

# play!

z i n e

**I G R A M E S E C A :**  
**NINE SOLS**

**H A R D W A R E :**  
**SPAWN SWAPFORCE**

**R E P O R T A Ž A :**  
**DIGITAL DRAGONS 2024**

**R E V I E W :**  
**SAND LAND**

**D O M A Ć A S C E N A :**  
**INTERVJU SA MILOŠEM MILOJEVIĆEM**

**BROJ 180 - JUN 2024.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:**

Božidar Radovanović, Stefan Starović,  
Milan Janković

**REDAKCIJA:**

Luka Komarovski, Stefan Starović,  
Milan Janković

**SARADNICI:**

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

**ART DIREKTOR / PRELOM:**

Dunja Galić, DKG Studio

**KONTAKT:**

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

CIP-Katalogizacija i publikacija, 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



Istorijski, metroidvania važi za jedan od najpopularnijih žanrova video igara. Iako je formula ovog žanra dobro poznata i odavno "provaljena", često nailazimo na zaista inovativne, a katkad i vanserijski kvalitetne igre koje privlače pažnju čak i najzagriženijim ljubiteljima metroidvania. Jednu takvu igru ste imali priliku da vidite na naslovnoj strani 180. broja (zar već?!) Play! magazina. Skromno je reći da nas je Nine Sols totalno raspametio!

Na temu naslova koji vuku inspiraciju iz retro ere 80-ih i 90-ih, isprobali smo psihodelični boomer shooter Mullet Madjack, koji je savršen za fanove brze adrenalinske akcije i retro-futurizma. Nintendo nas je častio i rimejkom čuvenog Paper Mario: The Thousand-Year Door, koji nam 20 godina kasnije donosi osveženu i poboljšanu verziju originala, ako izuzmemo nešto slabiji frejmrejt.

Mimo recenzija novih igara i aktuelnog hardvera, na narednim stranicama možete pročitati nešto više o Digital Dragons konferenciji, jednoj od najznačajnijih gejming manifestacija u Evropi. Play! ekipa je posetila i Montenegro Future Festival, koji je ovog maja u Baru okupio istaknute članove gejming i esports industrije iz regiona i šire.

Popričali smo i sa Milošem Milojevićem, osnivačem beogradskog Demagog Studija koji stoji iza uspešnih projekata kao što su Golf Club: Nostalgia, The Cub i Highwater. Recenzije svih ovih igara možete pročitati na našem sajtu i prethodnim brojevima Play! časopisa!



## 40 IGRA MESECA: NINE SOLS



## 24 REVIEW: MULLET MADJACK



## 50 HARDWARE: RAZER OPUS X GREEN EDITION

<b>FLASH VESTI</b> .....	6
<b>DOMAĆA SCENA:</b>	
Intervju sa Milošem Milojevićem .....	10
<b>REPORTAŽA:</b>	
Digital Dragons 2024 .....	14
Montenegro Future Festival .....	18
<b>PRVI UTISCI:</b>	
Monster Hunter Stories .....	22
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin .....	23
<b>REVIEW:</b>	
Mullet Madjack .....	24
Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes .....	28
Sand Land .....	32
Sons of Valhalla .....	36
Nine Sols .....	40
Paper Mario: The Thousand-Year Door .....	44
<b>BESPLATNI KUTAK:</b>	
Kaetram .....	48
<b>U POKRETU:</b>	
Legend of Mushroom .....	49
<b>HARDWARE:</b>	
Razer Opus X Green Edition .....	50
Spawn SwapForce .....	54
Redragon Diomedes .....	58
<b>ENIGMATIKA:</b>	
Metroidvania edition .....	62

## RESIDENT EVIL 9 IZLAZI VEĆ POČETKOM 2025. GODINE?



Iako su nedavni izveštaji tvrdili da je Resident Evil 9 interno odložen, insajder koji je podelilo tu informaciju je od tada pojasnio svoju izjavu. Ispostavilo se da igra nije odložena, i da bi mogla biti objavljena već početkom 2025. godine.

Prema Dusk Golemu, uticajnom Capcom insajderu sa fokusom na RE igre, sledeća glavna igra u serijalu cilja na izlazak u januaru 2025. godine. Još bolje, igra bi trebalo da bude zvanično najavljena uskoro - pretpostavljamo na Summer Games Festu ili Microsoftovom letnjem showcase-u.

Dusk Golem je takođe podelio da je Resident Evil 9 u razvoju već oko sedam godina, što znači da je Capcom na njemu radio paralelno sa razvojem Resident Evil Village.

## CAPCOM SE POHVALIO SEDMOM UZASTOPNOM GODINOM SA REKORDNIM PROFITIMA



Microsoft je izjavio da je zatvorio Tango Gameworks je zbog stagnirajuće prirode gejming industrije. Kao odgovor, Capcom je objavio svoj novi fiskalni izveštaj o zaradi, najavljujući 7. uzastopnu godinu rekordno visokih profita.

Izveštaj pokriva fiskalne zarade za godinu koja se završava 31. marta. U tom periodu, Capcom je ostvario neto prodaju od 977 miliona dolara (porast od 21,0% YoY), 366 miliona dolara operativne dobiti (porast od 12,3% YoY), 381 milion dolara redovne dobiti (porast od 15,7% YoY) i 278 miliona dolara neto dobiti (porast od 18,1% YoY).

Naravno, finansijske situacije Microsofta i Capcoma nisu uporedive, ali je zanimljiv kontrast komentara dveju kompanija.

## MICROSOFT SPROVODI ČISTKU U BETHESDI – GASE SE HI-FI RUSH I PREY STUDIJI

Iako se Microsoft nije mnogo mešao u operacije Bethesdae otkako je preuzeo kompaniju 2020. godine, to se polako počinje menjati. Novi talas otkaza ove godine uticao je na nekoliko Bethesda timova, a sada se zatvara i nekoliko studija, uključujući Arkane Austin i Tango Gameworks.

Arkane Austin, studio odgovoran za Redfall i Prey, se zvanično zatvara, kao i jedini japanski studio Microsofta, Tango Gameworks, samo godinu dana nakon izlaska Hi-Fi Rush, verovatno najbolje first-party Xbox igre 2023. godine.

Microsoft ovo objašnjava kao "konsolidaciju" Bethesda timova, što će omogućiti kompaniji da "dublje investira" u svoje franšize. S druge strane, fanovi su očekivano nezadovoljni.



## NINTENDO POTVRDIO SWITCH NEXT KAO NOVU KONZOLU



Predsednik Nintendo, Shuntaro Furukawa, potvrdio je da će nova Switch konzola biti najavljena tokom ove fiskalne godine.

Ovo se poklapa sa drugim glasinama koje tvrde da će Switch 2 imati veći ekran, novodizajnirane Joy-Con kontrolere sa magnetnim sistemom za pričvršćivanje, poboljšani dock i naravno, snažniji hardver koji će moći da "tera" igre na višim rezolucijama i grafičkim podešavanjima.

Očekuje se da će Switch 2 biti kompatibilan sa originalnim Switch igrama. Međutim, novi naslovi dizajnirani za Switch 2 će imati modifikovan dizajn SD kartice kako bi se sprečilo da se ubace u stariji model Switcha, što je i logično, jer je Nintendo uradio isto kada je prešao sa DS-a na 3DS.

## ASASINI U JAPANU OD NOVEMBRA – NAJAVLJEN ASSASSIN'S CREED SHADOWS

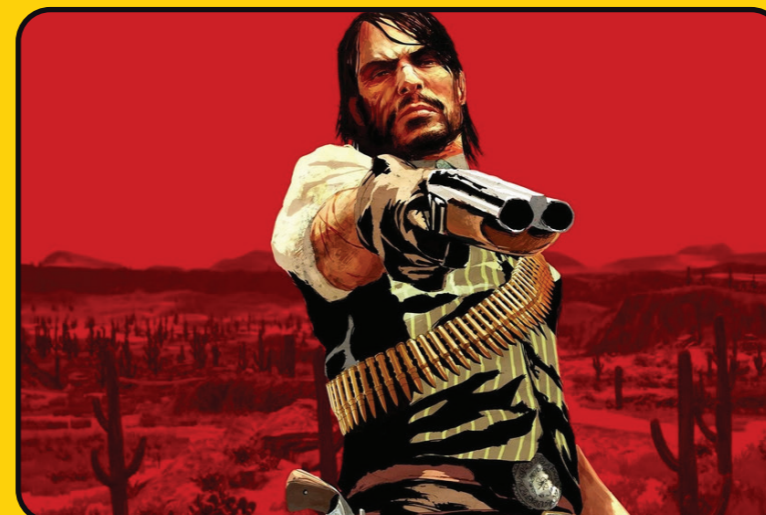
Ubisoft je zvanično predstavio Assassin's Creed Shadows sa dugim cinematic trejlerom. Kao što se očekivalo, igra je zaista smeštena u feudalni Japan, a igrači će imati izbor između dva glavna lika, od kojih je jedan Yasuke, čuveni afrički samuraj. Na samom kraju trejlera, dobili smo i zvaničnu potvrdu o datumu izlaska igre u četvrtom kvartalu.

Igra je smeštena tokom kasnog Sengoku perioda u japanskoj istoriji, dok ratujuće strane pokušavaju da donesu novu eru za Japan. Prvi uvid u gejملهj dobićemo u junu, a kako tvrdi Insider Gaming, moći ćemo da isprobamo ranu verziju igre tokom Summer Games Festa.

Assassin's Creed Shadows 15. novembra stiže na PC, PS5 i Xbox Series X/S.



## DA LI RED DEAD REDEMPTION I DLC KONAČNO DOLAZE NA PC OVE GODINE?



Rockstar je prošle godine ponovo izdao Red Dead Redemption i njegovu prateću igru, Undead Nightmare za moderne konzole, PS i Switch. Na veliku žalost PC igrača, ponovo smo "ostavljeni na cedilu".

RDR je bio ekskluziva za konzole otkako je igra prvi put objavljena. Bilo je brojnih glasina o PC verziji tokom protekle decenije, ali se do sada nijedna od njih nije ostvarila. Međutim, Rockstarov super detektiv, Tez2, nedavno je primetio ažuriranje web koda za Rockstar launcher, tekstom koji specifično pominje PC verziju igre.

Ovo otkriće sugerise da ćemo verovatno dobiti RDR: Definitive Edition na PC-u, što će omogućiti igračima bez konzola da dožive celu priču od početka do kraja.

