svojoj kompleksnosti dosadan naslov. Ali to nije istina. Ova recenzija je koncipirana kao poređenje sa originalom, pa dok možda originalna formula trpi, to ne znači da je nastavak uopšte loša igra.

Prvenstveno ne treba zaboraviti na činjenicu da je igra još uvek u early access fazi. Ovo znači da su sitna poliranja i izmene koje ne moraju biti tako ni sitne, još uvek moguće pre zvaničnog objavljivanja konačne verzije igre. Iskreno, uzdam se u zajednicu igrača i ljubitelje originala da iskoriste priliku i razvojnom timu ukažu na elemente koje bi trebalo ispraviti kako bi šarm originalne formule što manje trpeo.

Osnovni koncept i dalje je zarazan. Uvedene mehanike i mogućnosti, mogu vam prijati ukoliko volite složenije naslove. A prelazak u 3D okruženje ima svojih prednosti, naročito ukoliko ste neko ko ne voli simplističku grafiku. Što me dovodi do konačnog zaključka – ova igra je izgubila na jednostavnosti. A da li je to loša ili dobra stvar, sud je koji u potpunosti ostaje na igraču.

Ja lično igru mogu da preporučim svima koji su se izigrali originala ili prosto ne mogu da podnesu retro prezentaciju u igrama. Svima ostalima obručke preporučujem da nabave prvu igru pre nego što se oprobaju u ovom nastavku.



PLATFORME:
PC, PS5, XBOX SERIES X/S

RAZVOJNI TIM:
DIGITAL SUN GAMES

IZDAVAČ:
DIGITAL SUN GAMES

CENA: 29,99€

TEST PLATFORMA:
PC

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
TBA

PREPORUČENA PC
KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 3600 / Intel Core i5-12500
GPU: AMD Radeon RX 5700 / NVIDIA GeForce RTX 3060
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 5 GB

- ✓ I dalje zarazan osnovni koncept
- ✓ Kompleksniji sistemi za ljubitelje istih
- ✓ 3D okruženje donosi tehnički bogatiji svet
- ✗ Komplikovaniji "loop"
- ✗ Early Access problemi
- ✗ Sistem trgovine gubi na šarmu



Autor: Predrag Ciganović

FOOTBALLTM MANAGER 26

CURRENT ABILITY 2/5, POTENTIAL ABILITY 5/5

Football Manager je možda i jedina igra za koju mogu da kažem da aktivno igram već skoro 20 godina. Iako smo svake godine dobijali novi deo, ne sećam se da je zajednica ikada bila ovoliko uzbuđena pred izlazak sledećeg nastavka. Naravno, za to postoji dobar razlog. Sports Interactive je najavio prelazak na novi endžin, koji je trebalo da donese niz unapređenja i omogući developerima da igru podignu na viši nivo. To je dovelo i do otkazivanja FM25, pa je čežnja za 26-icom bila veća nego ikada.

Kao neko ko je dugo u gejmingu i ko se nagledao praznih obećanja, ne mogu reći da sam delio entuzijazam većine igrača. Ne zato što me nije zanimalo u kom će pravcu FM ići, već zato što sam znao da tranzicija na novi endžin nikada nije jednostavna. Studio je već ranije potvrdio da će FM26 ostati bez nekih dobro poznatih elemenata, ali sam bio spreman da prihvatim te žrtve ako to znači da će glavni aspekti igre biti unapređeni.

Iskren da budem, baš kao što sam i čitao, dočekalo me je pravo razočaranje. Prvi sati igranja bili su poražavajući. Promene i šminka nisu predstavljale problem, već bagovi koji su bili svuda. Reakcija igre na svaki klik bila je usporena, meniji se nisu otvarali kako treba, a po ulasku u meč, rezultat i vreme nisu radili. Izmene su ulazile u meč u duksevima i trenerkama. Prihvatio sam da je u pitanju beta i otišao na spavanje nadajući se da će stvari biti popravljene do full release-a.



**SADA MOŽETE
PODESITI POSEBNU
FORMACIJU KADA
IMATE POSED LOPTE**

U narednih par dana Sports Interactive je radio punom parom i mnogi bagovi su ispravljani. Moram priznati da se poboljšanje osetilo i pre kraja bete, pa je gejملهj već tada postao mnogo prijatniji nego prvog dana.

Sada je došlo vreme da na kratko zaboravim na bagove i da se posvetim svim novinama u nastavku. Svakog dugogodišnjeg menadžera dočekao je haos pri pokretanju nove karijere, jer je dobro poznati UI, koji se poslednjih 15 godina jedva menjao, sada dobio ozbiljne izmene. Na prvi pogled mi se ništa od toga nije dopalo. Imao sam osećaj da su zakomplikovali pristup informacijama koje su nekada bile udaljene



samo jedan klik. Kada sam dao sebi vremena da se naviknem na nove sisteme, stekao sam utisak da su želeli da se približe igračima sa konzola, koji su oduvek bili manjina, pa verujem da su u tom smislu otišli u pogrešnom pravcu. Ipak, mislim i da se diglo više prašine nego što je bilo potrebno, jer nije baš toliko užasan, kao što je delovao u startu.

Najveća boljka mi je to što smo izgubili neke funkcije koje su činile FM posebnim. Smeta mi što usred meča ne mogu da izađem na brzinu i pretražim igrača koji mi je u tom trenutku pao na pamet, kao i to što je spacebar uveden tek kasnije kao "legacy" kontrola. Pretraga igrača je nepotrebno zakomplikovana, a izostanak reprezentacija čini potragu za mladim nadama još napornijom. FM je oduvek bio igra koja je živela od detalja, a sada je sve zamenjeno brzim i instant informacijama, kao da igru prave za TikTok generaciju.



**DOBILI SMO NEŠTO
ŠTO LIČI NA STARI
DOBRI FM, ALI SVI
ZNAMO DA TO NIJE TO**

Iako su potvrdili da vikanje na igrače nije imalo nekog ishoda na rezultat, ovo je godinama davalo menadžerima osećaj kao da smo zapravo tu uz igrače. Možda je sve to bila laž, ali taj osećaj je imao svoj šarm i iskreno smatram da je velika greška što su i ovo izbacili iz igre.

Da pređemo na svetliju stranu. FM26 je doneo ogromne promene u taktičkom delu, i ovo je možda najbolji aspekt igre. Temelj je ostao isti, ali sada imamo priliku da detaljno podešavamo taktiku kada je posed u našim nogama, ali isto tako i kako ćemo se ponašati kad je protivnik taj sa loptom. To daje znatno veću slobodu i kontrolu nad timom, posebno kada su i individualne uloge dobile unapređenje. Ako ste neko ko voli da se udubi u taktički deo, ove promene će vas oduševiti.



Još jedan napredak vidi se na samim mečevima. Kretanje igrača, pasevi, šutevi, i sve ostalo vezano za mečeve izgleda prirodnije i prijatnije za gledanje nego ranije. Čak se i najnezadovoljniji igrači slažu da je ovo unapređenje. Ipak, lično mislim da je taj napredak manji nego što je najavljeno. Predstavljali su novi endžin kao nešto što će drastično podići kvalitet mečeva, a u praksi smo dobili istu igru sa nekoliko poboljšanja. Mečevi jesu bolji, ali obećanja nisu u potpunosti ispunjena.

Umalo da zaboravim: ubačen je i ženski fudbal. Nemam ništa protiv toga, ali mislim da je ovo ogroman projekat koji je zahtevao mnogo resursa. Siguran sam da ga je isprobalo manje od 1% igrača, i verujem da je upravo to jedan od razloga zašto su iz igre izostavljeni mnogo važniji elementi, kao što je reprezentativni fudbal. Nemam ništa protiv da ženski fudbal ostane u igri, ali mislim da je SI prvo morao da dovede osnovu na viši nivo pre nego što se upusti u tako veliki posao.

Sve u svemu, dobili smo nešto što liči na stari dobri FM, ali svi znamo da to nije to. Ipak, ne delim "doom and gloom" raspoloženje velikog dela zajednice, jer vidim potencijal koji ova verzija ima. Verujem da prelazak na novi endžin daje mnogo prostora za budući napredak, ali na developerima je da dokažu da li su sposobni da iskoriste taj potencijal. Ako sačuvaju sve pozitivne stvari koje su dodali i poslušaju igrače, FM27 bi mogao da bude zaista poseban.



RAZVOJNI TIM:
Sports Interactive

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

IZDAVAČ:
SEGA

CENA:
59,99€

OCENA

5,5

- ✓ Taktike
- ✓ Match Engine
- ✓ Veći broj licenciranih timova i takmičenja
- ✗ UI
- ✗ Nedostatak starog sadržaja
- ✗ Bagovi

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i5-9600 / AMD Ryzen 5
2600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD
Radeon RX 5600
RAM: 12 GB
SSD/HDD: 20 GB



GIRL GAMING
SHOW

SVAKOG DRUGOG
PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:
@GIRLGAMINGASSOCIATION



TORMENTED SOULS II

Autor: Stefan Mitov Radojičić



ANA, DA LI SI DOBRO? DA LI SI DOBRO, ANA?

Braća blizanci iz studija Dual Effect nam ove jeseni donose nastavak Tormented Soulsa, sjajnog omaža klasičnim survival horror igrama kao što je Resident Evil. Hajde da vidimo da li je zadržao šarm originala i igara kojima je inspirisan, ali preskočite sledeći pasus ako planirate da igrate prvi deo.

U nastavku odmah možemo videti posledice „true endinga” prvog dela u kojem Caroline spašava Anu i izvlači je iz prošlosti pre nego što je zlo odvuče u zaborav. Ani počinju da se javljaju čudne vizije, pada u trans i crta

zastrašujuće crteže što je, logično, ogroman red flag za Caroline. Sestra je vodi do Vile Hess kako bi joj pomogla, ali ispostaviće se da je to najgora moguća odluka. Žitelji vile ih kidnapuju zarad njihovog demonskog rituala, što okida napetu trku sa vremenom (i kroz vreme) gde Caroline mora da otkrije misteriju i ponovo spasi Anu.

Gejmplej je pretrpeo solidnu količinu promena ali nije izgubio najbolje elemente originala. Prvo i osnovno, dvojka je mnogo brža, a u zavisnosti od vaših preferenci, možete se opredeliti za moderne ili tenk kontrole.

Ne toliko da postaje rokačina kao recimo Devil May Cry, ali definitivno ide u pravcu Resident Evil naslova sa većim akcentom na akciju. Caroline će se kretati brže i biće mnogo odvažnija u borbi, te ćete imati opciju da izbegavate napade neprijatelja koji će takođe biti agilniji i agresivniji, od najprostijih zombija, pa do bossova. Najzanimljiviji među protivnicima su upravo bossovi pošto svaki predstavlja jedinstvenu zagonetku, ali ne možemo da kažemo da su preterano komplikovani za savladati jer se svi hintovi nalaze u areni sa njima. Što se generalnih zagonetki tiče, one su možda kompleksnije nego u kecu - ovo nekada može biti zanimljivo, a nekada je samo iritantno.



VAŠ INVENTAR JE U POTPUNOSTI NEOGRANIČEN!

Najveći problem ili izazov koji igra nudi jeste ograničena količina resursa, konkretno municije i predmeta za lečenje. Iako ovo takođe važi za prvi deo, nastavak je po ovom pitanju daleko suroviji. Naime, svaki protivnik ima stanje u kom je omamljen i u kom morate da probate da ga uklonite sa nekim hladnim oružjem. Ovo je znatno teže u drugom delu jer su neprijatelji em brži, em brojniji, što dodatno dolazi do izražaja u malim prostorijama i tesnim hodnicima. To dovodi do momenata gde lako mogu da vas okruže, ali na sreću ne mogu totalno da vas blokiraju, te ćete uvek imati šansu da se izmognjite.



Za razliku od prvog dela gde se cela priča pretežno odvijala u jednoj kući, ovde ćete imati čitav gradić sa crkvom, tržnim centrom, fabrikom i školom. Skoro svaka od ovih lokacija nudi sijaset nivoa za istraživanje, mnoštvo zagonetki i razne nove protivnike koji su dosta raznovrsniji u odnosu na prethodni deo. Što se vašeg arsenala tiče, pored legendarnog ispaljivača eksera imaćete još nekoliko zanimljivih novih oružja. Pre svega Caroline dobija nekolicinu hladnih oružja tokom igre i svako je bolje od prethodnog, a tu su i pumparica i još brži ispaljivač eksera. Svako oružje ima neko unapređenje i sada svako pravi tačno određenu količinu štete koju lako možete zapamtiti, sve zarad pažljivog menadžmenta i trošenja resursa.



TORMENTED SOULS 2 NAJVIŠE PATI OD LOŠEG BALANSA KOLIČINE RESURSA

Inventar je na svu sreću neograničen. Caroline ispod svoje suknje može da drži sve predmete koje sakupi, bez ikakvih problema ili brige da će vam nešto zafaliti. I dalje ćete imati ograničenu količinu predmeta sa kojima možete da snimate poziciju ali je razvojni tim bar dodao nivoe težine i u jednom od njih nemate ovo ograničenje, što totalno podržavamo.



Igra je doživela dosta vizuelnih promena ali imam utisak kao da se atmosfera iz originala pomalo izgubila. Animacije, pogotovu likova, ponekad su previše komične i krute. Lokacije su i dalje zatražujuće bez obzira da li ih prelazite na brzinu ili polako tumarate pokušavajući da vas tenzija ne isprepada. No kada dobijete baterijsku lampu, tada polako nestaju osvetljene zone i sve se samo pretvara u veliku količinu neinspirativne tame. Ako ništa body horror je još strašniji nego u kecu tako da ćete imati šta da vidite ako vam je to bitan faktor.

Muzika je fina i lepo prati igru u momentima tenzije, dok je glasovna gluma na sasvim zadovoljavajućem nivou - nećete biti oduševljeni ali ne možemo da kažemo da je loša.

Tormented Souls 2 najviše pati od lošeg balansa količine resursa, pogotovu pred okršaj sa bossom, a pored toga vrvi od bagova i ponekad se može desiti da totalno pukne. No možda i najveći problem igre jeste to što traje jedno dva sata duže nego što je potrebno - određene sekcije bi mogle da budu kompletno izbačene i ništa se ne bi izgubilo.

Pa da konačno odgovorimo na naše pitanje sa početka - da, Tormented Souls 2 je i te kako preneo atmosferu retro survival horror igrice u stilu Resident Evil-a. Ako ste ljubitelji ovog žanra ili ste igrali prvi deo (a dopao vam se), onda je Tormented Souls 2 logičan sledeći korak.

RAZVOJNI TIM:
Dual Effect

PLATFORME:
PC, PS5,
Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
PQube

CENA:
29,99€

OCENA

7,5

- ✓ Pravi old school survival horror
- ✓ Novi izazovni protivnici i bossovi
- ✓ Dobar dizajn zagonetki
- ✗ Loš balans količine neprijatelja
- ✗ Previše spore animacije glavnog lika
- ✗ Nasumični bagovi

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5-8600K / AMD Ryzen 5 2600X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3080 / AMD Radeon RX 6950 XT
RAM: 12 GB
SSD/HDD: 45 GB

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 neviđeni 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.

Knjiga „Vodič kroz istoriju video igara“ je dostupna u knjižarama Delfi i Vulkan, kao i onlajn putem delfi.rs, knjizare-vulkan.rs i rekt.shop prodavnice.



CALL OF DUTY BLACK OPS 7

Autor: Igor Totić

OVA FRANŠIZA NEMA BUDUĆNOST

Ja sam jedan od retkih ljudi koji je zagovornik za reboot CoD serijala kao što su Modern Warfare i BlackOps. Uživao sam u MW kampanjama i Cold War je bio odličan bez obzira što Mason ovog puta nije znao šta brojevi znače (ako znate, znate). Multiplejer je stagnirao još od COD4: MW (koji je bio vrhunac). Generalno gledano, CoD se standardizovao kao godišnje izdanje recikliranih momenata koje su ovu franšizu progurali, ali Black Ops 7 je potpuni promašaj u svakom vidu i nije mogao da izađe u gorem trenutku (Battlefield 6 samo trlja ruke).

Naravno da ću da poredim BF6 i BLOPS7 celu recenziju jer su direktni konkurenti. Ono što sam napisao za BF6 da je slušao publiku i revitalizovao igru ne važi isto za BLOPS7 koji pokušava da na mala vrata provuče nebitne stvari, kao što je ukidanje Skill-based-Match-Making i da to nazove inovacijom i da su „slušali publiku“. Naravno, ništa od ovoga u praksi nije tačno.

Ali hajde da krenemo prvo od singleplejera.

Radnja je smeštena u 2035. godinu, a vi ste u ulozi Davida Masona, sina čuvenog Aleksa Masona koji ne zna šta brojevi znače. Na početku saznajete da je Raul Menendez, koji je umro u još u BLOPS2, nekako živ. Kako? Ne znam. Verovatno uzima iste suplemente kao Imperator Palpatin u Last Jedi, nekako se vratio. Naravno, postoji jako glupo objašnjenje šta se zapravo desilo ali neću ulaziti u spoilere za slučaj da se neko prevvari i zapravo kupi ovu igru posle čitanja recenzije. David i družina onda idu u zadatak da pronađu Menendeza i da spreče njegove planove, bivaju izloženi toksičnim gasom (iza koga stoji tehnološka korporacija, naravno) i onda se bore sa halucinacijama do kraja ove katastrofalno loše kampanje.



**LENJA GODIŠNJA
ITERACIJA NE ZASLUŽUJE
VREDNO ZARAĐENE PARE**

Nijedan narativni momenat ne mogu da opravdam, sve je glupo i nemaštovito, iako se igra JAKO trudi da vam pokaže kako su pametni i duboki svi momenti triptovanja na pečurkama. Jedina dobra stvar koja je izašla iz ovog narativa je to što možda minimalno objašnjava kako su zombiji došli u CoD franšizu uopšte, što su uradili i u prethodnom BLOPS-u ali znatno bolje. I tako posle tri, četiri sata vrlo tupave kampanje, napokon se završava a ljudi koji su bacili pare verovatno preispituju ovu investiciju i nadaju se da je multiplejer bolji.



Mislili ste da je ovde kraj priče od singleplejer delu? Nope. Developeri su došli na sjajnu ideju da cela kampanja bude STRIKTNO co-op i uvek onlajn. Dobro, okej je co-op, ako nemam sa kim da igram onda ću da imam botove koji su saborci, jel tako? Nope. Uvek ćete morati da igrate sa drugim igračima i to znači da nemate pauzu - ako vam štucne ili net ili

**GENERALNO, MULTIPLEJER
SE NIJE MNOGO POMERIO
NI UNAPRED NI UNAZAD**



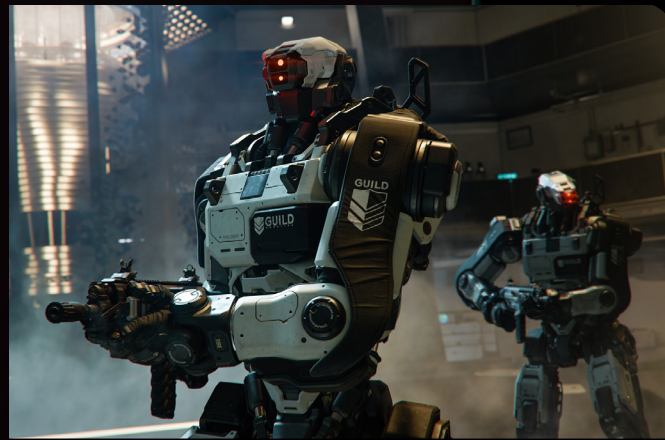
igra bivate kikovani i morate celu misiju ispočetka (checkpoint ne postoji). Nemojte slučajno da vam neko zazvoni na vrata ili vam se ide u WC ili ne daj bože da imate decu zbog kojih morate da prekinete SINGLPLEJER segment, bićete kikovani zbog neaktivnosti. Battlefield 6 se nije dičio dobrom kampanjom, ali je bila svedena, držala se poente i imala je zabavne momente. Ono što je najbitnije, nije vas frustrirala restrikcijama i glupostima i nije izmišljala načine da vam drži pažnju; BF6 je vojna kampanja i tačka. BLOPS7 kampanja ni u jednom momentu ne zna da li je CoD, da li je DOOM, tutorijal za multiplejer ili samo gomila nabacanih ideja bez ikakvog plana.

Au al sam se iznervirao, ali nema veze, tu je multiplejer zar ne? Zar ne? Pa, onako.



Generalno, multiplejer se nije mnogo pomorio ni unapred ni unazad. Iako su developeri najavljivali smanjenje agresivnosti SBMM-a, igrači su u praksi prijavljivali da matchmaking i dalje vuče jako po skill-u, što rezultira klasičnim CoD fenomenom: jedna dobra partija, pa jedna „kaznena“. Ukidanjem SBMM nisam osetio da su partije zabavnije, štaviše znojio sam se više nego ranije jer svi pokušavaju da budu John Wick. Balans oružja na launchu je bio u redu, ali nekoliko pušaka i dalje iskače, što je standardno za rane faze svakog CoD-a. Oružja imaju dobar „težinski“ osećaj, recoil je razumljiv, a TTK (time-to-kill) se vraća na malo dužu, taktičkiju stranu u odnosu na neke ranije iteracije. Kretanje je fluidno, ali daleko od ekstremne mobilnosti iz MW2019 ili BO Cold War — pokušali su da pronađu sredinu između taktičkog i arkadnog. I to im kao uspeva, ali ne dovoljno da se izdvoji od prethodnih delova niti da uradi revoluciju i povratak na ono što smo voleli kao što to trenutno radi BF6.

Dizajn mapa je raznovrstan, sa kombinacijama klasičnih „triple-lane“ struktura i kompleksnijih vertikalnih zona. Za razliku od Black Ops 6, gde je deo zajednice kritikovao ponavljanje vizuelnih tema, BO7 donosi svežu estetsku mešavinu: urbane zone, polu-distopijske prostore, futurističke objekte i klasične vojne lokacije. Multiplejer uključuje standardne modove (TDM, Domination, Hardpoint), ali i niz specijalnih rotacija koje se menjaju sezonski. Najveća vest je Endgame / Worlds Collide, hibridni veliki mod koji kombinuje elemente Warzone-like sandboxa sa



DEVELOPERI SU DOŠLI NA SJAJNU IDEJU DA CELA KAMPANJA BUDE STRIKTNO CO-OP I UVEK ONLAJN

PvE i PvP događajima na većim mapama. U pitanju je pokušaj da Treyarch napravi „uvek živ“ mod bez potrebe za battle royale-om, mada će Warzone i dalje ostati primarni mod kako god okrenete. Na kraju krajeva, multiplejer je najstabilniji deo igre — nije revolucionaran, ali je robustan, zabavan i ima široku ponudu modova.



Zombiji se opet vraćaju i dosta pažnje je posvećeno ovom modu iz razloga koji meni nikada nije bio pojmljiv. Nova okruženja, vizuelni identitet i dizajn neprijatelja čine mod modernim, ali i dalje čvrsto zasnovanim na tradiciji BO Zombies iskustava. Community je već otkrio brojne tajne, Dark Ops izazove i skrivene boss borbe, što je dodatno učvrstilo status ovog moda kao najjačeg dela BO7 paketa. Zombies mod jasno pokazuje da je Treyarch najviše pažnje uložio upravo ovde — i to se isplati. Ako volite dugoročne PvE izazove i kooperativnu igru, ovo je mod gde ćete provesti najveći broj sati.

BO7 izgleda dobro, kreće se dobro i zvuči odlično. Audiovizuelna prezentacija, posebno u kampanji i Zombies modu, spada među najbolje u CoD franšizi. Animacije oružja, efekti vatre i svetlosti, kao i glasovna gluma, doprinose filmskom osećaju. Igru sam igrao na PS5 i bila je jako stabilna iz moje perspektive, ali čujem da se ljudi malo više muče sa performansama na PC.

Generalno, BLOPS7 ne nudi ništa što opravdava cenu, niti biva ozbiljan konkurent za trenutne shootere koji su nam dostupni. BF6 je započeo sezonu svojim sjajnim pristupom a trenutno Arc Raiders vlada extraction žanrom. U ovom sada već moru ponuda, BLOPS7 ničim ne zasluuje da bude deo konverzacije niti ozbiljan izbor za ovoliki trošak. Ako ste ogromni fan franšize, ova recenzija vas neće ubediti ni u šta, ali ako ste neodlučni, uzmite u obzir da su samo zombi mod i male multiplejer promene jedine dobre stvari iz ovog paketa - ostalo je sve uvreda za igrače. Lenja godišnja iteracija ne zasluuje vredno zarađene pare.



RAZVOJNI TIM:
Treyarch,
Raven Software i dr.

IZDAVAČ:
Activision

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

CENA:
79,99€

OCENA

4

- ✓ Zombi mod
- ✓ Poneka multiplejer partija
- ✗ Kampanja
- ✗ Nula inovativnosti
- ✗ Lenja iteracija

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 1600X / Intel Core i7-6700K
GPU: AMD Radeon RX 6600XT / NVIDIA GeForce RTX 3060
RAM: 12 GB
SSD: 161 GB

Chris Darrils

BYE SWEET CAROLE

Autor: Stefan Mitov Radojičić

HOROR FANTAZIJA U RUHU DIZNIJA

Igre sa upečatljivim vizuelnim stilom će uvek privući veliku pažnju, pogotovu ako su začinjene daškom nostalgije. Jedna takva igra je Bye Sweet Carole, avventura inspirisana klasičnom animacijom starih Diznijevih crtača. Na nama je da otkrijemo da li se iza ovog stila krije nešto više, ili će Bye Sweet Carole zadesiti sudbina slična naslovima koji su nam samo na prvi pogled delovali „vau“.



Lana Benton je u potrazi za svojom nestalom prijateljicom Carole. Njeno putovanje je vodi do Bunny Hall sirotišta u kome su obe odrasle, ali kako zalazi dublje u mračne ruševine, tako prelazi prag mističnog kraljevstva po imenu Corolla. Pored njene potrage za Carole, Lana sada mora i da spase kraljevstvo koje kontrolišu zli Mr. Kyn i sova Velenia.

Bye Sweet Carole je point and click sa tropama koje su karakteristične za žanr, s tim što ovde imamo i pregršt platformerskih elemenata. Pre svega ćete se šetati po ograničenim oblastima i rešavati zagonetke u poprilično linearnom maniru, a kad kažemo linearnom, mislimo ekstremno linearnom. Same zagonetke imaju pomalo fantasy ili moon logic nivo rešavanja, ali vam neće predstavljati problem jer ćete generalno biti ograničeni na lokacije gde ćete pronaći sve potrebne predmete. U najgorem slučaju možete isprobati svaki item sa svakom interakcijom, za šta vam neće biti potrebno mnogo vremena.



VIZUELNI I AUDIO ELEMENTI ĆE VAM DRŽATI PAŽNJU VIŠE OD GEJMPLEJA

Mimo zagonetki, biće i povremenih scena u kojima vas juri nešto. Najzanimljiviji detalj je što kasnije možete da se pretvorite u zeca kad god poželite, što dodaje novu notu zagonetkama i otvara vrata platformerskim segmentima. Još jedan detalj koji nije toliko karakterističan za moderne point and click avventure su životni poeni i mogućnost da glavni lik pogine, u kojem slučaju se vraćate na početak određene deonice ili

na poslednje mesto gde ste snimili poziciju. Pored deonice jurnjave takođe ćete imati momente gde ćete morati da se krijete i izbegavate zlikovce koji će vas odmah eliminisati ako vas uhvate. No nećete biti bespomoćni baš tokom cele igre, jer ćete u jednom trenutku dobiti pristup sekundarnom karakteru koji će biti tu da se bori u vaše ime.

Vizuelna prezentacija je definitivno glavni adut ove igre. Ceo dizajn sveta, likova i čudovišta će vas podsećati na legendarne Diznijeve animirane filmove. Animacije su zaista prelepe i izgledaju kao da su izašle iz nekog crtača. S druge strane, lokacije mogu biti previše repetativno mračne i depresivne - ako uzmemo u obzir glavnu inspiraciju, igri definitivno fale neke malo izraženije bajkovite zone.





Muzika je takođe vrlo bitan stub koji izdvađa Bye Sweet Carole u moru sličnih naslova. Ceo soundtrack od 27 numera će predivno preneti atmosferu i misteriju ove avanture. Glasovna gluma je solidna ali će vam zvučati pomalo čudno i nedovršeno u nekim situacijama.

Na naše veliko razočaranje, igra je izašla u previše grubom izdanju. Iako izgleda neverovatno, ispostavilo se da se iza sve te lepote krije gomila bagova. Razvojni tim radi na tome da ukloni sve probleme ali igrači i dalje dolaze u situaciju gde im neki bag u potpunosti blokira dalji progres u igri. Često će se desiti da se na pojedinim mestima ne prikazuju predviđene interakcije, da se nešto ne aktivira kada izvršite sve potrebne zadatke i slično.

Bye Sweet Carol je čudna mešavina vrlo prijatnog audio-vizuelnog iskustva i repetitivnog i ponekad iritantnog gejmplaja. Ako vas igra interesuje zbog veoma emotivne i traumatične priče i stila koji zaista oduzima dah, onda ćete joj verovatno progledati kroz prste. Ali ako ste očekivali igru koja je na prvom mestu kvalitetna point and click avanturu a vizuelna gozba na drugom, onda bi bilo bolje da sačekate da razvojni tim ispravi sve bagove.



RAZVOJNI TIM:
Little Sewing
Machine

IZDAVAČ:
Maximum
Entertainment

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

CENA:
24,99€

OCENA

7

- ✓ Interesantno vizuelno iskustvo
- ✓ Emotivna i traumatična priča
- ✓ Varijacije u gejmplaju
- ✗ Veoma linearno
- ✗ Previše bagova
- ✗ Tempo priče nije baš najbolji

Igru ustupio:
Maximum Entertainment

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: i5-7400
GPU: GTX 1650
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 15 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: Igor Totić

WHERE WINDS MEET

ZAŠTO JE OVA IGRA BESPLATNA?

U poslednje vreme baš mnogo souls-like igara igram, ali ne i sam Dark Souls (što je ironično). Wuchang, Kazan, Lies of P i ostale igre ovog tipa mi baš prijaju i svako malo gledam da odigram nešto slično. Where Winds Meet mi je već neko vreme na radaru jer po gejملهju izgleda kao nešto što bih igrao, ali takođe sam imao i osećaj Lost Ark i Genshin Impact uticaja. Iako sam bio spreman na pullove i gacha mehanike, nisam očekivao da je ova igra evolucija singleplejer otvorenih svetova. Ali hajdemo lagano, jer WWW ima mnogo, mnogo, mnogo (previše) mehanika i sadržaja.