**GTA 6 IZLAZI NA JESEN 2025. GODINE!**

Iako je datum izlaska prvobitno bio zakazan za početak 2025. godine, kasniji izveštaji su otkrili da bi GTA 6 mogao biti odložen za kraj 2025. ili čak 2026. godine. Čini se da je Rockstar malo "ubrzo tempo", pošto je Take-Two Interactive konačno najavio da će GTA 6 biti objavljen na jesen 2025. godine.

Već neko vreme kruže glasine da ćemo uskoro dobiti nove detalje o igri, ali pošto je izdavač sada dao konkretniji period za konačni release, vrlo smo optimistični.

Summer Game Fest se polako bliži, mada je Rockstar istorijski izbegavao velike industrijske događaje u korist samostalnog marketinga. Ako postoji igra koja zaslužuje potpunu pažnju, onda je to sigurno Grand Theft Auto.

**BIOSHOCK 4 BI KONAČNO MOGAO BITI NAJAVLJEN U JUNU**

2K će održati svoj veliki showcase u petak, 7. juna, kao deo Summer Game Fest strima. Iako 2K nije potvrdio koju igru će prikazati, već postoji nekoliko kandidata koji nam padaju napamet.

Za početak, 2K Games radi na sledećoj BioShock igri već preko pet godina. Nedavne glasine sugerišu da bi upravo 4. nastavak mogao biti prikazan na SGF-u, ali postoje još dve igre koje su u optici.

Hangar 13 je započeo razvoj sledeće Mafia igre, a Take-Two je nedavno preuzeo Gearbox Entertainment, vraćajući Gearbox i Borderlands franšize nazad pod okrilje 2K Games-a. Ovo znači da ćemo potencijalno dobiti detalje o novim Mafia i Borderlands nastavcima, ali je BioShock trenutno najbolji kandidat.

**ACTIVISION NAJAVIO CALL OF DUTY: BLACK OPS 6**

Activision je zvanično najavio Call of Duty: Black Ops 6. Iako nas ova vest ne iznenađuje, nismo sasvim znali o kom podserijalu franšize se radi zbog situacije sa razvojnim studijama.

Obično znamo kada da očekujemo novu igru od Treyarch, Infinity Ward ili Sledgehammer studija, ali u poslednjim godinama, Treyarch je posvetio posebnu pažnju projektima poput Black Ops: Cold War, koji je prvobitno trebalo da bude potpuno drugačija igra, razvijena od strane drugog studija.

Prikaz gejmplaja za Call of Duty: Black Ops 6 je zakazan za jun, tokom Xbox Games Showcase. Igra će imati nekoliko beta testova pred full release, koji očekujemo 25. oktobra, što je karakteristično za CoD igre.

**CREATIVE ASSEMBLY NAVODNO RADI NA TOTAL WAR STAR WARS IGRI**

Prema izveštajima insajdera DualShockers, Creative Assembly naporno radi na tri nove Total War igre, od kojih je jedna Star Wars naslov.

Ovo su odlične vesti za fanove ove legendarne franšize, ali izveštaj implicira da je igra u ranoj fazi razvoja, tako da bi moglo proći nekoliko godina pre nego što dobijemo zvaničnu potvrdu kompanije. Star Wars igre vuku korene u ranim danima PC gejminga, sa nekolicinom RTS naslova. Najpoznatiji primer je Empire At War i njegova ekspanzija.

Nema sumnje da bi Total War Star Wars igra bila fantastična, ali ne zvuči kao da je Creative Assembly spreman da priča na ovu temu u skorijem periodu, pod uslovom da su izveštaji insajdera uopšte istiniti.

**GLASINE: MICROSOFT SPREMA PONUDU OD 16 MILIJARDI DOLARA KAKO BI KUPIO VALVE**

Godinama se priča da veliki izdavači igara žele da kupe Valve. S obzirom na to da Valve poseduje i upravlja Steam platformom, kompanija nikada nije bila u finansijskim problemima, pa je ideja da je bilo ko može kupiti često bila ismevana. Međutim, glasine kažu da Microsoft priprema novu ponudu.

Dior, kreator poznat u Counter-Strike zajednici, tvrdi da je čuo da Microsoft priprema ponudu od 16 milijardi dolara, sa dogovorom koji bi verovatno uključivao i Steam prodavnicu.

Međutim, ovo nema nikakvog smisla za Valve. Steam je "mašina za štampanje novca", sa procenama da donosi više od 10 milijardi dolara prihoda godišnje. Sama kompanija se procenjuje na oko 8 milijardi dolara.

**PROCURELI SNIMCI NOVE VALVE IGRE, DEADLOCK**

Insajder Gabe Follower je na socijalnim mrežama objavio fotografije, a potom i snimke iz igre za koju se tvrdi da je novi Valve projekat - Deadlock.

Ranije poznat kao Citadel i Neon Prime, Deadlock će navodno biti hero shooter iz trećeg lica sa sci-fi i steampunk tematikom. Igraće se 6v6 na ogromnoj mapi sa četiri lejna, što znači da će sadržati mehanike MOBA igara. Heroji će moći da koriste posebne iteme, magije i tower defense mehanike. Deadlock nam za sada deluje kao mešavina Overwatcha, Dote 2 i Valoranta.

Ove snimci su iz pre-alpha faze razvoja, što znači da igra nije ni blizu gotova. Štaviše, Valve nije dao nikakvu izjavu, tako da nije garantovano da će Deadlock uopšte izaći.

## INTERVJU SA MILOŠEM MILOJEVIĆEM



Osnovan od strane četiri školska drugara, beogradski Demagog Studio je 2018. godine zakoračio na svetsku gejming scenu sa svojim debi-tantskim projektom, Golf Club: Wasteland, koji je dokazao da su video igre i te kako umetnička forma.

Danas smo se sastali sa Milošem Milojevićem, jednim od osnivača Demagoga, kako bismo popričali o njihovim najnovijim projektima, ali i planovima za budućnost studija.

**Dobro došao Miloše! Hajde da počnemo sa vašim najnovijim projektima. The Cub i Highwater su početkom 2024. godine izašli na Steam platformi. Za one koji nisu upoznati sa vašim radom - kako biste opisali ove igre?**

**Miloš:** The Cub je 2D platformer, omaž igrama kao što su Aladin i Knjiga o Džungli ali sa tematikom 21. veka. Igrač je u ulozi mutiranog deteta koje je odraslo na Zemlji nakon velike ekološke katastrofe i glavni cilj mu je da pobegne od ljudi koji se vraćaju sa Marsa, gde su se evakuisali nakon katastrofe, i pokušavaju da ga ulove kako bi radili istraživanja na njemu.

Highwater je mešavina "real time" avanture i "turn based" borbe. Igrač se nalazi u ulozi Nikosa, mladog

Grka koji svojim gumenim čamcem plovi kroz poplavljene predele i usput okuplja ekipu zanimljivih karaktera sa kojima planira da se ukrca na raketu koja evakuise samo odabrane na Mars.

Obe igre se nalaze u istom univerzumu kao i naša prva igra Golf Club: Nostalgia, ranije poznata kao Golf Club: Wasteland.

**Kakve su bile dosadašnje reakcije publike?**

**Miloš:** Dosadašnje reakcije su odlične. Publika prepoznaje da su obe igre deo našeg univerzuma koji smo počeli da gradimo sa Golf Club: Wasteland-om koji je do sada prodat u više od 100 hiljada kopija. Nadamo se sličnom a i boljem uspehu za The Cub i Highwater.



**Golf Club: Wasteland i Highwater su se prvo pojavili na mobilnim platformama. Zašto je The Cub izuzetak?**

**Miloš:** Golf Club: Wasteland je bila naša prva igra. Pored toga što je mobilna platforma najprirodnija za takvu vrstu gejmlje, još jedan od razloga je taj što samo tada svi bili zaposleni u drugim kompanijama i na igri smo radili nakon celog dana na poslu, pa smo birali najjednostavnije rešenje pošto smo bili ograničeni sa vremenom. Sa druge strane, The Cub i Highwater su obe u startu bile zamišljene kao isključivo PC/Console igre, međutim Netflix se javio sa ponudom da finansira produkciju i objavi Highwater, a kako su njihove igre samo na mobilnim platformama, morali smo da prilagodimo igru. The Cub je ostao samo PC/Console igra kao što smo i planirali, ali postoje šanse da u budućnosti i The Cub dobije svoje mobilno izdanje.

**Recite nam nešto o Demagog Studiju. Kako i kada je nastao? Da li ste bili deo ekipe od početka?**

**Miloš:** Demagog Studio je zvanično registrovan u decembru 2017. godine. Pre zvaničnog osnivanja, imenom Demagog Studio su bile potpisane dve video igre i nekoliko kratkih filmova, koji su bili deo umetničkih projekata Igora Simića. Na tim igrama smo radili nas četvorica osnivača i tu se javljaju prve ideje o osnivanju gejming kompanije. Osnivači su



četiri drugara iz istog odeljenja srednje škole: Igor Simić, Ivan Stanković, Miloš Mihajlović i ja. Vrlo brzo su nam se priključili Nikola Stepković i Shane Berry i postali glavni deo ekipe koja je napravila Golf Club: Wasteland igru sa kojom smo se postavili na mapu.

**Koja je vaša uloga u timu? Koliko je studio napredovao od osnivanja?**

**Miloš:** Sa strane produkcije, neka od mojih zaduženja su budžetiranje igre, planiranje i upravljanje produkcije, koordinacija timova... A što se tiče same firme to su sve stvari vezane za finansije, komunikacija sa izdavačima, kao i razne izvršne odluke koje se tiču funkcionisanja firme. Studio je od osnivanja napredovao od početnih četvero ljudi do dvadeset i nešto zaposlenih koji su radili na The Cub i Highwater.



*Jako je teško ostati ravnodušan prema vizuelnom stilu vaših igara. Recite nam nešto više o art direkciji, inspiracijama i referencama na arhitekturu i građevine sa naših prostora.*

**Miloš:** Naš art direktor Nikola Stepković je po obrazovanju arhitekta i to ima dosta uticaja na vizuelni stil naših igara. On bi mogao bolje da odgovori na ovo pitanje ali ono što ja mogu da kažem o referencama je to da nam je osnovna ideja da inspiraciju tražimo u stvarima koju sa nama poznate i bliske i otud lokalna arhitektura.