U svojoj suštini, WWW je akcioni RPG nalik souls igrama ali više naginje ka Sekiru. Ovo podrazumeva da igra može (ali ne mora) da bude izuzetno izazovna, da ima merač za staminu kao i tajming za blok i deflect. Ovo su neki elementi koji spadaju u gore pomenut žanr, ali je u WWW ritam borbe mnogo brži nego u drugim igrama ovog tipa.

Naravno, postoje i oružja i build-ovi koji mogu da vas uspore, ali je generalno naglasak na brzini, prezentaciji i spektaklu borbe.

Igru počinjete sa kratkom intro sekvencom gde vas ubacuju u misteriozni Wuxia svet ali u suštini drevnu Kinu. Nepoznati ratnik se probija kroz hordu neprijatelja kako ljudskih tako neljudskih i štiti bebu koju nosi povezanu u šal na svojim grudima. Tu vam igra brzo demonstrira osnovne mehanike borbe i posle toga kreirate svog lika jer ste zapravo vi ta beba. Kreator lika je neverovatno kompleksan i ima ogromnu količinu opcija – možete čak i da nameštate visinu i zategnutost



U SVOJOJ SUŠTINI, WWW JE AKCIONI RPG NALIK SOULS IGRAMA ALI VIŠE NAGINJE KA SEKIRU

mišića vilice. Igra ima i „realistični“ mod modelovanja lika koji sam ja koristio, ali se baš i ne prenosi direktno u igru jer sama po sebi još uvek ne podržava realistični mod. Svog lika možete da napravite tako što iskoristite neku svoju fotografiju i snimite glas i igra će vam generisati lika (nisam testirao iz očiglednih razloga). Nažalost, gubi se dosta detalja i finih crta lica ako napravite realističnog lika a još uvek to nije podržano unutar igre, mada po svemu sudeći ova opcija stiže vrlo brzo.

Nakon kreacije, vaš lik odrasta sa ujakom koji ga je spasio ali ne zna ništa o svojoj prošlosti. Ujak nestaje, vama krađu ogrlicu sa vašim imenom i avantura kreće u potrazi. Igra je smeštena u 10. vek tj. period Pet Dinastija. Mnogo istorijskih političkih intriga se meša tokom igre i većina je ljudima nepoznata jer ulaze u detalje kao što su kovanice jedne ili druge



dinastije kao i porodice koje su uticale ili u tom momentu utiču na kulturu i razvoj Kine. Sve je ovo lepo zavijeno budizmom i stvorenjima iz kineskih mitova tako da je uvek zabavno.

Ja generalno priču nisam uspeo da ispratim iz više razloga. Prvo, glasovna gluma je loša ali je prevod još gori. Često igram sa titlovima igre (tako učim nove reči na engleskom) i često sam video da se tekst koji je napisan i reči koje izgovaraju nimalo ne slažu. Pogotovo u delovima kad su neka imena lokacija, ljudi ili bilo čega što je imenovano u pitanju. Ostavljeno je toliko reči u izvornom jeziku koje se nonšalantno koriste a meni ne znače ništa, a nisu ni objašnjene da imaju smisla. Što bi rekao stari mim, „All according to keikaku! (Translator's note: keikaku means plan). Igra ima dosta „keikaku“ momenata ali vrlo malo „Translator's note“. Na sve ovo, dosta se koriste AI glasovi koji su vrlo očigledni i ubijaju imerziju.



IAKO JE GEJMLEJ IZUZETNO ZABAVAN I ČESTO JAKO IZAZOVAN, ONO ŠTO KRASI IGRU JE ISTRAŽIVANJE

Dosta se akcenta stavlja na AI u ovoj igri, jer postoje i NPC-evi sa kojima možete da razgovarate putem AI prompt-a i saznate neke informacije pa čak i rešavate questove. Postoje i mini igre zagonetki (koje su jako loše zbog prevoda) koje koriste AI model za razgovor. U početku, ovo mi se činilo kao vrlo zanimljiv i inovativan pristup ali sam skapirao da sam kasnije sve više



izbegavao AI razgovore jer ne rade najbolje niti prate tok konverzacije da ima smisla. Takođe sam naletao na NPC-eve koji bukvalno izgovaraju reč „hashtag“ jer se između navodnika nalazi neka reč koju su developeri hteli da taj NPC kaže. Bukvalno zvuči ovako: Young wanderer, you must follow the hashtag jingahu hashtag and go south to hashtag Keifang hashtag. Zvuči baš grozno, platite glumcima!

No, priča mi je najmanje bila bitna. Ono što me i dalje drži u igri je sam gejmplej i ogromna količina stvari koje možete da radite. Odmah na početku ćete biti izbombardovani sa informacijama i katastrofalno dizajniranim menijem gde su se izgleda namerno trudili da sakriju stvari od vas. Svaki meni ima pod meni koji

ima pod meni koji ima skrivene gacha nagrade u stilu Genshin-a i provešćete jako dugo vremena pamteći gde se šta nalazi kako biste pokupili sve nagrade. Ni inventar nije ništa bolji jer ćete biti posuti raznim predmetima koje možete da filtrirate ali nikako na prvo otvaranje nije inovativno. Da ne spominjem da ima sigurno preko deset različitih valuta i isto toliko prodavnica. Posle mojih skoro 100 sati u igri, ja i dalje nisam siguran gde se šta nalazi i kako lako da stignem do istog. Čak su mi i neki koraci ušli u naviku koji nisu nimalo inovativni niti brzi, ali me dovodu do opcija koje sam želeo. Pričaćemo o monetizaciji malo kasnije.

Na početku imate mač i koplje i igra pokušava da vam objasni da oružja kao sami predmeti nisu toliko bitni koliko i skillovi koje ta oružja nose sa sobom. Na primer, postoje dva tipa jednoručnog mača ali imaju različite akcije i drugačije se igraju. Isto važi i za ostale tipove oružja. Pored velikih i malih mačeva, igra nudi standardni dual-wield (koji je izuzetno brz i zabavan), ali nudi i interesantnije oružje poput lepeza, kanapa i kišobrana (!). Svaki stil je jako unikatan i možete da ih menjate kad god poželite (sa pretpostavkom da otključate odgovarajući skill tokom igre). Lepeze i kišobrani su DPS i Healing oružja i spomenuću ih posle kad budem pričao o multiplejeru.

U svakom momentu možete da nosite dva različita tipa oružja i brzo menjate između njih kao i da vezujete kombo udarce. Svaki skill (od dva po oružju) košta staminu na koju morate u početku da

pazite jer se koristi i za dodge, blok i deflekciju. Ovom arsenalu možete da pridružite i osam različitih Mističnih Umetnosti (Mystic Arts) koje takođe otključavate tokom igre i koje koriste sopstveni resurs i cooldown. Interesantno je da ove skillove otključavate na različite načine od standardnog „ubij bossa“ do „napij se dovoljno puta da dobiješ Pijanu Pesnicu“. I izbor ovih Umetnosti je velik tako da ćete moći da kombinujete baš po svojoj želji. Neke umetnosti takođe utiču na istraživanje gde se od vas zahteva da zamrznete na primer statuu koja se okreće da biste otvorili kapiju, ili da izvedete Tai Chi nad medvedom, bacite ga (!) i time razbijete ulaz u pećinu koji je bio zatrpan kamenjem.



IGRA NUDI INTERESANTNA ORUŽJA POPUT LEPEZA, KANAPA I KIŠOBRANA

Iako je gejmplej izuzetno zabavan i često jako izazovan, ono što krasi igru je istraživanje. Igra je potpuno otvorena i možete da idete gde god želite (sa ograničenjima vezanim za priču). Ono što igra ne voli, to je plan. Vaš plan je tupav i glup i bez veze. Zašto? Zato što na mapi vidim nešto, stavim marker i krenem ka njemu ali usput mi iskoči 20 različitih distrakcija koje jednostavno moram da vidim. Šta, konj koji priča? Ajde da vidimo šta je to. Okej, to je bilo zanimljivo, hajdemo dalje ka markeru. Šta, lik hoće da me izazove na duel? Okej, da te vidimo da li si vredan moje oštrice! Na kraju, marker postane samo sećanje i lokacija koja će se eventualno desiti pre ili kasnije. Tokom istraživanja naletaćete na mnoštvo mini igara i skrivenih bossova i instanci, baš nikada neće biti dosadno.

Istraživanju možete pristupiti na različite načine. Pored samog hodanja (koji je meni najviše odgovarao), možete da jašete konja ali kasnije dobijete vrlo fensi animirano letenje. Tj. ovo nije baš letenje u pravom smislu nego

vrlo akciono animirani skok koji vas pošalje unapred oko 500 metara. Iako ovo izgleda neverovatno besno, nikada mi nije mnogo značio za putovanja. Skupljanjem posebnih resursa, možete da otključate super brzo trčanje i automatski parkur sa kojim preskačete preko prepreka ili se penjete brzo uz planine, tako da mi je to najviše učinilo za istraživanje i kretanje po mapi (pored fast travel sistema). Istraživanju ide u korist i činjenica da je igra predivna. Već od početka vas zasene prelepim vistama i širokim poljanama koje su zasute skrivenim pećinama i gradićima, da bi vas kasnije odvela u gust grad prepun ljudi. Sam grad je dizajniran fenomenalno jer ćete prolaziti od siromašnih geta do predivnih raskošnih palata i sve je tako lepo i prirodno sjedinjeno u celinu koja vas mami da zavirite u svaki ćošak, jer ko zna na šta ćete naleteti.

Ovako izdvojeno, WWW je vrlo dobra singleplejer igra koja će vam držati pažnju od početka do kraja, ali ćete je onda ostaviti i preći na nešto drugo. Ovoga su i developeri bili svesni, zbog čega su ubacili multiplejer elemente koji potpuno menjaju način igre ali i postavljaju presedan o budućnosti kako singleplejer, tako i multiplejer igara i pokazuju zašto ne mora da postoji granica i kako mogu besprekorno da sarađuju zajedno.

Generalno, u svakom momentu neko može da dođe u vaš svet i da se igra sa vama u co-op-u. Ne mogu da rade vaše questove, ne mogu da pričaju sa NPC-evima ali mogu da vam pomognu oko bossova, skupljanja resursa i bilo kog co-op sadržaja kao što su na primer mini igre. Pored toga, postoji posebni meni sa raznim multiplejer opcijama koje direktno utiču na razvoj vašeg lika i na održivost igre.



WHERE WINDS MEET JE ĐUVEĆ ŽANROVA KOJI JE ISPAO JAKO UKUSAN

U suštini. Where Winds Meet je klasična „gacha“ igra koja koristi dnevnu energiju, dnevne i nedeljne zadatke kao i zaključan sadržaj na nedeljnom ili mesečnom nivou. Što se klasične gache tiče, već na početku imate čuvene „10 pull“ momente gde trošite posebne resurse da otvorite 10 kutija (može i individualno) i da se nadate da ste dobili nešto dobro. Ovo su uglavnom estetske stvari, skinovi, dekoracije, profilne slike ali i napici za lečenje (koji u jednom momentu presuše redovnom igrom). Ovo za sada nije P2W jer ništa u kutijama ne donosi neko poboljšanje, a napitke možete da pravite kroz profesiju (ali mora da se izgrinda). Ali, skinovi su u većini slučajeva prelepi i često sam se uhvatio za novčanik spontano. Srećom odustajao sam u poslednjim momentima jer se cene kreću od 30 evra pa navise (možete da otključate privatni brod koji košta oko 40.000 evra!). Pored ovoga, kao što sam spomenuo, igra ima mnoštvo valuta i prodavnica u kojima možete da trošite iste na skinove, boje i druge stvari, samo je grind ozbiljan i često ograničen vremenskim granicama i nedeljnim limitima. Ništa od ovoga vas ne sprečava da igrate samu igru, ali nećete izgledati najlepše od sve dece dok igrate.



Energija je doduše pošast ovih igara koji ne možete da izbegnete. Energija se koristi ako hoćete da grindate bosove ili eventove za opremu kako u singleplejer tako i u multiplejer modu. Energiju dobijate polako, uglavnom se napuni u 24 sata i trošite je na skoro sve nagrade koje ispadaju od eventova ili bossova. Mada, samim tim što svakog bossa možete da grindate, kako sami tako i u multiplejeru, igru čini mnogo dinamičnijom i zabavnijom. Ja sam napravio gildu i pozvao društvo koje igra da se pridruži i nisam imao ovakav osećaj sarađivanja još od Wrath of the Lich King. Iako ovo nije klasičan MMO, mnogo sadržaja može da se radi u manjoj ili većoj grupi. Bosovi menjaju i svoje napade i mehanike u zavisnosti da li idete u radi od 10 igrača, ili jednog bosa u co-op ili jednog bosa sa pet igrača, što je vrlo zanimljivo i dodaje raznovrsnost igri.

Spomenuo sam lepeze i kišobrane koji imaju svoje tipove koji se koriste za lečenje. Samim tim, kad pravite raid od deset ljudi, morate da imate tenka, dps i hilera i funkcioniše jako blizu WoW ili FF14 raidovima, samo

mnogo dinamičnije, haotičnije i sa dosta interesantnijim mehanikama. Pošto je ovo i dalje souls igra a ne tab-target MMO, igra prati i deflect sistem tokom raidova i nagrađuje vas skidanjem stamine bossa ili čak u nekim slučajevima i novim Mističnim Umetnostima.



IGRA IMA GTA SISTEM GDE ĆE VAS POLICIJA JURITI AKO KRŠITE ZAKON

Svake večeri u 22:00 je dnevni reset i tada se nalazimo u našoj gildi, spremni za dnevne zadatke kao i za farmovanje bossova i to je ono što krase ovu igru i što će je održati u životu. Ali, trenutno ne možete da uzmete najviši nivo niti da odradite celu kampanju jer je vremenski zaključana. Posle svakih pet nivoa, možete da uradite Breakthrough, da unapredite i ojačate svog lika, dozvolite mu da ima mogućnost da dobije narednih pet nivoa ali i da povećate težinu same igre. U momentu pisanja ovog teksta, naredni Breakthrough se čeka devet dana. Ovo može da odvraća neke ljude, i mene je nerviralo u početku, ali po odgovoru od developera, ovo je postavljeno kako igrači iz Kine ne bi prebrzo napredovali i poremetili kako PvP tako i PvE kadencu progresu kao i ekonomiju (igra je u Kini izašla pre godinu dana). Pored toga što čekamo na nivoe, neke Sekte (frakcije u igri kojima možete da pristupite radi raznih nagrada) kao i profesije su i dalje zaključane (trenutno samo Medic i Scholar) koje postoje na kineskim serverima.

Kad sam već spomenuo profesije, one su vrlo nužno vezane za multiplejer. Ako vaš lik padne sa litice na primer, može da dobije status polomljene noge i sprint vam je ukinut. Sami ne možete da se izlečite već zovete drugog igrača koji ima ovu profesiju da vas izleči. Scholar vas brani na sudu. Da, igra ima GTA sistem gde će vas policija juriti ako kršite zakon, mogu da vas strpaju u zatvor i da čekate suđenje. Na suđenju će da vas brani drugi igrač koji ima Scholar profesiju ili ćete da



prihvatite event koji vas smešta u kavez koji vuče kočija i nekih deset minuta će vas drugi igrači gađati kupusom, jajima i drugim povrćem da vas posrame što ste prekršili zakon. Apsolute Cinema!