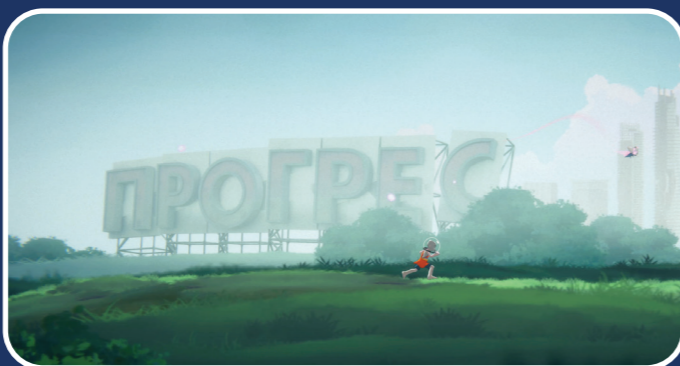
*Još jedan ključan element vaših igara je muzika, sa posebnim akcentom na sveprisutni radio program koji dopunjuje već sjajnu atmosferu. Da li možete nešto da nam kažete na tu temu?*

**Miloš:** Još od prve naše igre muzika je bila bitan faktor. Za soundtrack naše prve igre, Apple je u jednoj svojoj recenziji napisao da je to najbolji soundtrack ikada u igrama koje su se pojavile na njihovoj platformi. U svim našim igrama imamo radio program sa originalnim pesmama i pričama. Koncept je takav da su ljudi koji su otišli na Mars nakon velike ekološke katastrofe sada nostalgični i slušaju radio program sa retro pesmama i javljaju u program da podele neko svoje sećanje o životu na Zemlji. Skoro sva muzika je napisana i komponovana

“in-house”. Sarađivali smo sa poznatim muzičarima iz Srbije i regiona, kao što su Mina Špiler (Laibach), Kanda Kodža i Nebojša, Ana Ćurčin, Hornsman Coyote (Eyesburn), Katarina Pejak i drugi. Do sada ukupno imamo oko 8 sati originalnog radio programa.

*Golf Club: Wasteland je izašao 2018. godine. Da li ste od početka znali da će ovo biti prva od mnogih igara u zajedničkom univerzumu ili je ta ideja došla kasnije?*

**Miloš:** Na samom početku nismo razmišljali o tome. Ali kako smo se bližili završetku rada na prvoj igri počele su da se javljaju ideje o narednim igrama koje bi mogle da budu u istom univerzumu. Kritike i reakcije publike su nam definitivno potvrdili da je univerzum ono što se svima najviše sviđa.



*Vaše igre su takođe vrlo raznovrsne po pitanju žanrova. Da li postoji neki žanr koji biste vi lično želeli da vidite u budućim projektima?*

**Miloš:** Da, sve tri igre su u različitim žanrovima. Što se mene tiče voleo bih da vidim survival igru u našem univerzumu.

*Na tu temu, da li možete nešto da nam kažete o budućim planovima Demagog Studija?*

**Miloš:** Trenutno smo u pregovorima sa više izdavača za narednu igru. Ono što trenutno mogu reći jeste da je igra u istom univerzumu kao i prethodne tri i da je najambicioznija do sad. Takođe radimo i na jednoj mobilnoj igri koju ćemo verovatno sami izdati.



*Opišite nam vaše iskustvo u radu na domaćoj game dev sceni. Da li imate neki savet za mlade indie developere?*

**Miloš:** Glavni savet je da probaju samostalno da naprave prvu igru ili dobar demo. Nije uopšte bitno koliko je velika igra - bitno je da nešto izguraju do kraja. To će im dati prednosti u kasnijim razgovorima sa izdavačima za veće projekte.

*Mimo razvoja, da li imate vremena za igranje igara? Da li imate neku omiljenu?*

**Miloš:** Ne mnogo. Poslednjih godina najviše igram igre na PS5. Neke od mojih omiljenih igara su Stronghold serijal, Tropico serijal, The Last of Us 1&2, Uncharted serijal, Ghost of Tsushima...

*Hvala vam na odličnom intervjuu! Želimo vam puno sreće u razvoju vaših narednih igara!*

# PUTOVANJE U ZMAJEVU PEĆINU: DIGITAL DRAGONS 2024

Posle veoma napornog puta i slučajne ekskurzije u Beču, u subotu 19. maja smo konačno stigli u kulturni centar Poljske – prelepi i očaravajući Krakov. Pored svog istorijskog značaja, Krakov je u narednih nekoliko dana postao i centar globalne game dev industrije.

Od 19. do 21. maja održala se Digital Dragons 2024 konferencija. Poznat kao jedan od vodećih gaming događaja u Evropi, Digital Dragons već godinama okuplja developere, izdavače, investitore, novinare i ljubitelje video igara iz celog sveta. Iako je primarni fokus konferencije i ovom prilikom bio na domaće studije na čelu sa CD Projekt Red-om i Techland-om, ni najveći giganti industrije nisu propustili ovaj veliki skup, uključujući Activision, Larian Studios i Valve.

Prvi dan konferencije je bio malo sporijeg tempa, što je posetiocima dalo priliku da se natenane raskomote i upoznaju putem kreativnih radionica koje su se održale u sklopu Park Inn hotela. Kraj hotela nalazi se ICE Krakow Congress Centar, koji je sutradan postao pravi "gaming forum".

Prve večeri smo morali da obiđemo i stari Krakov, koji nam je u potpunosti nadmašio sva očekivanja. Autentičnost ovog srednjovekovnog grada nas je toliko omadrijala da nas ne bi začudilo da ispod



njegovih zidina zapravo živi pravi zmaj. U srcu starog grada, DD ekipa je organizovala i žurku koja je poslužila kao glavni networking hub za posetioce konferencije. Tokom povratka u smeštaj, u tada već sitne sate, naleteli smo na vrlo pričljivog mladića za koga se kasnije ispostavilo da je niko drugi do Robert Kurvic, kreator Disco Elysium-a.

Posle nekoliko panela i kreativnih radionica koje su se održale u sklopu Park Inn hotela, drugog dana konferencije smo se preselili na "main event", u ICE Krakow Congress Centar. Na samom ulazu u ICE Centar naleteli smo na štand Lariana, koji je inače otvorio novi studio u Varšavi. Posetilaca je bilo na pretek ali je njihov štand privukao ubedljivo najviše pažnje, što nas nimalo ne iznenađuje.



Pored Lariana, imali smo priliku da posetimo štandove i drugih poznatih studija – Flying Wild Hog, Techland, Creepy Jar, 8bit, PlayTika, Moonactive i Activision, koji je inače bio glavni sponzor celog događaja.

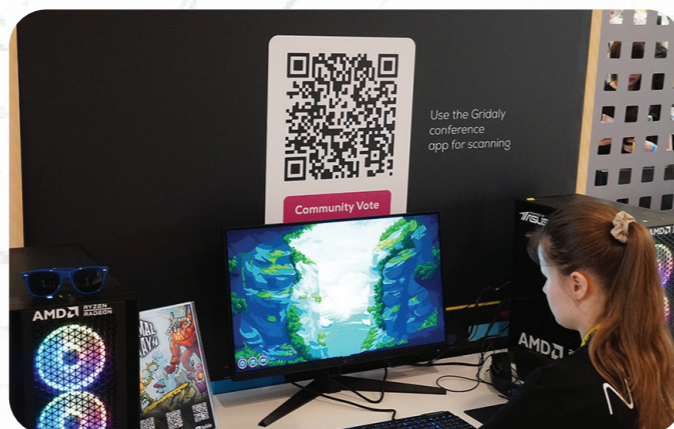
Celo prizemlje ICE Centra bilo je posvećeno indie dev studijima koji su prikazali svoje projekte u razvoju. Ponuda je bila obimna, te smo imali veoma raznovrsne žanrove, od akcionih RPG-ova i point and click avantura, pa do platformera, raznih simulacija i čak VR igara.

Jedan segment indie cornera bio je rezervisan za nacionalne predstavnike, pa smo tako imali indie studije iz Slovačke, Gruzije, Litvanije, Indonezije i

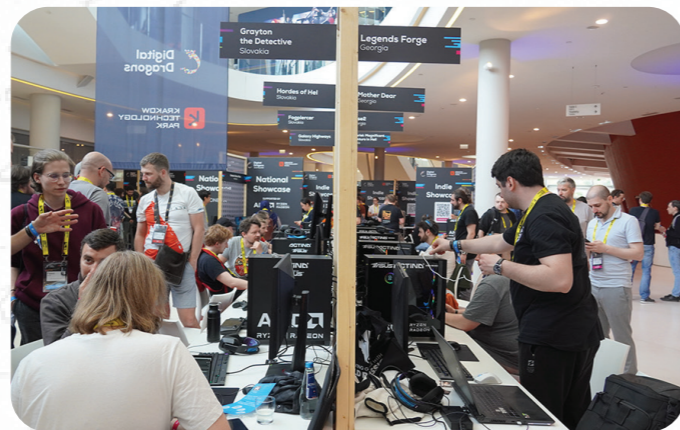


drugih zemalja širom sveta. U drugom segmentu su bili smešteni finalisti indie takmičenja, čije pobednike smo saznali poslednjeg dana konferencije. Posetioci su slobodno mogli da isprobaju svaku od igara, a potom i glasaju za svoju najomiljeniju.

Jedan od najboljih aspekata Digital Dragons konferencije je edukativni sadržaj koji pruža svojim posetiocima – drugog dana se održalo preko 50 predavanja o najrazličitijim temama vezanim za gaming industriju. Pošto su se predavanja održavala istovremeno u šest sala, nikako nismo mogli da stignemo na svako koje nas je interesovalo (sa Time Turner-om bismo možda i uspeali). Posećenost nekih predavanja je bila neverovatna, ali ne samo zbog teme, već i izlagača.







Sven Vinke je razgovarao o teškom razvojnom procesu za Baldur's Gate 3, kako je tim uspeo da prevaziđe sve probleme i na kraju napravi remek-delo koje ćemo zauvek pamti. Nakon toga smo slušali Erina Limonika iz Activision-a koji nas je naučio o značaju kvalitetnog world buildinga.

Nakon kraće pauze, svratili smo na predavanje koje je držala Augusta Batlin, koja radi za Valve već 17 godina. Predavanje je bilo fokusirano na Steam apdejte koje možemo očekivati ove godine, uključujući poboljšanja za Steam Families, bolju lokalizaciju i olakšice za developere koji žele da dovedu svoje igre na platformu.

Drugi dan Digital Dragons 2024 konferencije završio se Awards Galom, dodelom nagrada koja je primarno bila fokusirana na poljsku gaming industriju. Tako smo imali nagrade za najbolji dizajn, audio, narativ i naravno najbolju overall igru. U opticaju su bile poljske igre iz 2023. godine, tako da vas verovatno ne iznenađuje što je Cyberpunk 2077: Phantom Liberty uzeo dve nagrade. Na kraju, žiri je izabrao i najbolju internacionalnu igru (imate pravo jednom da pogađate koja je).

Poslednji dan ovogodišnje DD konferencije je prošao malo opuštenijim tempom, što ne znači da su predavanja bila manje zanimljiva od prethodnih.