Tekst se odužio a ja nisam ni pola mehanika i elemenata opisao poput Guitar Hero mini igre, žurki, kultivacije, kartaške igre, šaha, mažonga, alkoholnih igara, izazova sa mačkama, skrivene pijace duhova, zagonetki, streljaštva, duela, grupnog igranja hitne pomoći, pretvaranja u životinje, maratona, arene, grupnog PvP-a, gildaškog PvP-a, trejding sistema i još mnogo, mnogo toga.

Where Winds Meet je duveč žanrova koji je ispao jako ukusan. Da, igra ima dosta problema u vidu AI, glasovne glume, lokalizacije, predatorne monetizacije i glupavih bagova, ali radi besprekorno i na slabijim mašinama a pritom je mnogo zabavna i duboka. Svake nedelje do sada su slali ankete kroz koje su skupljali povratne informacije od igrača a na diskord kanalu su prepoznali probleme i rade na njima. Još više će sadržaja vremenom doći i nadam se da će ova igra dugo živeti. U svakom slučaju, igra je potpuno F2P i ništa vas ne sprečava da je probate, a od mene imate i veliku preporuku.

RAZVOJNI TIM: Everstone Studio
PLATFORME: PC, PS5, Android, iOS

IZDAVAČ: NetEase
CENA: Besplatno

OCENA **8,7**

- ✓ Istraživanje sveta
- ✓ Ogromna količina sadržaja i odličan gejmplej
- ✓ Sinergija singleplejer i multiplejer igranja
- ✗ AI glasovna gluma i propratni elementi
- ✗ Lokalizacija
- ✗ Meniji

Igru ustupio:
NetEase Games

TEST PLATFORMA: PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64bit
CPU: Core i7-10700 / Ryzen 7 3700X
GPU: RTX 2070 SUPER / RX 6700 XT / ARC A750
RAM: 32 GB
SSD/HDD: 100 GB



Autor: Stefan Mitov Radojičić

3D SVET SA NOVOM ŠMINKOM, ALI PO KOJU CENU?

Microids ne šteti ni pare ni vreme već se trudi da iskoristi sve moguće licence koji se nalaze pod njihovim krovom. Već smo imali mnogo prilika da vidimo kako se ovaj studio nosi sa novim naslovima i remasterima, ali su oni uvek nekako bili hit or miss. Sada je vreme da vidimo kako su se snašli sa remasterom legendarne Syberie, prvim poglavljem o avanturi čuvene Kate Walker.



Kao advokatica iz Njujorka, Kate odlazi u mali gradić skriven među francuskim Alpima kako bi nadgledala prodaju fabrike automata. Ubrzo nakon dolaska, ona otkriva da je gospođa sa kojom je trebalo da finalizuje prodaju iznenada preminula. Na njoj je sada da pronađe izgubljenog naslednika fabrike, koji se krije u beskrajnim prostranstvima Sibira.

Gejmpler je pretrpeo ogromnu količinu promena u odnosu na original, toliko da ovaj remaster opušteno možemo nazvati rimejkom. Original je bio klasična point and click avantura u kojoj se Kate kretala po

statičnim ili vrlo malo pokretnim pozadinama. Kamera je većinski bila fiksna i tačno se znalo kuda sve možete da se krećete, uz nekolicinu optičkih iluzija koje su davale osećaj koliko-toliko trodimenzionalnog sveta.



U remasteru, Kate će se kretati u full 3D svetu i skoro potpuno slobodno. Kamera će je aktivno pratiti kao neki leteći dron, a fiksni momenti će biti vrlo malo. Ovo vam dozvoljava da mnoge lokacije vidite iz novih uglova, ali takođe ima i neka čudna postavljanja nevidljivih zidova.

Najveću promenu je pretrpeo sistem za inventar i korišćenje predmeta. Malo će vas podsećati na onaj iz The World Before dela, ali je zapravo još prostiji i sa još manje detalja. Čak ni novi sistem quest-ova neće biti toliko detaljan kao što je bio u Amerzone remasteru. Najkorisniji dodatak na ovom planu jeste da će vam igra nagovestiti koji tip predmeta morate da iskoristite u zavisnosti od zagonetke i objekta sa kojim interagujete.



Najgora promena se definitivno tiče dijaloga. U originalu su se svodili na sakupljanje određenih ključnih reči, koje su se potom razvijale u teme za razgovor sa drugim likovima. U remasteru se dijalozi svode samo na listu reči koje lebde u vazduhu i više liče na neku dosadnu to-do listu. Naravno i ovde ima „korisnih“ opcija - uvek će vam biti naglašeno koja ključna reč će produbiti priču ili pomoći u trenutnom zadatku, ukoliko ne želite da slušate šta sve likovi imaju da kažu. Ovo je po mom mišljenju veliki promašaj, pogotovu za ovako maštovit svet pun zanimljivih detalja.

Benoa Sokal igre su uvek imale veoma specifičan šarm i vizuelni stil koji je i za to vreme bio ekstremno detaljan i apsolutno prelep. No za razliku od Amerzone remastera koji je uspeo da zadrži taj duh uz predivna unapređenja, Syberia remaster je nekako izgubio draž koju je original imao. Sve lokacije su lepe za videti ali su ponekad previše mračne, ili čak previše plastične i bazične. Animacije su nasumične što se kvaliteta tiče iako su likovi mnogo pokretniji nego ranije, dok sama Kate ponekad izgleda kao plastična lutka. Ako ništa bar su zadržali stare sinematike pa možete ponekad videti taj stari duh igre. Sa druge strane, mnogi automati koji su izgledali previše prosto zbog ograničenja starijih sistema, sada su unapređeni na pozitivan način.

Ako ste igrali original onda ćete vrlo brzo primetiti da se na polju glasovne glume i teksta praktično ništa nije promenilo. Moguće je da su malo doradili ti stari fajlovi kako bi zvučali malo čistije, ali to je u principu to. Naravno tu je i dalje legendarna i prelepa muzika koja je oduvek pratila Syberia serijal.

Imam utisak kao da je na Amerzone remasteru radio glavni tim, dok je za ovu igru bila zadužena sporedna, mnogo manja ekipa. Samim tim, utisci fanova su generalno pomešani. Predivno je videti sve lokacije u potpuno 3D izdanju, ali grafička unapređenja nažalost imaju svoju cenu - šarm starog Benoa Sokal dizajna se prosto izgubio.

Ako ste stari ljubitelj Syberie, možda nije loše da nabavite remaster kako biste iskusili moderniju verziju ovog legendarnog serijala. Ako ste dogurali do ovde, onda već znate šta možete da očekujete, bilo da se radi o njegovim pozitivnim ili negativnim aspektima...

RAZVOJNI TIM:
Virtuallyz Gaming,
Microids Studio Paris

PLATFORME:
PC, PS5,
Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Microids

CENA:
29,99€

OCENA

7

- ✓ Syberia svet u potpunom 3D-u
- ✓ Neki aspekti originala su i dalje tu
- ✗ Gubitak šarma originala
- ✗ Sistem dijaloga maši poentu originala

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-09 Gen / AMD Ryzen 5 4500
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 25 GB

SKOPJE '83

Autor: Nikola Aksentijević

POSTAPOKALIPTIČNO SKOPLJE U STRIPSKOM IZDANJU

Kao ljubitelj stripske estetike i vizuelnog šarma Borderlands igara, odmah sam se zainteresovao za Skopje '83. Da stvar bude još bolja, sve to dolazi u paketu sa survival mehanikama iz prvog lica, roguelite elementima i gomilom oružja. Igra na prvi pogled vrišti od potencijala, ali da li je ispunila moja očekivanja?

U svojoj suštini, Skopje '83 je FPS roguelite otvorenog sveta sa fokusom na preživljavanje. Vi ste „projekat“

prizvan da sprečite mračnu budućnost, a svuda oko vas se bude izmanipulisana bića koja prete gradu. Nadređeni planiraju da lansiraju nuklearnu bombu kako bi ih uništili, što znači da vreme nije na vašoj strani. Srećom, imate oružje i autobus koji služi za istraživanje i bekstvo, kao i za pronalaženje načina da zaustavite pretnju.

Sa survival elementima ćete se brzo susresti jer vas igra konstantno tera da skupljate resurse. Morate



da vodite računa o svemu tome jer zanemarivanje određenih potreba kao što su glad i žeđ donosi posledice, poput slabije preciznosti ili usporenog kretanja. Čak morate da spavate, što sprečava nepromišljeno jurcanje kroz svet bez posledica. Sve to dobro funkcioniše, ali imam osećaj kao da se glad i žeđ previše brzo troše, a o spavanju da ne govorim.

Slično Borderlandsu, ali bez apsurdne količine oružja, Skopje '83 nudi i više nego solidan arsenal. Tu su hladna oružja, pištolji, a kasnije možete da pravite i moćnije mitraljeze koji će vam biti i te kako potrebni jer neprijatelji vremenom postaju sve otporniji i manje fokusirani na melee borbu. Usput dobijate i specijalne moći, poput brzih dasheva ili mogućnosti da vaše oružje dobije probijajuće ili navodene metke. Ova unapređenja daju lep osećaj napretka, a kada umrete (definitivno hoćete), zadržavate neke sposobnosti, dok sve ostalo gubite.



**SKOPJE '83 JE FPS OPEN
WORLD ROGUELITE
SA FOKUSOM NA
PREŽIVLJAVANJE**



To je osnovni loop, ali moram da priznam da se formula istrošila već nakon nekoliko sati, pogotovu u singleplejeru. Tome doprinosi činjenica da se FPS elementi, iako korektni, ne izdvajaju preterano po inovativnosti ili kvalitetu. Situacija je mnogo bolja u multi-plejeru, jer sve je zabavnije u društvu.



Još jedna primedba na temu gejmplaja je orijentacija. Već posle prvog velikog zadatka igra vas jednostavno pusti „na slobodu“. Nema „držanja za ruku“ što će nekima prijati, ali pronalaženje glavnih misija (ili najvažnijih objekta) ume da postane naporno. Tu bih se nadovezao i na save sistem koji funkcioniše samo po automatskom principu, što može biti izuzetno iritantno u početku.

Već sam spomenuo stripsku estetiku koja se odlično uklapa u celokupnu atmosferu. Dizajn zaista briljira i svaka zona odiše kreativnošću, ali utisak nažalost kvari činjenica da je Skopje '83 open world igra - grad u nekim momentima deluje prosto prazno. Muzike i glasovne glume ima vrlo malo i ništa od toga nije naročito upečatljivo.

Moram da izdvojim koliko su me prijatno iznenadile reference na makedonsku i balkansku kulturu. Igra je prepuna detalja, grafita i gomile sitnica koje će vam momentalno biti prepoznatljive. Sve te lokalne fore, brendovi i atmosfera daju igri jedinstveni šarm, koji će istinski prepoznati samo igrači sa Balkana.

Skopje '83 je prelepa igra prožeta gomilom zanimljivih detalja sa našeg podneblja. Međutim, već posle nekoliko sati primećuju se fundamentalne mane u dizajnu gejmplaja, koji prelazi u monoton ritam brže od drugih igara u žanru. U tom smislu, voleo bih da je prvo izašla kao early access naslov, pošto imam utisak kao da nekoliko ključnih segmenta prosto nije završeno, ili dovoljno razrađeno.



RAZVOJNI TIM:
Dark-1

PLATFORME:
PC

IZDAVAČ:
PM Studios

CENA:
14,79€

OCENA

6,8

- ✓ Solidan izbor oružja
- ✓ Privlačna stripska estetika
- ✓ Balkanske reference
- ✗ Repetitivni gejmplaj
- ✗ Mehanike preživljavanja su više naporene nego imerzivne
- ✗ Nedovoljno jasni markeri na mapi

Igru ustupio:
Renaissance PR

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Quad-Core CPU
GPU: 6 GB VRAM
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 10 GB

PLAY!

CAST

BI WEEKLY PODCAST ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY_ZINE

DEMEO X DUNGEONS & DRAGONS BATTELMARKED

Autor: Predrag Ciganović



D&D ZA POČETNIKE

Ako ste ikada imali želju da zaigrate D&D, ali ste se plašili da se upustite u pravilnik od nekoliko stotina strana, Demeo x Dungeons & Dragons: Battlemarked je odlična ulazna tačka. Resolution Games je stvorio naslov koji zadržava osnovne i najprepoznatljivije mehanike D&D-a, ali ih pojednostavljuje dovoljno da i potpuni početnici mogu bez muke da osele duh klasične kampanje.

Igra sledi prepoznatljiv pravac ranijih Demeo naslova, koji su izgrađeni po modelu društvenih igara. Sve izgleda kao velika tabla. Likovi su male figurice, kockice se razbacuju po polju, a akcije se odrađuju uz pomoć kartica. Kao i u prethodnim projektima, podržan je VR, koji, nažalost, nisam imao priliku da isprobam, ali prema onom što sam video deluje izuzetno zabavno.

Na početku birate jednu od dve potpuno različite kampanje. Svaka nudi posebnu priču u koju vodite četiri od ukupno šest dostupnih heroja. Kreiranje sopstvenog lika nije moguće, pa je izbor ograničen na premade karaktere, kao što su Dragonborn Paladin, Halfling Sorcerer, Dwarf Fighter, Elf Bard, Human Ranger i Tiefling Rogue.



Iako je reč o Dungeons & Dragons naslovu sa zanimljivom pričom, Battlemarked ipak ne ide do kraja u smislu slobode. U određenim trenucima imaćete više opcija, ali narativ vas generalno vodi jednim, prilično linearnim putem. Dešavanja prate simpatičan narator i prijatni likovi, ali ne treba očekivati posebnu dubinu, jer je priča svesno jednostavnija i namenjena široj publici.

Ono što najviše nosi igru jesu borbe. Na početku deluju lagano i pristupačno, ali kako kampanja odmiče, postaju ozbiljan izazov. Svaki potez zahteva promišljanje, a jedna loša odluka ili critical fail može da sruši celu grupu. Potez se sastoji od dve akcije, bilo to kretanje, ili korišćenje sposobnosti, ali umesto klasičnog D&D sistema, ovde se koristi špil kartica specifičan za svakog heroja. Kako prolazite kroz borbe možete unapredivati špil, menjati karte i prilagođavati stil igre, što daje iznenađujuću taktičku širinu.

Vredno je istaći i vizuelni identitet. Grafika je čista, pregledna i veoma šarmantna, sa animacijama koje naglašavaju osećaj „prave“ društvene igre na stolu, a umetnički stil čini da svaka tabla izgleda kao mala diorama. Sve je urađeno dovoljno detaljno da izgleda moderno, ali i dovoljno stilizovano da ne opterećuje ekran.

Najveći problem na koji sam naišao jeste sistem napredovanja. Na početku kampanje birate jednog „glavnog“ lika koji jedini dobija XP, jača i otključava nove mogućnosti, što se prenosi i na buduće kampanje. Ostalih pet likova ostaju na nivou 1 sve dok njih ne postavite kao glavne, što čini da rotiranje heroja deluje sputano i ograničeno.

Ovo nije igra koja će vam zauvek ostati urezana u pamćenju, niti naslov koji pomera granice žanra, ali jeste jedno, šarmantno i taktički zabavno D&D iskustvo. Iako ga pojednostavljena struktura i problemi sa progresijom sprečavaju da dostigne pravu dubinu. Zabavan je, pametan i pristupačan, samo nije potpuno D&D iskustvo koje će neki igrači očekivati.