Narativni direktor i glavni pisac iz Lariana su razgovarali o kompleksnom narativnom "choice and consequence" sistemu iz Baldur's Gate 3, dok se Activision pozabavio malo drugačijom temom, koja se bavi internom kulturom jednog gaming studija, odnosima svih zaposlenih, kao i poboljšanjem istih. CD Projekt Red je većinu svojih predavanja posvetio Phantom Liberty-u, koji je praktično preporodio Cyberpunk 2077 franšizu nakon katastrofalnog inicijalnog perioda. CDPR je bio vrlo tajnovit međutim, tako da nažalost ništa nismo čuli o The Witcher 4 niti CP2077 nastavku, koji se nalazi u vrlo ranoj fazi razvoja.

Digital Dragons 2024 je takođe ugostio jednog govornika iz Srbije - Ljubicu Garić iz 8bit studija. Kao iskusni senior recruiter, Ljubica je razgovarala o značaju transparentnosti plata u game dev industriji. Ovoj temi je delom pristupila iz strateškog ugla i objasnila prednosti i izazove ovakvih diskusija, bilo da ste recruiter ili developer koji traži odgovarajući posao.

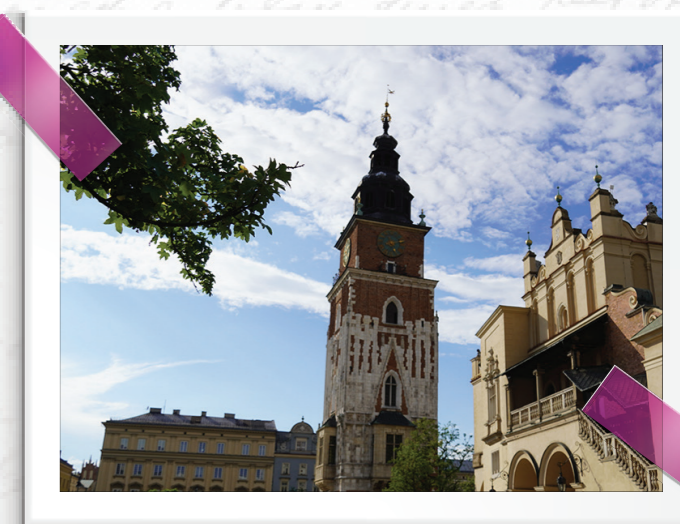


Kako su predavanja "utihnila", posetioci konferencije su se poslednje večeri okupili ispred ICE Centra, kako bi nastavili svoje diskusije "off the record", razgovarali o svom iskustvu u industriji, kao i omiljenim igrama.

Iako nam DD ekipa nije spremila nikakvu specijalnu ceremoniju zatvaranja (što im nimalo ne zameralo), na kraju dana se održala Indie Gala, dodela nagrada za najbolju poljsku indie igru. Titulu je osvojio Dungeons of the Amber Griffin, RPG dungeon crawler čiji Steam demo možete isprobati već danas.

Sada kada smo sabrali utiske, možemo reći da smo se fantastično proveli. Pored sjajnog edukativnog sadržaja i prilike da se družimo sa posetiocima konferencije, Krakov nas je potpuno oduševio. Organizacija događaja i celokupni doživljaj je bio na vrhunskom nivou, zbog čega imamo visoka očekivanja za Digital Dragons 2025!

Vidimo se sledeće godine!



# EPICENTAR GEJMINGA, ESPORTA I MODERNIH TEHNOLOGIJA: MONTENEGRO FUTURE FESTIVAL

Od 10. do 12. maja, u Domu kulture prelepog primorskog grada Bara održao se Montenegro Future Festival, međunarodni događaj koji već godinama spaja ljubitelje gejminga, esporta, pop kulture i IT-a. U sklopu ovog događaja organizovan je European Gaming Summit, skup najznačajnijih ličnosti iz globalne industrije esporta, kao i Adria eFootball2024 Cup, internacionalni turnir na kome su se okupili najbolji eFootball igrači iz 15 zemalja širom Evrope, uključujući Srbiju. Glavni organizator ove manifestacije je Savez Elektronskih Sportova Crne Gore (SESCG) uz podršku Opštine Bar i Turističke organizacije Bar.

Na svečanom otvaranju događaja, posetiocima se obratio predsednik Opštine Bar Dušan Raičević, koji je istakao značaj ovakvih manifestacija, koje potvrđuju da Bar, pored toga što je grad sa neizмерно bogatim kulturno-istorijskim nasleđem, takođe postaje centar gejming industrije ne samo u Evropi, već i u čitavom svetu.

Specijalni gost Montenegro Future Festivala bio je predsednik Međunarodne Esports Federacije (IESF), Princ Faisal bin Bandar bin Sultan, koji je dodatno ukazao na značaj ovakvih događaja, posebno u gradovima sa ogromnim potencijalom poput Bara.



*"Gejming se nekada smatrao samo hobiem i čistom razbibrigom. Elektronski sportovi su danas postali svetski fenomen jer se svest o video igrama potpuno promenila. Esports nije samo prosto igranje igara, već spaja ljude, gradi nova prijateljstva i stvara zajednice", istakao je saudijski princ.*

Još jedan veoma značajan gost festivala bio je predsednik Evropske Federacije Esporta (EEF), Andžej Krašnjicki. Njegov ulazak u esports industriju je posebno važan zbog njegove istorije rada u sferi tradicionalnih sportova, konkretno na poziciji predsednika Poljskog Olimpijskog Komiteta. Njegovo prisustvo nam je dalo novu nadu da će esports jednog dana globalno biti prepoznat kao tradicionalni sport.



Posetiocima se obratio i predsednik Saveza Elektronskih Sportova Crne Gore Filip Šoć, bez koga Montenegro Future Festival ne bi ni postojao. Šoć se dotakao potencijala gejming industrije u Crnoj Gori, ali je razgovarao i o problemima sa kojima se on i njegove kolege susreću.





**"Ako stvorimo adekvatno okruženje, internacionalne kompanije će same želeti da dođu u Crnu Goru, čime će se naša industrija razvijati na prirodan način. Trenutno imamo neke probleme koji sputavaju ovaj progres i koje ne možemo sami da rešimo, ali polako napredujemo", poručio je Šoč.**

Tokom predstojećeg vikenda usledio je European Gaming Summit, konferencija koja je okupila preko 50 predavača i istaknutih ličnosti iz celog sveta, koji su u sklopu 14 panel diskusija razgovarali o najrazličitijim temama vezanim za esports i gejming, uključujući organizaciju turnira, poslovanje nacionalnih federacija, moderne tehnologije, veštačku inteligenciju i njenu ulogu u industriji, kao i turizam u sferi gejminga. U pauzama između predavanja i panela, posetioci su imali priliku da se opuste i zabave uz nekoliko zanimljivih aktivnosti, kao što su simulacije vožnje, VR i farbanje figura.



Za posetioce koji preferiraju malo interaktivnija predavanja, američka organizacija NASEF (North America Scholastic Esports Federation) je održala edukativne radionice koje su nam pokazale koliko gejming može biti efikasan u obrazovanju mladih. Ovo nije prosto praćenje trendova, već predstavlja zabavan spoj teorije i prakse koji je svakome blizak. Uvođenjem ovih novih praksi, NASEF ima za cilj da poboljša kvalitet obrazovanja kod mladih.

U sklopu Montenegro Future Festivala održan je i Adria eFootball2024 Cup, okršaj najveštijih igrača iz Srbije, Italije, Španije, Crne Gore, Grčke, Slovenije i drugih zemalja Evrope. Srbiju su predstavljali Nikola "Football\_hunter4" Aleksić, Marko "Roksić" Roksa, Marko "Drinjo90" Drinjaković i Vuk "PerunThunder-God" Aleksić. Najbolji plasman ostvario je Football\_hunter4 sa osvojenim četvrtim mestom, dok se reprezentativac Grčke istakao kao najbolji igrač na turniru.



# RIP OUT

OUT NOW



PURCHASE ON STEAM



# MONSTER HUNTER STORIES

IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit  
CPU: Intel Core i5-4460 / AMD FX-8300  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 960 / AMD Radeon RX 560  
RAM: 8 GB  
HDD: 20 GB

RAZVOJNI TIM: PLANIRANI DATUM IZLASKA:  
CAPCOM 14.06.2024  
CENA: €29,99



Autor: Milan Živković



Kada je prvobitno objavljen 2017. godine, Monster Hunter Stories je imao dve istaknute osobine. Kao prvo, u pitanju je bio neverovatno zabavan „spinoff“ Monster Hunter formule, koji je išao u prilog ljubiteljima JRPG naslova. Potezni RPG naslov sa milion prepoznatljivih aroma serijala, nesumnjivo je privukao mnoštvo novih ljubitelja koje originalni Monster Hunter gejملهj do tada možda i nije privlačio.

Sa druge strane, u pitanju je bila igra koja je bila u potpunosti zarobljena na 3DS-u, platformi za koju je prvobitno objavljena. A i kada je naknadno „puštena“ za telefone, ne može se reći da je u pitanju bio kakav značajan pomak. I dalje ste igru morali da igrate na nekom malom ekranu. Osim ako niste bili naročito dovtljivi, jelte.

Zato najnovije reizdanje koje je zakazano za 14. jun, i te kako obećava da oslobodi pun potencijal originalne igre. Switch, PlayStation 4 a naročito Windows izdanje, nesumnjivo će iz igre izvući maksimum u svakom pogledu.

Platforma na kojoj sam ja zaigrao reizdanje, jeste Nintendova vremešna konzola čijeg naslednika očekujemo svaki čas. Ali i na ovakvom hardveru, igre izgleda nikad bolje. Možda 3D efekat legendarne 3DS konzole više nije prisutan, ali samo podizanje rezolucije čini da igra zasija kao potpuno nov naslov. Neverovatno je koliko potencijala neke od igara sa Nintendo platformi zapravo mogu da kriju ispod slabije tehničke podrške.

Osim originalnih Monster Hunter glasova, sada je prisutna i potpuna sinhronizacija na engleski ili japanski jezik, a tu je i „artwork“ kolekcija u kojoj možete lagano uživati. No što se tiče konačnih utisaka, dopustite da još malo provrtimo igru kroz palčeve, pa se vidimo u kompletnoj recenziji sledećeg meseca!

Monster Hunter Stories 2 je pre svega 3 godine, značajno „uozbiljio“ formulu prve igre. Tu reč koristim prvenstveno iz razloga što je dizajn koji je bio prilagođen 3DS konzoli, naizgled sazreo u prelepo crtanoliko ostvarenje, gde su i proporcije karaktera bile nekako realističnije.