RAZVOJNI TIM:
Resolution Games

PLATFORME:
PC, PS5

IZDAVAČ:
Resolution Games

CENA:
28,99€

OCENA

7,5

- ✓ Taktička dubina
- ✓ Odlična glasovna gluma
- ✓ Estetika i dizajn
- ✗ Loš sistem napredovanja
- ✗ Manjak kastomizacije

Igru ustupio:
Resolution Games

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-4590 / AMD FX 8350
GPU: NVIDIA GTX 1050 Ti / AMD Radeon RX 470
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 8 GB

DRAGONQUEST

I & II

HD-2D REMAKE

Autor: Milan Živković

BEZ STARCA NEMA UDARCA!

Pišem ovu recenziju a već imam želju da se vratim u igru. Ne zato što je u pitanju jedan od najzabavnijih naslova koje sam zaigrao u poslednje vreme, već zato što je uspeo da me osvoji jednostavnošću koju dugo vremena nisam doživeo.

Tajna uspeha ovde leži u pažljivom modernizovanju jednog od najstarijih naslova žanra i njegovog nastavka. Igra stara gotovo koliko i ja, svaka-ko je oblikovala JRPG žanr kakav poznajemo danas. Ali dok su moderne igre prepune dubokih i šarenih sistema, u svakoj se može i dalje prepoznati uticaj ovog pionira.

SquareEnix je sada već doktorirao kombinaciju pikselizovanih likova i prelepih 3D okruženja, a način na koji je to sprovedeno u ovom rimejku, jedan je od lepših primera. Ono što SquareEnix naziva HD-2D, sada stvarno briljira. Likovi nalik onima iz 16-bitne ere video igara, odlično su uklopljeni u trodimenzionalna i šarenolika okruženja izvajana u Unreal endžinu. Ovo čini da igra dobije moderan izgled a opet, gotovo magično, zadrži retro estetiku kakvu svaki nostalgikar može da ceni.



Činjenica da prve dve igre dolaze u jednom paketu, odličan je potez. Ne samo što se priča druge igre nastavlja na prvu, već i zbog činjenice da je za oba ova naslova zajedno, potrebno manje od 40 sati za prelazak. Ovo je u startu znatno manje nego današnji prosek za JRPG naslove. Možda zvuči kao razočarenje, ali je iskreno osvežavajuće preći neki JRPG naslov za manje vremena, a jednako se zabaviti kao uz dužu igru.

Prva Dragon Quest igra, nosi najjednostavniji koncept. Priča o iskonskoj borbi dobra i zla, potezne borbe, magije i veštine i uloga protagoniste koji je potomak legendarnog junaka iz davnina. Prost recept koji je lako razumeti ispratiti i u njega se uživeti. Za razliku od kasnijih igara, prvi Dragon Quest ima samo jednog igrivog lika. Potomak junaka Erdrika, tih je protagonista, pa se u svakom smislu možete uživeti u njegovu ulogu – i po pitanju priče i po pitanju akcije.



**OVE RIMEJKOVE
KRASI HARMONIČNA
KOMBINACIJA
PIKSELIZOVANIH LIKOVA I
PRELEPIH 3D OKRUŽENJA**

Drugi deo se nadovezuje na originalnu igru ali uvodi i neke prepoznatljive elemente iz kasnijih igara. Prvenstveno mislim na "party" od četiri karaktera (originalna dvojka je imala tri) koji istovremeno učestvuju u borbi, gde se svaki jasno razlikuje od ostalih, i po pitanju načina borbe i po karakteru. Ova igra je bar duplo duža od originala i predstavlja detaljnije napisano i osmišljeno štivo. Ali to naravno ne znači da je dvojka superiorna u odnosu na keca, naročito ukoliko volite da uživate u jednostavnim stvarima.

Obe igre imaju dosta elemenata za koje se ne sećam da su bili prisutni u originalu. Nove magije i veštine kao i dublje mehanike korišćenjem izvesnih "sigila" koji menjaju određene napade i nagrađuju rizikovanje u borbama, prvo je što mi pada na pamet. Ali tu je



**OBE IGRE IMAJU DOSTA
ELEMENATA ZA KOJE SE
NE SEĆAM DA SU BILI
PRISUTNI U ORIGINALU**

i proširenje priče i nekih lokacija koje stvaraju čvršću vezu između dve igre, što je posebno lep dodatak.

Modernizacija izgleda direktno povlači i mogućnost automatskog čuvanja progresu. Tako posle svake borbe, ulaska ili izlaska sa neke lokacije kao i nakon većih dešavanja, vaš napredak se automatski sačuva. Drugim rečima, igra beleži progres non-stop, što dobrim delom ublažuje težinu igre. Osim ako ne naletite na preteškog protivnika kog ne možete preći ni iz deset pokušaja, naravno.

E da, i muzika originala je odlično "reorkestrirana" i generalno ima onaj bajkoliki i često umirujuć ton koji samo JRPG naslovi iz prošlog milenijuma mogu bezgrešno da simuliraju. Drago mi je da je to na ovako uspešan način preneto i u ova modernija ostvarenja.

Veći broj istovremenih protivnika ali i mogućnost napadanja cele grupe odjednom, takođe je nešto čega se ne sećam kao elementa originala, a što se savršeno uklapa u ovo modernije izdanje. No tu je i najniži nivo težine koji bukvalno omogućava da budete nepobedivi po potrebi, tako da bilo ko može da uživa u priči igara bez da brine da li će mu neki protivnik iznenada zadati smrtonosni udarac. I ovo me direktno inspiriše da se odmah osvrnem i na neke mane koje igra takođe poseduje.





TEMPO PRIPOVEDANJA UME DA BUDE IZUZETNO SPOR, NAROČITO KADA NA SCENU ŠTUPE DUŽE PRIPOVEDAČKE SEKVENCE

Odmah mi padaju na pamet iznenadni skokovi u težini. Ništa gore nego kada sečete sa lakoćom kroz protivnike, puni samopouzdanja, a onda naletite na lika koji vas ispresavija kao jučerašnje novine i baci u vatru. Obe igre imaju više ovakvih momenata i ukoliko vas oni ne obeshrabre već dodatno motivišu, smatrajte da imate sreće.

Tempo pripovedanja ume da bude izuzetno spor, naročito kada na scenu stupe duži razgovori i pripovedačke sekvence. Dramske pauze i dugi pogledi

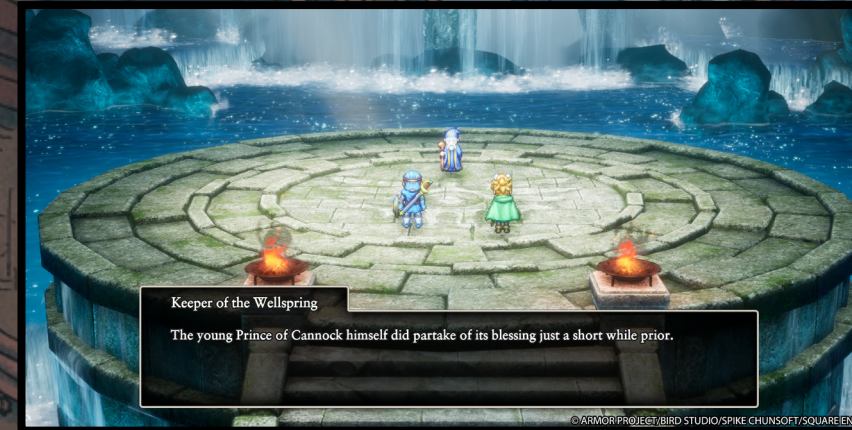


između likova, imali bi smisla da su u pitanju karakteri sa mnoštvom živopisnih detalja. Ali posmatrati 2D likove kako se ne mrđaju, u pokušaju da dočaraju neku dublju emociju, samo stvara utisak da je igra možda “zabola” ili su neke nečastive sile na delu.



Posebno mi je čudan momenat to što izvesni dijalozi teku automatski, da bi povremeno stali i od vas tražili da pritisnete dugme kako biste nastavili. Dok sam pokušavao da ispratim dešavanja na ekranu, ovaj izlomljeni ritam pripovedanja kao da je uveo “dub-step” osećaj u igru. Šta da kažem, nisam ljubitelj.

E sad, možda najveća mana igara leži upravo u modernizaciji izvesnih elemenata. Moderna publika istovremeno znači potreba za većom pristupačnošću, tako da težina i generalni izazov naslova mora da trpi. Tako su mehanike teleportovanja recimo, znatno obezvređile potrebu za nekim drugim tehnikama ali i rizičnijim istraživanjem. A zadržavanje stare mape u modernom ruhu doprinelo utisku svojevrsne ispraznosti lokacija. Kao da je svet veći nego što je to potrebno.



Dobar deo ovih novih mehanika je opcion i sačuvati duh starih igara je većinom moguće ukoliko isključite sve ponuđene opcije. Ali ako imate izbor da vam igra kaže gde vam je naredno odredište ili da bauljate po mapi kao da je opet 1986. godina, bojim se da će iskušenje biti prejako za svakog igrača pa će magija starih naslova umnogome biti izgubljena.

Suštinski, Dragon Quest 1 i 2 imaju dve struje koje se prepliću. Jedna se tiče izuzetno kvalitetno modernizovane stare formule, koja svojom retro jednostavnošću prosto pleni igrača, bez obzira da li je u pitanju neko ko je voleo originale ili ovde po prvi put. Druga struja jeste dijapazon starih boljki i novostečenih usled pojednostavljenja prvobitnih mehanika.

Ali kada se sagleda kao paket, ja ovde ne mogu mnogo da zameram. Prosto rečeno, ovo teško da je moglo biti mnogo bolje. Svi znamo da se svetu ne može ugoditi, a ova igra i uspeva i ne uspeva kada pokušava da uradi upravo to. Pa bez obzira na njene mane i brojne nedostatke, opet moram da priznam da su u pitanju dve božanstvene igre koje je zaista veliko zadovoljstvo igrati u današnje vreme.

Ukoliko ste veliki fan serijala ili možda neko sasvim nov, preporučujem da nabavite ovaj komplet jer sam siguran da ćete uživati u igranju. No ako ste tvrdokorni obožavalac starih igara, preporučujem da zauzdate razočarenje. Ukoliko se svi zajedno fokusiramo samo na dobre strane ovih divnih igara, šanse su samo na strani dobre zabave koja nas sve zajedno čeka.

A sada dozvolite, krajnje je vreme da odigram još malo. Ova recenzija je ipak potrajala...



RAZVOJNI TIM:
ARTDINK & Square
Enix (Team Asano)

PLATFORME:
PC, PS5,
Xbox Series X/S,
Nintendo Switch 1/2

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
69,99€

OCENA

8,1

- ✓ Moderna prezentacija uz retro šarm
- ✓ Proširenje mnogih mehanika
- ✓ Dve igre koje čine odličan paket
- ✗ Iznenadni skokovi u težini
- ✗ Modernizacija škodi delu avanture
- ✗ Narativ ima dosta čudan tempo

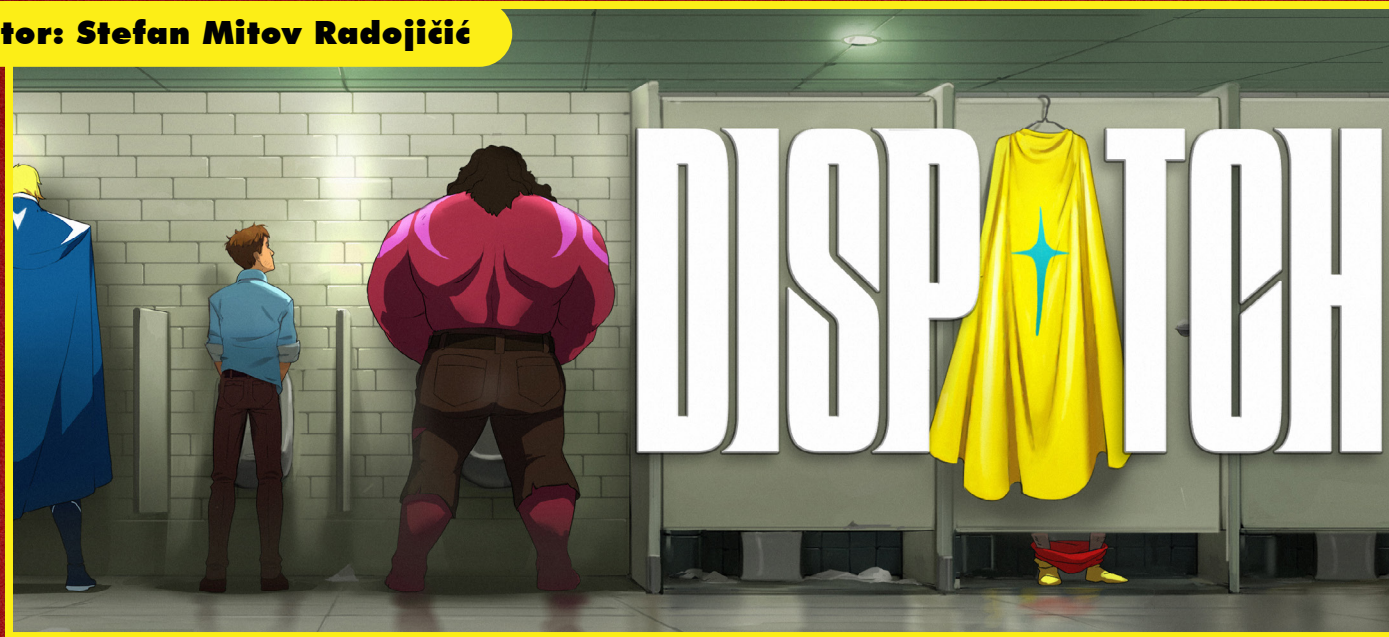
Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 3 2300X / Intel Core i3-8100
GPU: AMD Radeon RX 470 / Intel Arc A580 / NVIDIA GeForce GTX 1060
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 20 GB

Autor: Stefan Mitov Radojičić



TELLTALE FORMULA U NAJBOLJEM IZDANJU

Prva sezona naše male dispečerske avanture je gotova i sada konačno imamo priliku da podelimo utiske o čitavoj igri (bez spojlera naravno). Ali pre toga bismo želeli da napravimo kratak uvod za one koji nisu pročitali naš opis prve dve epizode.

Dispatch predstavlja veoma zanimljiv eksperiment na više nivoa. Developeri koji su nekada radili u Telltale studiju, koji sada čine razvojni tim AdHoc, ponovo pokušavaju da popularizuju njihov poznati stil interaktivnih igara/serija punih bitnih odluka. Pored toga, velika odgovornost je stavljena na strimere i jutjubere da pokažu kakvi su glasovni glumci i poguraju ovaj naslov ne samo sopstvenim prisustvom i brendom, nego i talentom.

U igri vodimo Roberta Robertsona, mladog super-heroja po imenu Mecha Man koji u sukobu sa zlikovcem Shroud gubi svoje mecha odelo. Pošto je ostao bez svog glavnog oružja, Robert postaje dispečer za superheroje, a svi dalji ishodi, sudbine likova i čitave epizoda će pretežno zavisiti od njegovih, odnosno vaših odluka.



**DISPATCH JE
NAPRAVILA STARA
TELLTALE EKIPA, SADA U
OKVIRU ADHOC STUDIJA**



Za razliku od nekih prethodnih Telltale igara, ovde će se gejملهj vrteti oko dva bitna dela. Prvi deo je naravno onaj kvazi filmski koji ste ranije već mogli da vidite u naslovima kao što su The Walking Dead i The Wolf Among Us, gde ćete praktično gledati animira-



**DISPEČERSKI MOD JE
IZUZETNO ZABAVAN**

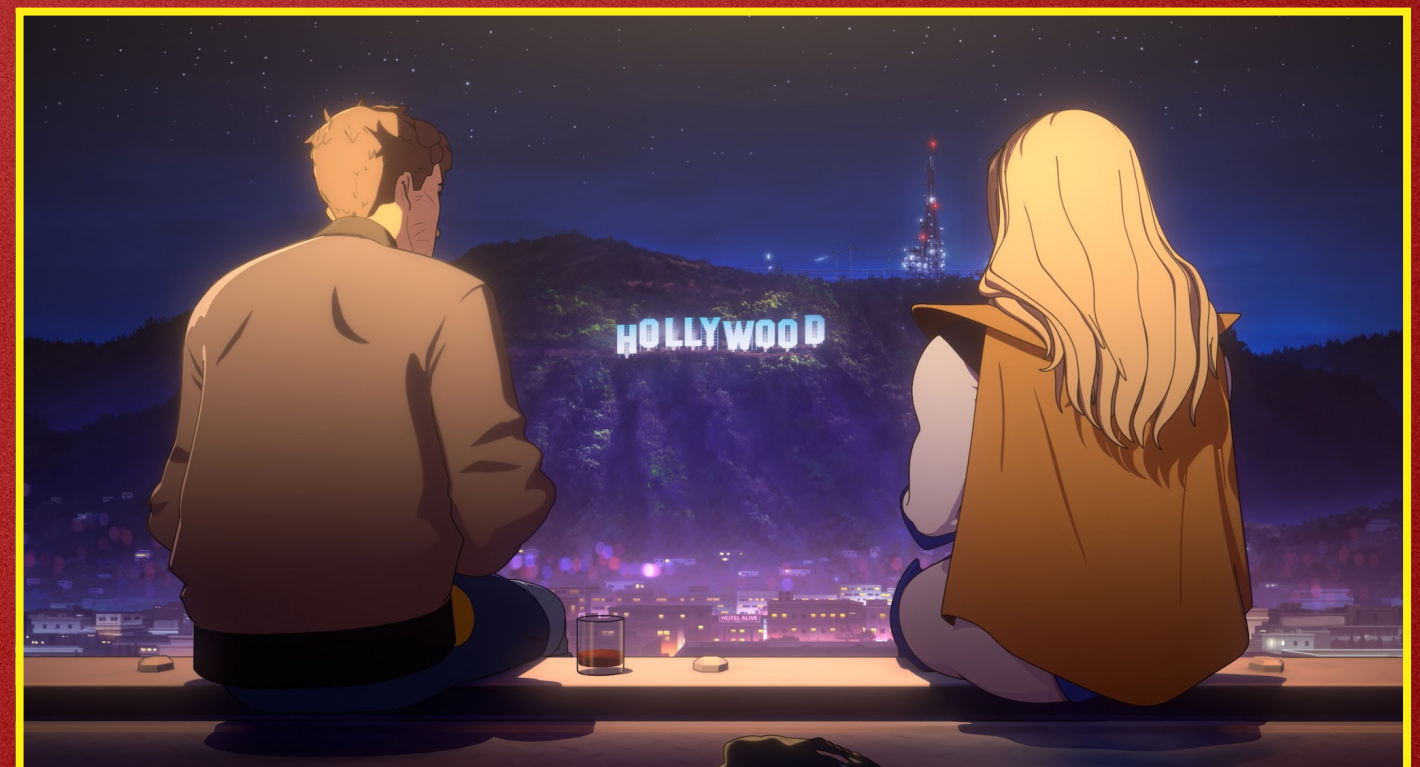
nu seriju. Međutim, svako malo ćete imati priliku da odaberete šta glavni lik kaže ili uradi u odgovoru na druge, a tu su i QTE momenti u kojima ćete morati brzo da pritisnete određene tastere kako biste uspešno završili scenu. Ove opcije, kao i još neke dodatne, mogu biti isključene ako vas QTE smara.

Drugi bitan element igre je samo slanje heroja na misije, gde prelazite na fiksni ekran računara za kojim Robert radi. Ovde se gejملهj svodi na slanje odgov-



arajućih heroja na odgovarajući zadatak u skladu sa njihovim sposobnostima, a potom i praćenje progresu u svakoj misiji. I ovde ćete stupiti u konverzacije sa likovima ali tu možete samo da slušate smešne komentare, iako ponekad mogu da se dese sitne komplikacije koje prelaze u cele animirane scene. Komplikacije se rešavaju dodatnim izborom neke akcije ili izborom lika koji je sposoban da reši datu situaciju.

Prilikom odabira heroja za odgovarajuće misije, dobićete određeni broj ključnih reči koje će vam dati naznaku koje sposobnosti su potrebne za dati zadatak. Sposobnosti su borba, izdržljivost, brzina, šarm i inteligencija. Ako misija zahteva da preživite neki laserski napad ili eksploziju, to znači da vam je potreban heroj sa velikom izdržljivošću. Ako neko mora da priča sa publikom ili novinarima, onda vam je potreban neki harizmatičan heroj. No čak i tu nije bitna samo jedna stavka i sposobnost, već njihova kombinacija.



Ako ste uspešno ispunili sve zahteve i kriterijume za tekuću misiju, ona se automatski završava bez problema. U suprotnom igra baca kockice u pozadini i daje vam rezultat, a čak i da zadatak ne uspe, može se nastaviti u sledećem lancu istog ili čak otvoriti veći broj novih. Pored toga, postoje određeni kompatibilni parovi heroja, sa kojima se šansa uspeha u zadatku dodatno povećava



STRIMERI I JUTJUBERI ŠU SE POKAZALI KAO ODLIČNI GLASOVNI GLUMCI

Tokom igre možete unapređivati vašu družinu heroja. Prva opcija je samo povećanje statova svaki put kada postanu viši rank, a tokom određenih dana ćete moći da ih pošaljete da treniraju i da na taj način poboljšaju svoje moći. Ako odradite specifičnu akciju, čak ćete moći da otključate specijalne sposobnosti heroja i tako ih dodatno unapredite.



PRIČA ĆE VAS DRŽATI ZALEPLJENE ZA EKRAN KAO NEKA SUPER POPULARNA TV SERIJA

Još jedan važan deo gejmplaja je puzzle mini-igra hakovanja gde ćete morati da prevezete digitalnog drona do informacija koje su vam potrebne, koje zatim hakujete pritiskanjem određenih strelica. Dobra stvar kod hakovanja i kod celog dispečerskog moda jeste da će vas igra u svakoj epizodi iznenaditi sa nekom novom forom, mehanikom ili zavrzlamom. Zato vam posao dispečera nikada neće biti dosadan, niti ćete moći da predvidite kakve gluposti će praviti ostali heroji.



Grafički, Dispatch izgleda kao da igrate neku animiranu seriju iz moderne produkcije. Likovi i svet su realistični, bitke su krvave, dok je animacija solidna. Ipak, moram da kažem da bi za drugu sezonu morali da zaposle boljeg koreografa što se akcije i borbe tiče. Dispečerski mod takođe nije preterano zanimljiv na ovom planu, što je delom i razumljivo.

Soundtrack je odličan i ima par numera poznatih bendova koje lepo zaokružuju određene momente u epizodama. No ono što se zaista pokazalo kao uspešno, jeste glumačka postava koju čine ljudi koji su imali ili minimalno ili nikakvo iskustvo na tom polju. Zaista su nas prijatno iznenadili svojom izvedbom i nadamo se da će bar neko od njih nastaviti ovim putem. Pored njih naravno imamo već iskusne i vrlo talentovane glumce među kojima su Aron Pol i neki članovi Critical Role tima.

U prvim utiscima smo pomenuli da je igra izašla sa veoma lošom optimizacijom, što ne bi smelo da se desi za ovakav tip igre. Na sreću, problemi sa seckanjem tokom prelaza sa scene na scenu i grafički bagovi su većinski rešeni, ali i dalje vidamo žalbe na greške koje blokiraju progresiju.

O priči nismo rekli gotovo ništa jer želimo da je iskusite u potpunosti bez spojlera, ali ukratko, Dispatch je jedna sjajna superherojska avantura sa mnoštvom zanimljivih likova i momenata. Iako je predstavljena kao standardna Telltale igra, što i pretežno jeste, sam dispečerski mod je toliko zabavan da će vas držati zalepljene za ekran isto koliko i sama priča. Jedva čekamo drugu sezonu!



RAZVOJNI TIM:
AdHoc Studio

PLATFORME:
PC, PS5

IZDAVAČ:
AdHoc Studio

CENA:
28,99€

OCENA

9

- ✓ Odlični likovi i priča
- ✓ Dispatch mehanika je zapravo zabavna
- ✓ Izborima krojite vašu ličnu priču
- ✗ Povremeni tehnički problemi
- ✗ Pojedini izbori i posledice

Igru ustupio:
ICO

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5-7400 / AMD Ryzen 5 2600
GPU: Nvidia GTX 1050 / AMD Radeon RX 580
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 15 GB

Rue Valley

Autor: Nikola Aksentijević

DISCO ELYSIUM NA SRPSKI NAČIN

Vremenske petlje i psihoterapija ne deluju kao očigledna kombinacija, ali u Rue Valley, ovi elementi se spajaju u izuzetno privlačnu premisu. Igru je razvio domaći Emotion Spark Studio i svakako sam preoduševljen rapidnim fokusom na narativna gejming iskustva koja postaju sve učestalija na našim prostorima.

Igrate kao Judžin Harou, duboko depresivan čovek poslat u gradić Rue Valley na obaveznu terapiju posle „incidenta“. Muči ga potpuni gubitak motivacije, nema pravac, nema želju za životom i radije bi bio bilo gde drugde. Međutim, vrlo brzo shvatate da ste zapali u vremensku petlju od 47 minuta, stalno se budeći na kraju svoje prve seanse. Na vama je da otkrijete šta se dešava i kako da pobegnute.



**PRIKAZ MENTALNOG
ZDRAVLJA U IGRI
ZAISTA BRILJIRA**

Rue Valley je malen, ruralni američki gradić na raskrsnici između interesa korporacija i potreba lokalnog stanovništva. Pijaće vode nema zbog starog ekološkog incidenta rudarske kompanije, pa svemirska korporacija Coral Destiny, koja planira kolonizaciju Marsa, obezbeđuje besplatnu flaširanu vodu iz svojih aparata. Svemirski turizam je jedino što održava grad u životu, jer posetioци dolaze da vide obližnju bazu Coral Destiny i lansiranje njihovih raketa.

U dolini živi mala ali upečatljiva postava likova oživljena odličnom glumom, koji se nalaze na sopstvenim životnim raskrsnicama. Vlasnici malih biznisa bore se protiv prinudnih izvršenja, porodice se nose sa starijim članovima, a braća i sestre posvađani godinama pokušavaju da pronađu zajednički jezik.

Vizuelni identitet u Rue Valley izgleda kao hibrid Spider-Verse estetike i Disco Elysium-a - vizuelno očaravajuća pozadina za sve napetosti koje tinjaju ispod površine, gde vreme prolazi samo pri određenim akcijama, razgovorima i pojedinim interakcijama. Sistem nije uvek konzistentan, ali ubrzo učite ritam sveta i faze kroz koje petlja prolazi. Na prvi pogled 47 minuta ne deluje mnogo, ali svaka iteracija ume da potraje, jer mnoge akcije uopšte ne pomeraju vreme napred, dok vas neke ubrzo vode pravo do kraja petlje.



**SISTEM LIČNOSTI DELUJE
KAO PROPUŠTENA
PRILIKA...**

Na početku igre definišete Judžinove osobine trošenjem poena kako biste ga odmakli od „balansiranog“ profila tri različita atributa. Umesto da birate njegove pozitivne osobine, ovde oblikujete njegove slabosti, što je zanimljiva i sveža interpretacija klasičnog character kreatora. Tokom igre, ove osobine određuju koje opcije u dijalogu vidite i koje su vam dostupne. Ako ga učinite paranoičnim, ne možete da se javite na telefon bez prethodne provere ko zove. Ako je radoznao, ne možete da preskočite tuđu privatnu dramu tokom istrage.



Ipak, ove opcije uglavnom imaju samo estetsku funkciju. Retko kada imate utisak da ste nešto dodatno otkrili ili propustili zbog osobina koje ste odabrali. Dijaloške grane retko utiču na ishod; više deluju kao vaše role-play opredeljenje nego stvarni faktor pri oblikovanju priče. To važi i za povremene „skill check“ situacije: ako imate previše poena na jednoj strani osobine, test može da padne – na primer, pokušaj doživljanja recepcionarke može propasti i ako ste previše introvertni i ako ste previše ekstrovertni.

Međutim, čak iako ne prodete ove checkove, posledice su gotovo nepostojeće - samo morate ići nešto dužim putem da biste stigli do istog rezultata. Ne postoji ni suštinski način da promenite osobine tokom igre. Povremeni status efekti ih blago modifikuju, ali to nije dovoljno da išta bitno utiče na napredak. Sistem ličnosti ostaje nedovoljno iskorišćen, umesto da pruži ličniju, adaptivniju priču.



**RUE VALLEY JE PRIČA
O JUDŽINOVOJ
UNUTRAŠNJOJ BORBI
DA PRONAĐE
MOTIVACIJU DA I
ZDRŽI JOŠ JEDAN DAN**

Drugi ključni sistem u Rue Valley su „Namere i Inspiracija“. Tokom igre gradite mentalnu mapu ključnih ljudi, događaja i informacija. Ponekad otkriće aktivira novu nameru, ideju koju možete „zaključati“ trošenjem poena inspiracije. Kada se obavezete na određenu nameru, u dijalogu se pojavljuju nove opcije kojima je možete sprovesti. U početku, to odlično usmerava igrača i pomaže da se fokusira u moru tragova i misterija. Pošto je inspiracije malo, morate birati šta ćete prvo istraživati. Međutim, ovaj sistem kasnije u igri postaje ograničavajući.



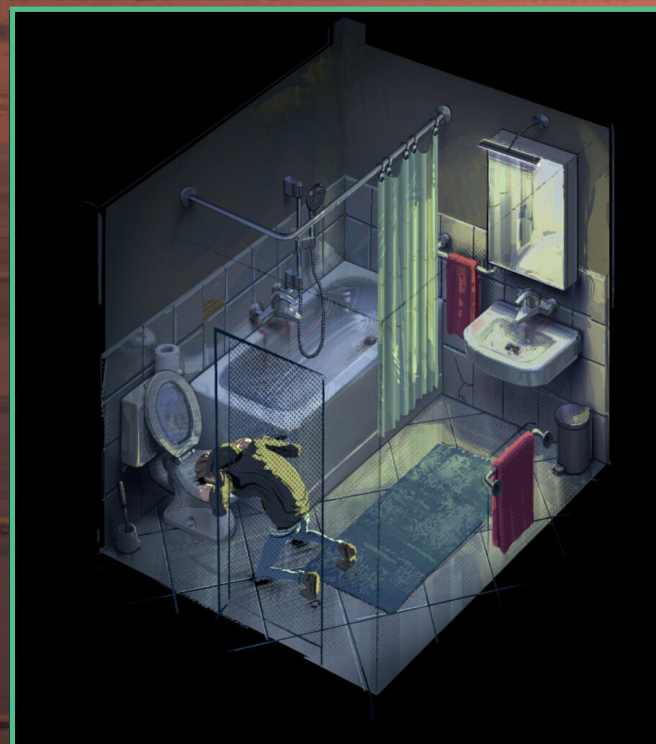


Ako jurite cilj koji se odvija na početku petlje, ne možete istovremeno pametno organizovati i neki koji se dešava pri kraju. Sve se svodi na jedan šablon: završite jedno, resetujete petlju, pa sledeće. Štaviše, ponekad ćete zaključati skupu nameru samo da biste otkrili da je blokirana drugom namerom koju još niste otkrili, a za koju nemate dovoljno poena. To vodi do pola sata tumanaranja gradom u potrazi za novim poenima inspiracije, bez mogućnosti napretka.