No osim u vizuelnom smislu, sam svet je proširen pa je osećaj kompletne pustolovine stavljen još u veći fokus. A kako je igra objavljena za Switch i Windows platforme, imali ste mogućnost da birate između balansirano i prenosnog rešenja Nintendove konzole, ili neuporedivo tečnijeg izvođenja na PC-u.

PlayStation 4 sada niotkuda dobija sopstvenu verziju, što mi iskreno predstavlja nekakvu vrstu rebusa. Da je bar izdanje za „peticu“ pa nekako i da razumem, ali u ovom obliku i ne obećava nešto preterano bogatije iskustvo nego što je to original bio. U odnosu na Switch, da – ovo jeste utegnute izdanje. Ali ukoliko vam portabilnost svakako nije na prvom mestu, mislim da je PC verzija bez sumnje najbolji način da zaigrate Monster Hunter Stories 2.

No više o potencijalnim beneficijama PlayStation 4 izdanja, govorićemo malo kasnije kada igra konačno bude objavljena 14. juna, a mi uspemo još malo dalje da „dobacimo“ u njenom prelaženju.



# MONSTER HUNTER STORIES 2: WINGS OF RUIN

IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit  
CPU: Intel Core i5-4460 / AMD FX-8300  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 960 / AMD Radeon RX 560  
RAM: 8 GB  
HDD: 28 GB

RAZVOJNI TIM: PLANIRANI DATUM IZLASKA:  
CAPCOM 14.06.2024  
CENA: €39,99





# LUDI DŽEK I NJEGOVA TARZANKA



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Mullet Madjack, iliti Ludi Džek sa tarzankom. Postavka igre je jednostavna i vrlo budalasta. Inspirisana retrofuturizmom animea iz 90-ih, roboti milijarderi vladaju svetom i održavaju super AI koji će umreti ako se ne bude hranio dopaminom. Robomilijarderi unajmljuju (prisiljuju) ljude da postanu moderatori, koji će snabdevati AI dopaminom ubijajući druge robote u nekoj formi bolesnog gejms šoua. Vi ste Džek, jedan od moderatora koji je na tajnoj misiji da pobija sve robomilijardere i oslobodi sve taoce.

Mullet Madjack je šuter iz prvog lica sa začkoljicom koja uvodi desetosekundni tajmer koji otkucava osim ako ne uspevate da konstantno ubijate robote i zadovoljite krvožedni AI. Ako bivate pogođeni ili udareni od strane robota, taj tajmer će takođe početi da opada sve bliže ka nuli, u čijem slučaju umirete i vraćate se na dno kule koju pokušavate da osvojite.

Kako budete jurišali kroz kulu, šutiraćete vrata, kao i druge robote koje možete dokrajčiti gurajući ih u električne prepreke ili ventilatore, sve dok vitlate sa revolverom, pa i drugim oružjima kako budete napredovali. Rokanjem u glavu ili o razne prostorne elemente i prepreke ćete takođe kupovati dodatno



vreme na svom tajmeru koji Džek drži u svojoj levoj ruci. Tokom ovih krvavih sprintova, retro anime stil dolazi do punog izražaja kroz živopisne boje i vizuelne efekte koji dodaju „sjaj“ vašem krvoproliću. Iako ćete često imati velike brojeve na ekranu i brojne blještave efekte, dizajn je toliko kristalno jasan da ovi elementi gotovo nikada neće uticati na vidljivost onoga što se dešava na ekranu, ma koliki da je haos u pitanju.

**RETRO ANIME STIL DOLAZI DO PUNOG IZRAŽAJA KROZ ŽIVOPISNE BOJE I EFEKTE KOJI DODAJU „SJAJ“ VAŠEM KRVOPROLIČU**

Kada stignete do kraja stejdža, to jest nivoa kule, dobićete izbor od tri unapređenja koja će vam olakšati dalji prelaz. Neke od ovih sposobnosti mogu biti u vidu opreme, kao na primer vatreni mač koji čak možete i bacati u stilu bumeranga. Tu su i railgunovi, plazma oružja, razne automatske puške i drugi alati za ubijanje, a svi dolaze sa svojim jedinstvenim aspektima i načinima igranja. Pucanje je odlično odrađeno, i jako mi se dopalo kako pojedina oružja daju osećaj trzaja prilikom rešetanja protivnika.

Nivoi će se često truditi da vas poremete kako budete pojačavali tempo i bivali sve jači i jači kroz spratove, uvodeći ne samo nove protivnike (kojih ponovo nema mnogo u celosti), već i postavke soba, zahtevajući od vas da drugačije pristupite borbi, bilo u daljinskim okršajima, bilo okršajima izbliza. Jedan



problem jeste to što unapređenja koja sam pomen-uo često mogu dati iluziju izbora, s obzirom da su neka poprilično loše izbalansirana i značajno bolja od većine drugih, kao što je na primer Railgun, što možda i jeste deo nekog power fantasy tripa kojim su developeri želeli da nas časte.

Kako se penjete kroz niveoe kule, koridorima biva dodata dodatna dimenzija koja će vam krasti vreme,

pored naravno većeg broja neprijatelja na koje ćete naletati. Jedan od primera jesu bare kiseline koje ćete zaobilaziti ili lanci koje ćete morati da raznesete pre nego što budete mogli da prođete kroz vrata. Dopada mi se kako su sve ove prepreke savršeno jednostavne, ali dovoljno iritantne da pri greškama u odlučivanju mogu dosta uticati na vaš trenutni pokušaj. Kada budete stigli na poslednji sprat, čekaju vas borbe sa robomilijarderima, koje imaju svoje začkoljice i daju prostor za različite pristupe.



**MULLET MADJACK JE PRAVI INDIE DRAGULJ KOJI ĆE OBRADOVATI SVE FANOVE KAKO BOOMER SHOOTERA, TAKO I BRZE ADRENALINSKE AKCIJE**



Muzika, kao i vizuelni dizajn koji sam već pomenio uzimaju neke od najboljih inspiracija iz animea i retrofuturizma prisutnog 80-ih i 90-ih, uklapajući se sa dinamičnom muzičkom podlogom idealnom za ove adrenalinske sekvence, vrlo distinktnim dizajnom protivnika, kao i odličnim animacijama i krvavim finalnim potezima kojima možete dokrajčiti svoje roboprotivnike.

Mullet Madjack je pravi indie dragulj koji će obradovati sve fanove kako boomer shootera, tako i brze adrenalinske akcije uopšte, sa vrlo tesnim dizajnom, zarazno brzim i veoma krvavim gejmplijem gde konačno možete iživeti vašu fantaziju akcionog heroja iz starih SF filmova.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: 4 GHZ  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060  
RAM: 16 GB  
HDD: 4 GB



IGRU USTUPIO:  
JF GAMES

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

IZDAVAČ:  
Epoieia Games

RAZVOJNI TIM:  
HAMMER95

TESTIRANO NA:  
PS5

CENA:  
€19,95

**OCENA**

**8,8**

- ✓ Retrofuruistički dizajn i atmosfera
- ✓ Prezabavan i prezarazan adrenalinski gejmplij
- ✗ Nebalansirana oružja i unapređenja
- ✗ Manjak različitih tipova protivnika

## Lenovo LEGION



Lenovo Legion Pro 7i  
with Lenovo AI Engine+

Gear up at [Lenovo.com/Legion](https://www.lenovo.com/legion)

Windows 11

Power Play

REACH YOUR  
**IMPOSSIBLE**

Smarter  
technology  
for all

Lenovo

# Eiyuden Chronicle

HUNDRED HEROES



## SWITCH IZDANJE ZA KOJE BI NEKO MORAO DA ODGOVARA...



Autor: Milan Živković

REVIEW

Koliko god neverovatno zvučalo, postojalo je vreme kada sam smatrao da su JRPG igre jedna dosadna razbibriga. Naravno ovo mišljenje sam zasnivao na velikim količinama neznanja i nepućenosti koje je bilo zastupljeno u toj meri, da je igranje svega jednog ili dva naslova ovog žanra odmah i sa lakoćom uspelo da me razuveri. A usput mi i ukaže na veličinu sopstvene gluposti, jelte.

Jedan od tih prvih naslova, bio je Suikoden II. Igra koja me je skoro samostalno uvukla i naterala da zavolim žanr koji mi je tako dugo izmicao sa radara. Pa bez obzira na činjenicu da je u pitanju samo jedan od pet nastavaka serijala, upravo dvojka mi je ostala i jedna od omiljenih video igara svih vremena.

Igra pred nama je duhovni naslednik ovog serijala. Delom je tako iz razloga što Suikoden serijal praktično više i ne postoji, a još više zbog činjenice da je upravo Jošitaka Murajama, tvorac legendarne franšize stvorio i ovu igru. Jošitaka nažalost više nije među nama, kako je preminuo u februaru ove godine. Stoga će govoriti o ovoj igri u objektivnom maniru, za mene biti pravi test profesionalnosti.

Eiyuden Chronicle već na prvi pogled pruža prepoznatljiv vizuelni utisak. Ovo se najviše tiče dizajna likova koji izuzetno podsećaju na one koje smo mogli da vidimo u prethodnim igrama istog autora. Od uvodne sekvence pa do izgleda kompletnog sveta, sve je podjednako i kvalitetno i nostalgичno.



Igra je izvedena u tehnici koja je poprilično popularna u poslednje vreme, kombinujući 2D likove i 3D okruženje. Dok u nekim igrama ovo ume da predstavlja poprilično jak i neprirodan kontrast, ovde predstavlja jedan od najskladnijih spojeva koje sam do sada video. Detaljni "sprajtovi" karaktera koji asociraju na one iz ere konzola 16 ili čak 32 bita, odlično su uklopljeni u šarenolike pozadine. A kamera, iako ne pod kontrolom igrača u većini slučajeva, lepo koristi trodimenzionalno okruženje, često "režirajući" scenu dok se krećete kroz nju.

Nažalost, iako u osnovi dobro zamišljeno, prisutan je i sijaset otežavajućih okolnosti. Kao prvo, kamera prečesto ume da bude zaklonjena objektima koji se nalaze između naše perspektive i karaktera. Ovo je vrlo neobično s obzirom na statičnu perspektivu posmatranja, kako je bolji dizajn s lakoćom mogao da reši ovakve propuste.



Ali ovo nije ni blizu velika zamerka kao ona koja se tiče tehničke prirode. Osim što Switch verzija koju smo dobili na testiranje sa sobom povlači brojna skromnija rešenja po pitanju rezolucije i generalne oštine prikaza slike, performanse su možda i najgore koje sam ikada iskusio na ovoj konzoli. Prosto je neverovatno da jedna platforma koja fluidno pokreće prelepi Luigi's Mansion 3 ili Tears of the Kingdom, ne može da dostigne stabilnih 30 frejmova u jednoj 2.5 JRPG igri.

**EIYUDEN CHRONICLE VEĆ NA PRVI POGLED PRUŽA PREPOZNATLJIV VIZUELNI UTISAK**





Na stranu stabilan frejmrejt, igra se muči da dostigne i 25 sličica u sekundi kroz većinu situacija. Da je u pitanju neki drugi žanr ili način izvođenja, ovo bi možda moglo i da prođe. Ali u igri koju dobrim delom nosi vizuelni duh sveta i karaktera, ovako nešto je jednostavno neoprostivo. Ovako masivno iskvareno iskustvo poteškoćama tehničke prirode, ne pamtim kada sam poslednji put video. Dodajte ovome i izuzetno spora učitavanja čak i u menijima, i već će vam biti jasno sa čime ovde imamo posla.

Možda i najgore od svega jeste prisustvo bagova od kojih igra može i naglo da se ugasi. Ovo uključuje gubitak napretka u trenucima kada to najmanje očekujete a i kada vam je tako nešto najmanje potrebno. Bez obzira na prisutan automatski sistem čuvanja progresa, vrlo je verovatno da će vam se javiti situacije u kojima ćete izgubiti dobar deo vremena, primorani da nivo igrate ispočetka.

Sva sreća, kada je audio podloga u pitanju, stvari su mnogo svetlije. Osim što je muzika apsolutno fenomenalna, činjenica da je gotovo svaki od preko stotinu karaktera koji se pojavljuju u igri u potpunosti sinhronizovan, zaslužuje aplauz. Osim što su sjajno napisani, glasovnom glumom im je čak proširen dijapazon dopadljivosti, pa ćete sigurno



## MESTO KOJE ĆE PREKO STOTINU KARAKTERA NAZIVATI SVOJIM DOMOM, NESUMNJIVO PREDSTAVLJA EPICENTAR ZABAVNOG FAKTORA KOJI EIYUDEN CHRONICLE PRUŽA

imati desetine omiljenih likova i ujedno i poteškoće da se odlučite ko će vam biti u primarnom timu kada krenete u akciju.

Priča je solidna, ali njena srž pruža sliku pustolovine u kojoj je bitniji svaki korak na putu ka cilju, od samog cilja. Nalik Suikoden naslovima i ovde ćete se sresti sa izgradnjom sopstvene vojske, da ne kažem nacije. Mesto koje će preko stotinu karaktera nazivati svojim domom, nesumnjivo predstavlja epicentar zabavnog faktora koji Eiyuden Chronicle može da pruži.

Same borbe se odvijaju u očekivanom poteznom maniru, ali za razliku od uobičajenih JRPG postavki, ovde vaš tim može da broji čak 6 glavnih likova. Pozicioniranje istih u prednje i zadnje redove, takođe igra veliku ulogu, a jedna od najinteresantnijih opcija jeste programiranje ponašanja karaktera za automatske borbe. Naime, set opcija u ovom pogledu je poprilično impresivan. Podesite način na koji se karakter ponaša u borbi, kakvu vrstu protivnika i čime da primarno napada, odnosno šta da radi u kojoj situaciji, i nećete morati da brinete u vezi 90% okršaja sa protivnicima. Samo uključite automatski režim i uživajte.



Naravno, kada naiđe "kraljica" nivoa, najbolje je da uzmete stvar u svoje ruke i pažljivo isplanirate svaki naredni potez. Pogotovo što ove borbe uključuju i specifične scenarije po pitanju gejmpleja, kao što je recimo mogućnost da se sakrijete iza barikada kako biste ublažili protivnički napad i slično.

Kada se pogleda kao celina, Eiyuden Chronicle sa sobom donosi plejadu prepoznatljivih JRPG mehanika stare škole, što podrazumeva mnoge dobre ali i neke loše osobine. Tako recimo "random encounter" sistem sigurno neće nikoga obradovati, s obzirom na protivnike koji vas zaskaču svakih par koraka. Ali istovremeno, tu je i pregršt stvari koje ćete obožavati.



## SJAJNO NAPISANI LIKOVI, ZANIMLJIVA PRIČA I ODLIČNO DIZAJNIRAN SVET, SAMO SU NEKI OD RAZLOGA DA ZAIGRATE OVAJ NASLOV

Sjajno napisani karakteri, zanimljiva priča, apsolutno prelepa mehanika izgradnje grada i prikupljanje saboraca i odlično dizajniran svet, samo su neki od razloga da zaigrate ovaj naslov. Sa druge strane, velik broj tehničkih poteškoća, iako ne u potpunosti, preporučujem da vas odbije od nabavke Switch verzije igre. Svaka druga verzija podrazumeva bolji frejmrejt, oštrij prikaz i manje bagova. Ovo je toliko značajno unapređenje u odnosu na ovaj nesrećni port, da bih PC verziji koju sam na kratko testirao, odmah dao ocenu ili dve više od ove koju ja dajem za Switch izdanje.

U to ime, nadam se da niste samo bacili pogled na ocenu i u potpunosti preskočili čitanje ovog teksta, kako se on odnosi prvenstveno na kopiju igre za Nintendo Switch. Svaka druga verzija, mnogo je bolje iskustvo i znatno bolje oslikava veličinu ovog naslova. Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes je sjajna igra i u potpunosti zavređuje zvanje duhovnog naslednika Suikodena. A neoprostivo loše optimizovano Switch izdanje će u nekoj budućnosti sigurno doživeti dovoljan broj zakrpa kako bi bilo igrivije. Do tada, klonite ga se u širokom luku, ukoliko je to ikako moguće.



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Intel Core i5-6600K / AMD FX-9590  
GPU: GeForce GTX 1650 / Radeon RX 570  
RAM: 8 GB  
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

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

RAZVOJNI TIM:  
Rabbit and Bear  
Studios

IZDAVAČ:  
505 Games

TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

CENA:  
€49,99

## OCENA

# 7

- ✓ Predopadljivi likovi i živopisan svet
- ✓ Izuzetno bogat i kvalitetan audio
- ✓ Mehanike borbe i osećaj napretka su neverovatni
- ✗ Switch verzija jedva diše koliko loše radi
- ✗ Bagovi od kojih se prekida igra i gubi napredak
- ✗ Neka od zastarelih JRPG rešenja





## PESAK SE SVUDA ZAVLAČI, ALI OVU ZABAVU NE KVARI



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Kada neko u današnje vreme spomene neku open world igru, pola gejmerske populacije se odmah zgrozi, dok druga polovina u potpunosti izgubi interesovanje. Ova reakcija nije nimalo strana posle skoro decenije Ubisoft grajdova, drugih open world maratona i kompletno istih, umarajućih igara. Sand Land jeste jedan od tih open world naslova, ali za



razliku od drugih uspeva da ovaj žanr ponovo učini zabavnim, koji je već davno postao monotoni simulator penjanja na radio kule i usamljene planinske vrhove.

Priča prati klinju Belzebuba, po njemu najjačeg i najopasnijeg demona koji hara nad svim ljudskim naseobinama. Svet je postao ogromna pustara bez vode i paklenom klimom koja je toliko loša da se čak i demoni kriju od sunca i traže način da se rashlade. Jednog dana obližnji šerif dolazi do demonskog sela u potrazi za nepresušnim legendarnim izvorom vode. Tu počinje avantura Belzebuba i njegovih prijatelja kroz ovaj peščani svet.

U startu možemo reći da je gejملهj tipično open world tipa - imaćete veliku mapu, puno lokacija, gomilu borbi i zanimacija na pretek. Ono što odvaja ovu igru od gomile drugih jeste to što je travel sistem neverovatno zabavan i kvalitetno odrađen. Pri samom početku igre ćete nabaviti vaš jedinstve



ni tenk, koji ne samo da će biti vaše glavno prevozno sredstvo nego ćete moći kompletno da ga modifikujete. To važi i za druga vozila.

No, to nije jedino što ćete modifikovati. Pri početku igre ćete doći do grada Spino koji će efektivno postati vaša baza kao i mesto koje ćete vremenom izgrađivati i koje će vam u povratku davati razne benefite. Naravno, čak i ovaj deo je zabavan i što više budete radili sporedne misije i pronalazili nove likove, tako će oni dolaziti u grad i davati vam još benefita ili opcija za unapređivanje vozila. Glavni deo igre, pored standardnih unapređivanja likova, kako glavnih tako i sporednih, pa onda tabanja protivnika i kombo poteza, jeste zapravo borba sa vozilima i njihova raznovrsna kastomizacija. Neka vozila čak funkcionišu kao dodatne sposobnosti u Metroidvania igrama gde vam daju mogućnost da pristupite



nekim zonama kojima ranije niste mogli. Moglo bi se reći da je ovo predivna kombinacija Mad Max pustinjačke borbe sa Dragon Quest zabavom i zanimljivim likovima.

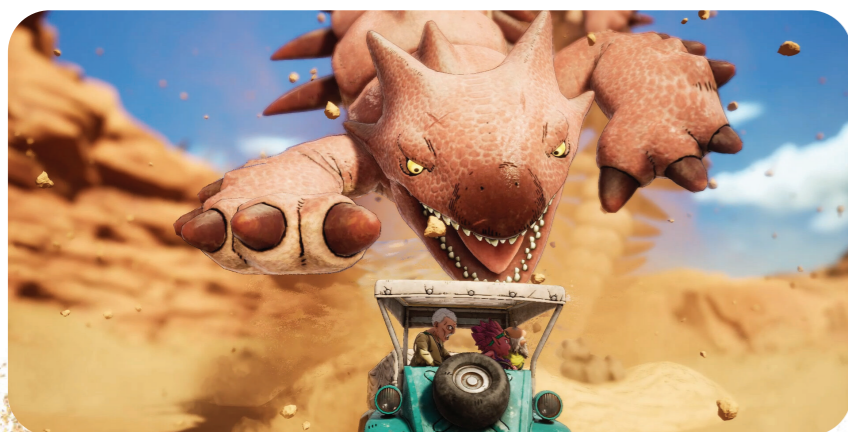
Toliko ima da se istraži i pronađe da postoji šansa da će vam nešto promaći. Ali čak iako se to desi, ne brinite - nećete zaglaviti u igri pošto čak i na najvećoj težini igra ne predstavlja muku za prelaženje. Neki od sporednih akcija koje ćete imati su šunjanje, trkanje motorima, ili jednostavno totalno kul skriptovane filmske sekvence koje treba da preživite.