Samu petlju je frustrirajuće resetovati. Morate potrošiti vreme što zahteva četiri-pet klikova dijaloga, zatim čekate simulaciju protoka vremena, pa opet klikćete kroz iste rečenice da biste se probudili iz petlje i napustili terapijsku seansu. Za igru koja traži stalne restartove i eksperimente u uskom vremenskom okviru, to je naporno već nakon prvog sata.



**PROCES RESETOVANJA
SVAKE VREMENSKE
PETLJE MOŽE BITI
PRILIČNO NAPORAN**



Ovo je prava šteta, jer mnogo toga što je napisano u Rue Valley zaista jeste snažno. Posebno briljira prikaz mentalnog zdravlja - i pored svih misterija koje treba rešiti, ovo je prvenstveno priča o Judžinovoj unutrašnjoj borbi da pronade motivaciju da izdrži još jedan dan. Vremenska petlja ga stavlja pod lupu i primorava ga da donosi odluke koje bi inače izbegao. Kako priča odmiče, gledate ga kako se suočava sa sopstvenom prošlošću i obrascima ponašanja. Kratke terapijske sesije pri početku svake petlje ponekad vode do pravih malih proboja. Dijaloške opcije koje birate (ili ne možete da birate), namere koje uspevate ili ne uspevate da realizujete i odnosi koje gradite sa stanovnicima doline - sve to vam otkriva više o njemu i o tome kako je dospeo u ovu bezizlaznu situaciju. Pomoći mu da napravi još jedan korak napred, čak i kada deluje nemoguće, često je veoma dirljivo.

Nažalost, isto se ne može reći za ostale misterije i likove u dolini. Previše je zapleta i momenata koji se predstavljaju kao ključni (kao da vode ka velikom otkriću), a koji se nikada više ne pojavljuju. Nekoliko važnih elemenata koji se uvode rano, poput misterioznog telefonskog poziva u određeno vreme svake petlje ili snažnog udara groma pred reset petlje, ni na koji način ne bivaju objašnjeni niti iskorišćeni u rešavanju zagonetki. Igre o vremenskim petljama temelje se na tome da iz svakog novog ciklusa izvučete znanje koje vas vodi korak bliže savladavanju sistema. U Rue Valley, mnoga saznanja nemaju pravu svrhu. Iako su postavka, likovi i premisa sjajni, kada su se odjavne špice pojavile, ostao je jak osećaj nedovršenosti.



RAZVOJNI TIM:
Emotion Spark
Studio

PLATFORME:
PC

IZDAVAČ:
Owlcat Games

CENA:
29,99€

OCENA

7

- ✓ Odlična atmosfera i vizuelni stil
- ✓ Snažan prikaz mentalnog zdravlja i glavnog junaka
- ✓ Upečatljivi likovi
- ✗ Sistem ličnosti gotovo bez uticaja
- ✗ Frustrirajuće mehanike i dizajn zagonetki
- ✗ Previše priča koje ne vode nikuda

**Igru ustupio:
Emotion Spark**

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel i7 / AMD 1800
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 20 GB

Autor: Miloš Hetlerović



LOGITECH **ASTRO** A20X

UNIVERZALNI PARTNER ZA SVE PLATFORME

Logitech je još 2017. u potpunosti preuzeo brend Astro ali ga je ostavio kao potpuno zaseban entitet – ideja je bila da je Astro jako popularan kod igrača na konzolama i Logitech je htio da uzme deo tog tržišta. Tek skoro je zapravo Logitech počeo da Astro u potpunosti integriše u svoju gejming diviziju sa jasnijim brendiranjem, a jedan od tih novijih proizvoda su Astro A20X slušalice.

Zanimljivo je primetiti da se modeli i dalje zovu Logitech Astro, tj. zadržan je taj deo identiteta brenda, ali kada pogledamo samo pakovanje jasno je da se radi o Logitech proizvodu, doduše iskreno gledano mnogo šarenije upakovano nego što smo navikli. Treba naglasiti i da su vrlo jasno istaknuti natpisi kako su slušalice kompatibilne i sertifikovane od strane svih proizvođača konzola – Sony PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo Switch, a naravno spremne su i za Windows PC, kao i bilo koji drugi uređaj koji podržava Bluetooth povezivanje.

Kada otvorimo kutiju odmah se susrećemo sa slušalicama koje dosta podsećaju na skorije Logitech modele – radi se o ekstremno laganim bežičnim slušalicama koje teže samo 290 grama i dizajnirane su pre svega sa udobnošću u vidu. Headband je iz jednog dela a podešava se preko sada već dosta popularne ski trake koja je rastegljiva i udobna, a opet uređaj na glavi drži izuzetno dobro. Tu su i jastučići od memorijske pene sa tkaninom, ponovo vrhunski udobni, a mikrofoni se nalaze na levoj slušalici s tim da je tipa koji se skida, dakle nije ga moguće saviti sa strane, a takođe je i izuzetno fleksibilan za bolje pozicioniranje. Zanimljivo je primetiti da slušalice imaju RGB osvetljenje gde Logitech navodi da su to Astro boje, a sve to možete promeniti iz aplikacije po vašem ukusu. Sve kontrole se nalaze na zadnjem delu slušalica i vrlo su lako dostupne. Ono što još pronalazimo u kutiji je jedna minimalna mikseta i dva USB-A na USB-C kabla što je meni odmah pobudilo interesovanje.

Kutijica koja izigrava neku vrstu miksete je zapravo ono što je glavna odlika ovih slušalica – moguće je istovremeno povezati do dva uređaja i onda birati između signala na jednostavan klik na slušalicama, što je Astro krstio kao PlaySync audio. Dakle povežete vaš PC sa jednim ulazom za slušalice, a onda povežete recimo Sony PlayStation sa drugim. Tako na primer možete igrati FC26 sa drugarima na Sony konzoli, a ako vas neko pozove na Teams na računaru, jednim klikom se možete prebaciti i sve to radi neverovatno dobro. Jedino na šta treba obratiti pažnju je da postoje prekidači sa zadnje strane gde birate da li je povezan PC ili „USB“, što u praksi predstavlja bilo koju konzolu.



Zanimljivo je i da konzole sasvim normalno prepoznaju slušalice kao A20X, što govori o dobro odrađenoj sertifikaciji i tome da nećete imati baš nikakvih problema sa kompatibilnošću. U prvi mah mi je bilo čudno zašto je kabl USB-A na USB-C jer su C ulazi na mikseti (PlayStation 5 sa prednje strane ima USB-C ulaze), ali kako sam više koristio slušalice, shvatio sam da su inženjeri o ovome jako dobro promislili. Naime slušalice ćete jednom povezati na konzolu i praktično zaboraviti na njih nadalje, samo kliknuti kad vam treba taj izvor zvuka,



pa je besmisleno da kabl viri sa prednje strane i bolje da je sakriven pozadi, a da prednje portove koristite za punjenje džojstika i slično. Jedna mala zamerka je da su kablovi otprilike nekih 1,5 metara dugački, tako da u teoriji konzola i računar ili dve konzole ne mogu da budu previše udaljene jedne od druge, ali ukoliko je potrebno ovakav kabl se bukvalno bilo gde može nabaviti.

I zanimljivo je koliko mi je u prvom momentu bilo čudno da je neko napravio ovakav sistem, ali što sam ga više koristio, uvideo sam njegove prednosti za ljude koji imaju više konzola na primer. Sedim u dnevnoj sobi, igram Zeldu na Switchu na televizoru, hoću da pređem na Silent Hill F na PlayStationu – procedura nikad lakša, uzmem drugi džojped, promenim input na televizoru i kliknem jedno dugme na slušalicama! Čak deluje da bi dugoročno ovaj sistem mogao da bude poguban za to koliko se neki ljudi kreću po sobi.

Kada pogledamo ostale karakteristike, Astro A20X imaju sve najnovije tehnologije koje jači Logitech modeli inače nude – tu su veliki drajveri od 40mm, mikrofoni osetljivosti 48KHz sa Blue Voice tehnologijom, Lightspeed za bežično povezivanje bez kašnjenja i podešavanje svih parametara kroz aplikaciju, što na računaru, što na mobilnom telefonu (ako imate samo konzole). Još jedna dobra stvar je i MixAmp tehnologija koja omogućava da na jedan klik posebnog dugmeta na samim slušalicama date prioritet glasovnoj komunikaciji u igri ili da se ipak opredelite za fokus na zvučne efekte i muziku kada je to potrebno. Tu je i Bluetooth povezivanje pa ove slušalice možete koristiti i za slušanje muzike sa telefona, tableta i slično. Baterija je deklarirana na čak 90 sati ukoliko ne koristite RGB osvetljenje, odnosno oko 40 sati ukoliko ga koristite, a pune se preko standardnog USB-C konektora.



Moram priznati da sam u prvom momentu bio dosta skeptičan prema ovom modelu, ali kada sam uvideo sve prednosti zaista sam shvatio da donose jedan poseban kvalitet na tržište. Naravno, da bi se taj kvalitet iskoristio i da bi vam uopšte i bio potreban, morate imati dva uređaja sa kojih hoćete da imate zvuk, bilo to PC i neka od konzola, bilo dve konzole. Tek tada izbor Logitech Astro A20X zapravo ima smisla.



Autor: Miloš Hetlerović

VUK U JAGNJEĆOJ KOŽI

Lenovo LEGION PRO7

Tokom godina testiranja različitog hardvera najčešće dobijamo neke zaista impresivne tehnološke novotarije da isprobamo, ali se vrlo retko desi da dobijemo nešto što bi se u tom momentu baš moglo podvesti pod najjače i najbolje na tržištu. Upravo to je slučaj sa Lenovo Legion Pro 7 laptopom koji trenutno ima praktično najbolju specifikaciju koju možete poželeti.

Na prvi pogled Lenovo Legion Pro 7 deluje kao laptop računar koji može da prođe „ispod radara“ – u pitanju je standardna šesnaestica, tačnije nekadašnji 15.6“ laptop sa formom ekrana od 16:10, tako da tehnički dolazi nešto veći nego inače i prelazi u „inč više“ kategoriju. I dok je ugašen bukvalno bi velika većina ko-

risnika mogla pomisliti da se radi o običnom, sivom, kancelarijskom laptopu. Možda ga za nijansu odaje malo veća težina od oko 2,6 kg u konfiguraciji koju smo testirali, ali opet ni to nije nešto strašno.

Ono što prvo odaje da se radi o nečemu čudnom jeste ispravljač koji je bukvalno veličine cigle, bez ikakvog preterivanja, s tim da je malo tanji, tj. otprilike duplo, ali težinom skoro da parira samom računaru. Međutim pravi šok dolazi kada pročitate oznaku na dnu napajanja: 400W! Do sada smo na testu imali gejming laptopove koji su imali napajanja u rangu od 200 pa do 270-280W, ali 400? Jasno je da je ovde u pitanju računar sa vrhunskim komponentama i vrhunskih performansi koji zahteva ogromnu količinu energije. Dobra opcija je ipak i što se ovaj računar može puniti i preko USB-C porta jačinom do 100W, što je sasvim u redu za neke kancelarijske poslove, ali ne očekujte da ćete moći da se igrate bez pravog napajanja.

**RAČUNAR IMA
IZUZETNO LEP OLED
EKTRAN OD 240HZ**

Kada otvorite poklopac i pritisnete okruglo dugme sa Legion logotipom, počinje da se dešava prava mala magija. Pre svega ovaj računar nikako ne krije da je potpuno gejming orijentisan – pali se Legion logo na poklopcu, pale se izuzetno jake LED trake na zadnjoj strani oko izduva i spređa sa donje strane, kao i šareno RGB osvetljenje tastature, sve dajući jedan izrazito upečatljiv utisak. Naravno sve ovo možete prilagoditi u podešavanjima ukoliko biste želeli da računar bude malo više „stealth“, ali po automatizmu će zaista sve blještati. Ovde je dobar momenat da pomenemo kako je tastatura u punom kapacitetu, dakle sa numeričkim delom, ali i sa potpuno izdvojenim kursorskim strelicama što će odgovarati ljudima koji vole da ih koriste. Ispod nje je vrlo prostran touchpad koji radi odlično iako nema odvojene dugmiće za klikanje. Svi portovi



**LENOVO LEGION PRO 7
TRENUTNO PREDSTAVLJA
PRAKTIČNO NAJMOĆNIJI
GEJMING LAPTOP**

se nalaze sa strana uređaja, iako smo navikli kod Legion modela da je to često pozadi kako ne bi smetali, ali ovde verovatno nije bilo te mogućnosti da bi se obezbedilo dobro hlađenje, a ipak je bolje da vreo vazduh izlazi pozadi a ne sa strane na vaše šake. Dobro je i što se iznad ekrana nalazi vrlo upotrebljiva web kamera koju možete koristiti za sastanke, čak možda i za neko strimovanje ukoliko želite.

Prvi utisak o Legion Pro 7 ne bi bio ni približno ceo bez priče o prelepom OLED ekranu na kome je ovaj uređaj zasnovan. Legion OLED ekrani su zaista jedni od na-

jboljih, sa najživljim bojama koje smo videli, a ovaj to podiže i za lestvicu više jer donosi refresh rate od čak 240Hz. Jedina dilema kod ekrana je njegova 2K rezolucija: 2560x1600 piksela, s jedne strane je sasvim dovoljna za ovu veličinu ekrana, ali sa druge strane neko može da prokomentariše da bi na ovako jakom modelu moglo da se stavi 4K ekran. Ja bih ipak rekao da više volim neku pristojnu rezoluciju u odnosu na veličinu ekrana a jači refresh rate kako bi igre izgledale vrlo glatko, a deluje da su istu logiku sledili i iz Lenova.

**LAPTOP POSEDUJE
NVIDIA RTX 5090
GRAFIČKU KARTICU SA
ČAK 24 GB MEMORIJE**



Konačno dolazimo do onoga što ovaj računar čini jednim od retkih na tržištu koji može da ponudi apsolutni vrh performansi u svakom smislu. Već smo se ranije upoznali sa Intel Core 2 Ultra 275HX procesorom koji je trenutno jedan od najjačih u domenu laptop računara ali je on ovde uparen sa Nvidia RTX 5090 grafičkom karticom sa čak 24GB memorije. I da, desktop verzije ovog procesora i grafičke kartice imaju bolje performanse (a grafička i celih 32 GB memorije), ali su i ove malo oslabljene i dalje jače od verovatno 99.9% komponenti na tržištu i jasno je zašto je potrebno tako monstruozno napajanje. Tu je i 64GB DDR5 6400 memorije kao i SSD kapaciteta 1TB, ali treba naglasiti da računar ima i još jedan slot za SSD pa je taj kapacitet moguće vrlo lako proširiti.