**SAND LAND JE BAZIRAN NA ISTOIMENOJ MANGI AKIRE TORIJAME**





Kao i većina igara koje su bazirane na anime/manga franšizama, i ovde imamo cell-shaded vizuelni stil, naravno sa dodatkom predivnog crtačkog stila čuvenog Akire Torijame. Ako ste ikada gledali Dragon Ball ili igrali Dragon Quest, odmah ćete prepoznati ovaj legendarni stil. No, čak i u ovakvoj tematici gde očekujete da će pretežne boje biti bež, braon i siva, vizuelna prezentacija dodatno ističe šarenolikost likova. No čak i pored pustinjske palete, grafički dizajn igre i dalje dodaje mnogo drugih boja i tonova. Glasovna gluma je apsolutno na vrhunskom nivou i čak glavni lik, koji je klinac, ne zvuči iritantno i zamarajuće dok ga slušate. Muzika je takođe ekspertski urađena tako da ćete rado slušati svaku numeru.



## RAZNOLIKOST U GEJMPLEJU IMA ODLIČAN TAJMING

Glavna mana igre je njena težina - prosto je prelaka. Takođe, i pored svih zabavnih mehanika, Sand Land sadrži onaj klasičan open world grind gde morate da aktivirate radio kule, skupljate brda i brda materijala i naravno zabijete nos u svaku rupu kako biste našli sve što vam je potrebno.

Svi znamo da anime igre, pa čak i open world anime igre, umeju da budu mogu proste, dosadne i repetitivne. Na svu sreću, Sand Land uspeva da izbegne sve ove mane u širokom krugu. Ako ste stvarno izgoreli od open world igara ali pak volite ovaj žanr, onda je Sand Land definitivno naslov za vas. Uživacete u ovom čudnom i zanimljivom svetu a pored toga će vas privući i predivna priča koja pokriva neke veoma ozbiljne teme, iako se na prvi pogled čini kao da je samo igra za klinge.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: AMD Ryzen 5 2400G / Intel Core i5-9400F  
GPU: AMD Radeon RX Vega 56 / Nvidia GeForce GTX 1660 Ti  
RAM: 8 GB  
HDD: 20 GB



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:  
Bandai Namco  
Entertainment

CENA:  
€59,99

RAZVOJNI TIM:  
ILCA, Inc.

TESTIRANO NA:  
PS4

## OCENA

# 9

- ✓ Odlično napisani likovi
- ✓ Raznovrsnost gejملهja
- ✓ Kvalitetan humor

- ✗ Open world grind
- ✗ Igra je malo prelaka



# FINAL FANTASY VII™

## REBIRTH

U PRODAJI





# SINOVI VALHALE UMRLI OD DOSADE



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Viking Torald Olavson je čovek koji je izgubio sve kada je rivalski Jarl došao i spalio njegovo selo i ženu Raju. Odatle počinje njegov pohod da je pronađe. Kao Torald, „prokrčćete” svoj put kroz vikinšku hijerarhiju u potrazi za Rajom kroz šest nivoa, gde je svaki negde između taktičkog Kingdom Two Crowns i tipičnog 2D ARPG-a gde imate klasičan hack 'n' slash borbeni sistem, sa sve malim daškom roguelite mehanika.



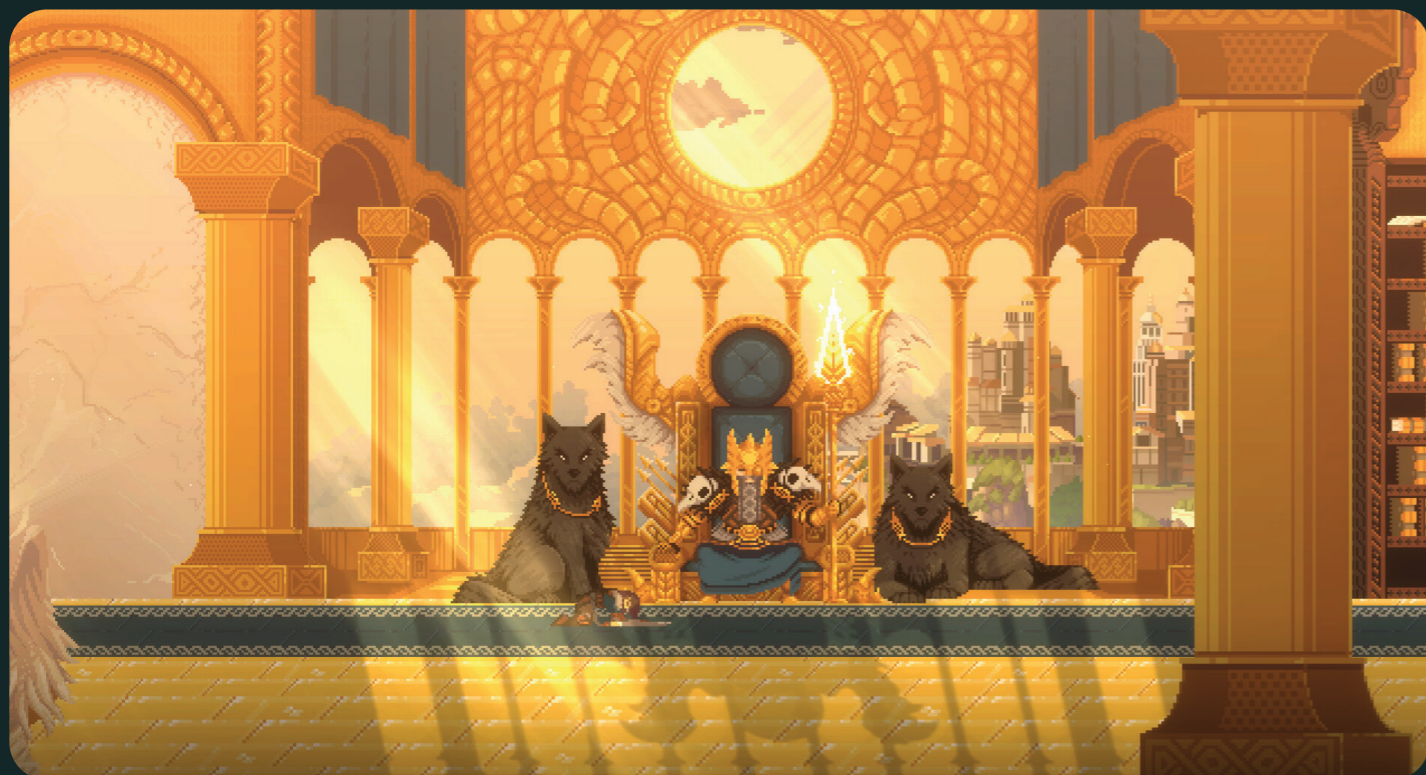
Svaki put kada umrete, moraćete da žrtvujete neku od runa koje vam unapređuju sposobnosti, realizujući blagu iluziju roguelite žanra na sve ovo. Na ovom borbenom nivou, Torlad bukvalno postaje sila prirode nakon svega par ovih runa i unapređenja, rasporavajući često i kroz tri lika odjednom, dok je dovoljno brz na luku da spreči dalje neprijatelje u njihovom približavanju. Pojedina unapređenja su toliko jaka da igra postaje banalna za igru, gde ćete pri kraju igre sami čistiti cele naseobine.



**IAKO SE OKRUŽENJA MENJAJU, SVAKI NOVI NIVO JE KOPIJA PRETHODNOG U SMISLU ONOGA ŠTO MORATE DA URADITE DA BISTE NAPREDOVALI**

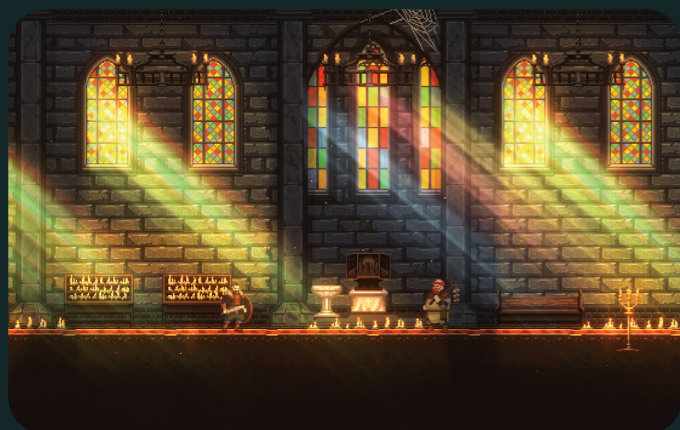
Naravno, to nije slučaj na početku, gde će ipak koncipiranje i upravljanje vašim ratnim društinama igrati određenu ulogu. Kako igra bude tekla, dobijaćete sve od običnih baraka i jednostavnih formacija kao što je zaštitni zid, pa sve do opsadne mašinerije i valkira. Sons of Valhalla ima segment izgradnje vaše naseobine kroz razne resursne zgrade, saborne hale, barake i slično. Kako budete unapređivali vašu glavnu halu, tako ćete otključavati nova mesta za nove zgrade, dok će se vaš kapacitet za broj jedinica takođe povećavati kako budete više gradili. Neke jedinice su veoma specijalizovane, te što više budete otključavali stvari, veći će faktor ovaj kapacitet igrati u vašim planovima, pogotovu kada neprijateljske barikade postanu veoma osnažene u kasnijim segmentima.





Sama borba nažalost pati od repetitivnosti već na polovini igre, koja ni sama nije mnogo dugačka i svodi se na nešto manje od osam sati. U početku je moguće „na foru“ ubiti većinu prijatelja jačim napadom kojim Torvald raspolaže, dok kasnije trupe često mogu biti beskorisne pošto njihov AI ne funkcionira najbolje, te ćete morati da pobijete 80% protivnika sami, što malo umanjuje na bitnosti vaših planova i taktike. Pored relativno površnog i repetitivnog borbenog sistema, igra ima i solidne probleme sa tempom i neobjašnjivim, predugačkim i veoma dosadnim stealth segmentom na sredini igre.

Sons of Valhalla ima prelep pikselizovani dizajn, koji doduše često biva stopljen u kategoriju generičkog. Igra kao da se trudi da ne odudara ni po čemu, jer



atmosfera igre, baš kao i njena gejmplej petlja kroz koju ćete prolaziti, biva jako monotona. Iako se okruženja menjaju, svaki novi nivo je kopija prethodnog u smislu onoga što morate da uradite da biste napredovali, dok generalno spamovanje jedinica i rokanje istih borbenih poteza uglavnom radi posao, pogotovu u kasnijim segmentima. Muzika je takođe relativno ambijentalna i ne predstavlja nešto originalno, pa ni u već prezasićenom nordijskom tonu.