I onda dolazimo do nekog testiranja u realnom okruženju – sve igre kada pokrenete na ovoj mašini u 2560x1600 rezoluciji rade... pa malo je reći glatko. Čak smo imali situaciju da neki od najnovijih naslova na najboljim podešavanjima ne optereće grafičku karticu više od 30-40%. Naravno uvek možete pokrenuti i neki Counter-Strike i imati brda frejmova u sekundi ukoliko vam je baš to glavni cilj, ali realno je tu mnogo bitniji procesor nego grafička kartica. U rezoluciji ekrana većina AAA igara radi u više od 200fps, što je zaista fenomenalno iskustvo ali opet moramo priznati da se razlika između na primer 120 i 200 fps i ne primeti baš, pogotovu ako ne govorimo o nekim ekstremno brzim esports naslovima.

opterećenjem nije previše bučan – da, ventilatori se čuju i jasno je da se nešto dešava, ali ni blizu toga da bi bilo neprijatno. Naravno ukoliko igrate neku običnu AAA igru na maksimalnim podešavanjima i ventilatori rade mnogo sporije pa je buka praktično zanemarljiva.

Lenovo Legion Pro 7 trenutno predstavlja praktično najmoćniji gejming laptop računar i ovo je zaista uređaj koji je toliko dobro napravljen da nemamo gotovo nijednu ozbiljniju zamerku. U stvari postoji jedna ozbiljna zamerka: koja je uopšte njegova svrha? S jedne strane imate neviđeno jake komponente, ali je realno da njihovu snagu u potpunosti iskoristite tek ukoliko sliku izbacite na neki ekster-

**UREĐAJ IMA ZAISTA
MALE UKUPNE
DIMENZIJE SPAM
PERFORMANSI**



**ISPRAVLJAČ JE
BUKVALNO VELIČINE
CIGLE, BEZ IKAKVOG
PRETERIVANJA**

S druge strane pokušavali smo nekako da malo „namučimo“ ovu zver pa smo skinuli modele za veštačku inteligenciju koji ovde bez problema mogu da rade u lokalu (što je zgodno ukoliko na primer ne želite da delite svoje podatke, kod ili nešto osetljivo sa kompanijama kao što su Open AI, Google, X i slično). I onda tačno vidite kako se vrlo brzo popuni svih 24GB video memorije i kako grafička kartica radi na 80-90% kapaciteta bez problema, naravno pod uslovom da ste izabrali dovoljno veliki AI model, a ovde prosto ima dovoljno prostora da se razmašete. Još jedna stvar koja nas je oduševila jeste što računar i pod punim

ni, možda i 4K monitor ili televizor, ali onda gubite celu poentu njegovog predivnog ekrana i prenosivosti - bolje je onda prosto uzeti gejming desktop. S druge strane ovaj računar postoji i u značajno „razumnijim“ konfiguracijama, sa RTX 5080 ili RTX 5070Ti grafikama. Kada uzmemo u obzir da u ovoj konfiguraciji Legion 7 Pro košta skoro 5.000 stranih novčanih jedinica, a da za svaku sledeću stepenicu niže u grafičkoj kartici se ta cifra spušta za skoro po 1.000, apsolutno se ne radi o malim uštedama. Međutim ukoliko neko baš želi najjači gejming laptop, onda je to definitivno ovaj.

**TOTALNA
RASPRODAJA
GAMING MAJICA**



**REKT
SHOP**

REKT.SHOP



Autor: Stevan Starović

REDRAGON KING 1K I AK1L

DŽINOVSKA PODLOGA I MIŠ KOJI OBEĆAVA

U mnoštvu gejming periferija koje se stalno pojavljuju na tržištu, retko se desi da nas nešto iznenadi, a upravo se to desilo sa ultra laganim Redragon mišem koji je stigao na test u jednom paketiću zajedno sa ultra velikom podlogom.

REDRAGON KING 1K

Iza ovog kriptičnog naziva novog Redragon miša se zapravo krije jedan proizvod koji definitivno ima priliku da ostavi veliki utisak na tržištu. Pre svega je interesantno da je kutija, kao i miš, sada potpuno bela, ne znam da li se to odnosi i na crnu varijantu samog uređaja, ali je zanimljiva promena za Redragon koji su do sada uglavnom forsirali isključivo crnu. Ono što se na kutiji odmah primećuje jeste da je miš težak samo 42 grama! Prvo sam pomislio da je to neko zezanje pošto miš nema onaj „saćasti“ oblik, ali nije, miš je zaista

klasičnog oblika i izuzetno je lagan. Da li su koristili lakšu plastiku, tanju, nešto treće, nemam pojma šta je, ali ovi laganiji miševi su obično u rang 50-60 grama, pogotovu ako govorimo o nešto jeftinijim modelima.



Miš je inače poprilično simetričnog oblika s tim da treba imati u vidu da su dva dugmeta sa strane prilagođena da dođu ispod palca desne ruke. Tu je još i vrlo lep točkić i dva glavna dugmeta, dok se dugme za promenu DPI osetljivosti nalazi sa donje strane, što i nije baš po mojoj meri ali šta da radimo, definitivno je to neki trend u poslednje vreme. Sve u svemu to je ukupno 6 dugmića kojima možete dodeliti i posebne funkcije, a miš ima i ugrađenu memoriju za profil koji napravite. Kabl kojim se povezuje na računar je takođe ultra lagan, a dobro je što ima i ugrađenu čičak vezicu kojom ga možete smotati ukoliko je neki deo višak. Konačno po prvi put kada otvaramo jedan Redragon miš vidimo da su PTFE klizači sa donje strane zaštićeni posebnim nalepnicama za transport da se ne bi grebali što svakako pozdravljamo. Jedino što ovom uređaju potencijalno nedostaje je RGB osvetljenje, ali po mom mišljenju to je nekako i prednost jer naglašava njegov nepretenciozni i minimalistički dizajn.



Kada govorimo o performansama, ugrađen je Pix-Art PMW3327 senzor koji podržava osetljivost do čak 12.400 DPI, uz mogućnost odabira osetljivosti počev od 1200 DPI. I to je nešto što će za ogroman broj korisnika biti ne samo više nego dovoljno nego realno i previše, šta god da bilo koji drugi proizvođači pričali o dva ili tri puta većim osetljivostima. Tu je i komunikacija sa računarom brzinom od 1.000 Hz, te otud i ono 1K u imenu, što je opet u rang sa najboljim modelima na tržištu.

REDRAGON AK1L

Velike podloge za miševe su sada postale već neka norma i ovo je jedna od tih – pokriva praktično ceo sto sa svojih 90 santimetara dužine i 40 dubine i pravi je tako da na njoj držite i miša i tastaturu. Materijal podloge je vrlo dobar, omogućava optimalno klizanje miša i dobro prijanjanje tastature i vrlo je prijatan na dodir. Sa donje strane je gumirana pa nema klizanja po stolu a sa strane je opšivena što znači da će biti poprilično dugotrajna.



Moj jedini problem sa ovom podlogom, a to nekome možda zapravo bude i glavna prednost, jeste motiv koji je naslikan na njoj – nit je nešto upečatljivo, nit je zanimljivo, nit ima veze sa nekom igrom, nit je nešto u šta bih voleo da gledam stalno, a pogotovu što će najveći deo slike stalno biti prekriven mišem i tastaturom pogotovu. Ali i sama slika deluje kao da je neko u neki AI generator ubacio prompt tipa „daj mi anime sliku devojke sa velikim grudima“. Ovo je meni potpuno neinventivno, ali moguće da će se nekome i svideti. Iz moje perspektive bilo bi mnogo bolje da su samo stavili crnu podlogu sa nekim stilizovanim logotipom ili nekim neutralnijim artom.



ZAKLJUČAK

U ovom prikazu imamo dva vrlo različita komada periferija za računar. Sa jedne strane to je KING miš koji je izuzetno lagan, izuzetno dobro izrađen, odličnih performansi. Još kada vidite na prednjoj strani kutije nalepnicu da dolazi sa pet godina garancije kao i da mu je cena kada nije na akciji 25 evra, postavlja se pitanje da li postoji bolji miš u budžetskoj kategoriji? Pogotovu što ovo može biti idealan prvi gejmerski miš za nekog mlađeg igrača gde će njegova mala težina biti i dodatna prednost. Sa druge strane tu je AK1L podloga koja je kvalitetno izrađena i funkcionalna ali jako nemaštovito oslikana, a sa cenom koja je identična gorepomenutom mišu. Ja bih rekao da je u ovom slučaju Redragon mogao i morao mnogo bolje.



KONZOLA ILI PC: KOLIKO ĆE KOŠTATI STEAM MACHINE?

U iznenadnoj najavi, Valve je proširio svoj hardverski portfolio sa tri jedinstvena uređaja. Početkom 2026. godine stižu novi Steam kontroler, Steam Frame (VR headset) i Steam Machine (konzola/hibridni gaming PC).

Od svih najava, Steam Machine se definitivno istakao kao najinteresantniji. Valve tvrdi da je „šest puta moćniji od Steam Decka“ i da garantuje igranje u 4K rezoluciji pri 60fpsa, zahvaljujući modifikovanom AMD procesoru i grafičkoj karti. Poput Steam Decka, poseduje sve funkcije koje se očekuju od Steam OS-a, uključujući remote play, cloud saves i desktop mod. Iako je primarno dizajniran i namenjen za gejming (kao i svaka konzola), na Steam Machine je moguće instalirati željeni operativni sistem i programe. Uređaj je dovoljno moćan da strimuje igre na Steam Deck, Steam Link, pa čak i na novi VR headset, Steam Frame.

Steam Machine izgleda kao kompaktna kocka, teška 2,6 kilograma. Ako ga poredimo sa drugim konzolama trenutne generacije, definitivno je najlakši – PlayStation 5 teži 4,5 kg, a Xbox Series X 4,45 kg. Jedini izuzetak je PS5 Slim (Digital Edition), koji takođe teži 2,6 kg.



Očekivano, igrači su odmah počeli da nagađaju o potencijalnoj ceni uređaja, kao i o njegovom uticaju na sledeću generaciju konzola. Ovo nije prvi Valve-ov ulazak na tržište konzola, ali očekivanja su definitivno na nivou nakon što je kompanija predstavila ultra popularni Steam Deck. Iako se mnogi nadaju da će cena biti u rangu Xbox Series X i PS5, čini se da to ipak neće biti slučaj.

Prema izveštajima jutjuber koji su već dobili priliku da testiraju uređaj i razgovaraju sa Valve-om, cena Steam Machine-a će biti bliža standardnim računarima. Iako još ništa nije definitivno potvrđeno, izgleda da ćemo morati da izdvojimo solidnu količinu novca.



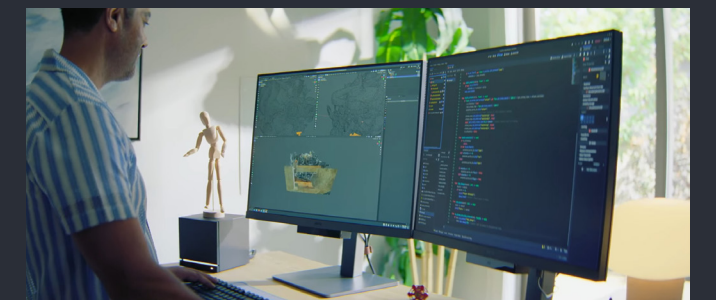
Čuveni tech jutjuber Linus Tech Tips navodi da su mu predstavnici Valve-a rekli da će Steam Machine predstavljati „veliku konkurenciju na tržištu računara i da će njegova cena više ličiti na PC nego na konzolu.“ Linus nas je podsetio da proizvođači konzola obično subvencionišu cenu uređaja kroz prodaju igara, što im omogućava da budu znatno jeftinije od ekvivalentnih PC konfiguracija. Iako to ruši nade o uređaju jeftinijem od 600-800 evra, i dalje je veoma teško napraviti realnu procenu, posebno imajući u vidu koliko se cene PC konfiguracija i individualnih komponenta razlikuju.



Valve inženjer Jazan Aldehajat je otkrio da je Steam Machine moćniji od konfiguracija koje koristi 70% Steam igrača, što možda nagoveštava višu cenu. Ipak, važno je napomenuti da je najpopularniji GPU na platformi i dalje četiri godine star RTX 3060. S druge strane, Aldehajat je takođe istakao da Valve želi da Steam Machine ostane „što povoljniji“, rekavši da će uređaj „biti pristupačan velikom broju igrača“. Ovo zvuči veoma nespecifično i nejasno, ali kada se sve sabere i oduzme, cena uređaja će se možda naći negde između trenutne generacije konzola i jačih PC konfiguracija. Bez obzira na cenu, mnogi gejmeri smatraju da bi mogao da nadmaši novi Xbox, koji takođe cilja da postane hibridni PC/konzola.



Iako je Steam Machine verovatno najuzbudljiviji novitet, u istoj najavi predstavljena su još dva uređaja. Prvi je novi Steam Controller, koji deli brojne funkcije sa Steam Deckom. Kontroler deluje prilično veliko, ali izgleda da odlično funkcioniše sa svim Steam uređajima, uključujući novi VR headset – Steam Frame.



Steam Frame je „VR hardver nove generacije“. Pored standardnih VR funkcija, Valve ističe da je ovaj uređaj zapravo računar na koji možete instalirati željene aplikacije, koristiti internet i još mnogo toga. Pošto funkcioniše samostalno, Steam Frame omogućava igranje bez povezivanja na računar. Opremljen je 4nm Snapdragon 8 Gen 3 procesorom i do 1 TB interne memorije, uz microSD slot. Headset ima 440 grama, što je opet lakše od konkurencije koja u proseku teži nešto više od pola kile.

Za sada samo znamo da ovi uređaji stižu početkom 2026. godine. Ako potražnja bude na nivou Steam Decka 2022. godine, Valve će morati da proširi zalihe.

PLAY!ENIGMATIKA: RACING EDITION

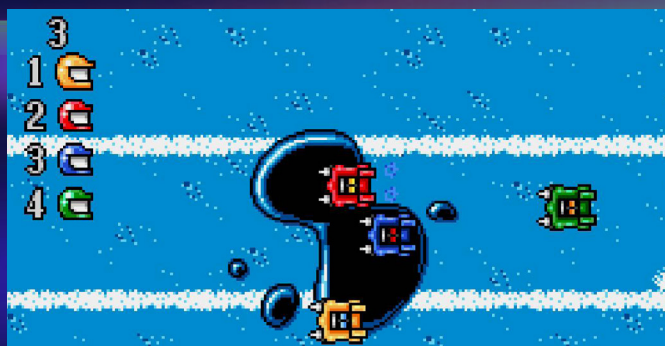
Iako danas nije popularan kao FPS ili RPG, nikako ne možemo zanemariti značaj racing žanra. Od ranih sedamdesetih pa do danas, bili smo svedoci spektakularne evolucije trkačkih igara - od ranih arkadnih mašina i skromne pikselizovane grafike, do modernih playseat-ova i fotorealističnih simulacija.

Trkačke igre su oduvek bile savršen način da bar na nekoliko minuta osetimo brzinu koju nam naši skromni automobili u stvarnom životu ne mogu priuštiti, bilo da se radi o arkadnim naslovima ili kompleksnim simulacijama za najtvrdokornije fanove.

Racing igre su prava retkost za Play!Zine (poslednje dve su bile Wheel World i F1 25), zbog čega smo odlučili da vas sprovedemo kroz kviz koji će testirati koliko dobro poznajete svet trkačina. Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite racing igre - od retro klasika do modernih izdanja. U klasičnoj igri rebusa potrebno je da pronađete tri poznate marke automobila!

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

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



REBUSI



Rešenja iz prošlog izdanja Play!Enigmatike možete pogledati [ovde](#).

play!

z i n e