**POJEDINA UNAPREĐENJA SU TOLIKO JAKA DA IGRA POSTAJE BANALNA**



Sama igra ima par tehničkih problema, koji su doduše bili brzo rešeni nakon izlaska, te na tom planu ne zahteva mnogo od vaše mašine. Jednostavnost Kingdom igara je bila njihova prednost, jer je skoro svaka odluka imala veći uticaj na dalji tok vašeg igranja, dok se ovde ti strateški aspekti nažalost svode na dva klika i ne utiču mnogo na dalji razvoj borbe i priče. Svaka misija menja samo boss protivnike i temu okruženja, dok se i dalje generalno sve svodi na isti pristup, dok ne dođete do kraja priče i shvatite da i ona potpada u slično razočaravajuće iskustvo i preveliku jednostavnost.

Sve u Sons of Valhalla počinje jako dobro, i vrlo će vas lako obradovati, pogotovu u prvih sat vremena igre. Nažalost, mnogi ovi sistemi nisu promišljeni dalje od toga, ostavljajući vas sa nečim jako monotonim, i tipičnom sažaljivom konotacijom na kraju: „Imalo je potencijala za nešto dobro“.



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS: Windows 10  
CPU: Intel Core i5-4670 /  
AMD Ryzen 3 3200G  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 650 /  
AMD Radeon HD 6970  
RAM: 4 GB  
HDD: 3 GB



**IGRU USTUPIO:  
HOODED HORSE**

PLATFORMA:  
PC

RAZVOJNI TIM:  
Pixel Chest

IZDAVAČ:  
Hooded Horse

TESTIRANO NA:  
PC

CENA:  
€19,99

**OCENA**

**5**

✓ Sjajna ideja i kombinacija jednostavne strategije i 2D ARPG-a

✓ Lep pikselizovani stil

✗ Monotono u svakom smislu od početka do kraja

✗ Nebalansirano

✗ Loš AI



Autor: Nikola Akstentijević

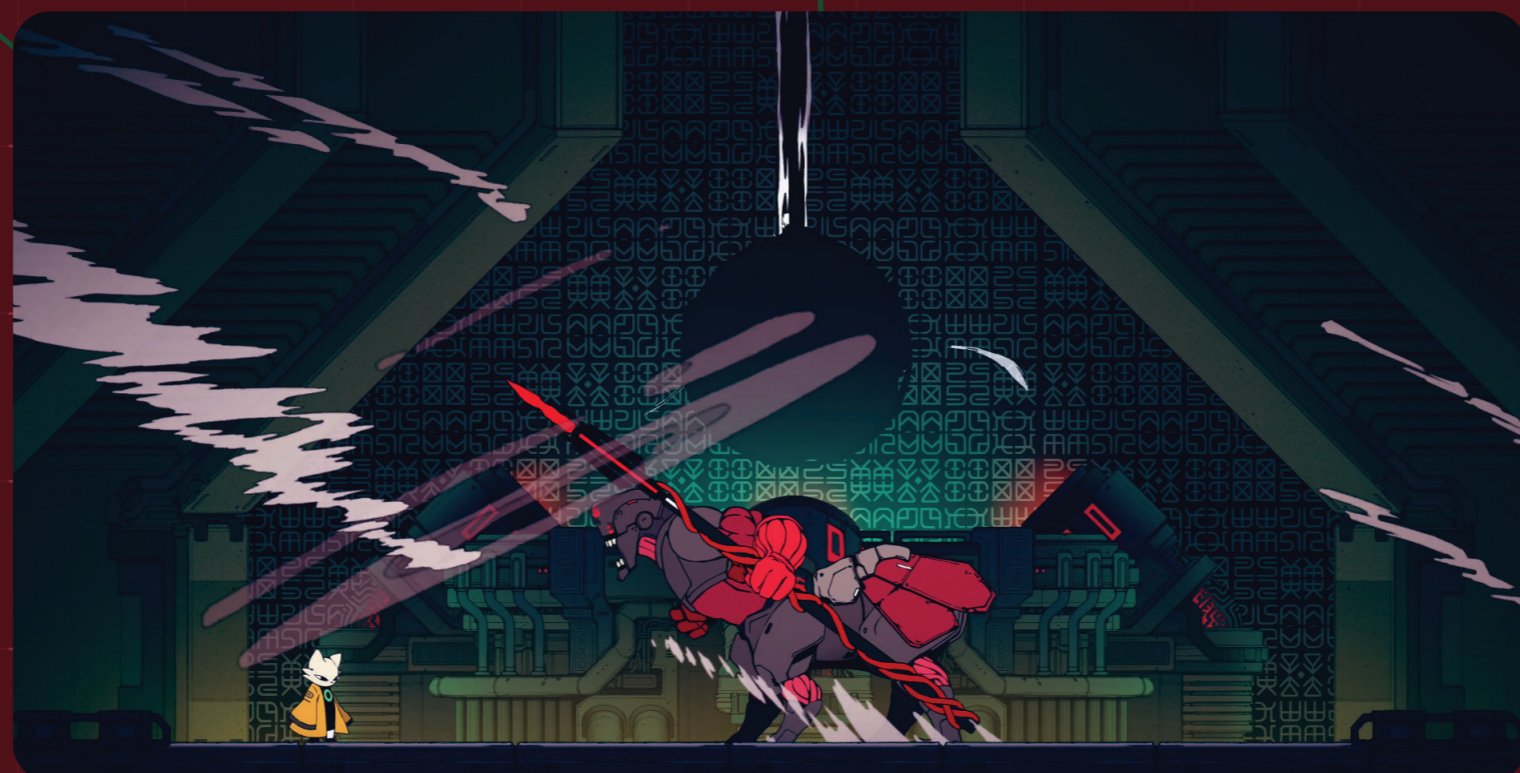
REVIEW

Mislim da u globalnom iščekivanju nastavka Hollow Knighta, zvanog Silksong, i bezbroj pomeranja datuma izlaska da se više ni ne zna kada ćemo dobiti naslednika potencijalno najbolje metroidvanie svih vremena, izlazi Nine Sols koji redefiniše formulu, pre svega borbe i atmosfere, razvijajući nešto potpuno sveže, pogotovu za ljubitelje ovog žanra. Nine Sols briljira na skoro svim frontovima, ali počeo bih pre svega od postavke i narativa, smeštenog u vrlo specifičan Taopunk svet koji kombinuje taoističku mitologiju i fantaziju sa sajberpank elementima.

Nine Sols prati naočigled tipična osvetnička priča. U ulozi Ji, cilj vam je da se osvetite devetorici gospodara napuštenog, naizgled utopijskog grada Novi Kunlun, čije mačkaste vladare ljudi obožavaju kao bogove. Kako se priča bude odmotavala, otkrivaće se nešto intrigantniji narativ, iznenađujuće mračnijeg tona nego što se može pretpostaviti. Same sekvence razvoja karaktera i priče su dobile znatno više pažnje nego u većini igara ovog žanra, te su par glavnih likova, kao i zlikovaca, razvijeni do te mere da ćete osetiti sentiment prema svakome, gde se moral ponovo stavlja u neku sivu zonu kada govorimo o motivacijama i jedne i druge strane.



## TAOPANK BOLJI NEGO SAJBERPANK



**PRIČA I LIKOVI SU DOSTA RAZVIJENI, VIŠE NEGO U MNOGIM IGRAMA OVOG ŽANRA**

Radnja se realizuje i kroz manga panele u određenim situacijama, i to na najbolji mogući način, kroz ilustrovanje nekih od najbitnijih delova priče, uz prelep crtež i vrlo jako izraženu emociju i motivaciju likova. Često ćete nositi i poklončiće vašim saborcima i prijateljima koji će takođe razvijati neke svoje lične priče, i davajući vam čak i nove mehanike i unapređenja za vaše sposobnosti. Priča ne odudara nekim vanserijskim idejama, ali definitivno predstavlja intrigantno iskustvo od početka do kraja, lako vas investira u karaktere i predstavlja odličan način da se premosti ekspozicija između ključnih događaja.

Što se tiče same borbe, koja je u najvećem fokusu, ona je solidno, čak veoma teška, često premašujući svoju inspiraciju u vidu Sekira. Gejmplej se konstantno razvija, tipično za metroidvaniju, što po principu kretanja i sposobnosti vašeg lika, što po principu borbe. Često ćete umirati, pogotovu ako uletite pravo među neprijatelje. Ali je poprilično pametan i dosta boss neprijatelja će pokušati da vas satera u čošak sa različitim kombinacijama vaših sposobnosti. Ovde borba zahteva znatno metodičniji pristup za razliku od HK, gde većina udaraca može da se parira ili deflektuje, otvarajući šansu za kontra udarce ili kontra talisman koji možete iskoristiti da detonirate za veliku štetu. Kada primite štetu, ne postoji kratak period neuništivosti kao u većini metroidvanija, već protivnici mogu konstantno da vas kombouju, ubijajući vas iz svega nekoliko udarača.





Iako igra počinje sa bazičnim sposobnostima i nešto sporijim tempom, sve to se dosta ubrzava kroz razne skilove koje ćete otključavati iskustvenim poenima, kao i žadovima koje možete nositi na sebi u određenim kombinacijama, dajući vam dodatne pogodnosti, slično aksesoarima. Dizajn protivnika je maestralan, vrlo originalan i pre svega diverzifikovan, u smislu velikog broja različitih neprijatelja i boss-eva na koje ćete naletati, često zahtevajući promenu pristupa borbi koji ste neposredno koristili. Borba se neće svideti svima, iako doduše imate opciju za Story mod koji značajno olakšava ovaj aspekt, ali će i dalje zahtevati opreznost. Ono što takođe neće štimati pojedinim igračima jeste inicijativa da se manji protivnici često preskaču, s obzirom na loš odnos nagrade i rizika borbe sa njima, mada ovo jeste čest problem u igrama koje se zasnivaju na checkpoint sistemima i gubitkom valute i xp-a kada poginete ako ne uspete da ih povratite.

Dizajn zagonetki, platformisanja i hakovanja je dovoljno izazovan da vam nikada neće dosaditi, a ujedno i dovoljno jednostavan tako da ne remeti tempo same igre i priče. Ipak, ono što ovde primarno briljira jeste apsolutno neverovatan vizuelni stil i atmosfera, koja ne samo da spaja sajberpank sa taoizmom, nego odiše prelepim ručno crtanim animacijama i pejzažima na svakom koraku. Novi Kunlun je savršena mikstura tradicionalnog religioznog sa SF tehnologijom koja prepliće ne samo okruženja već i likove. Simbolika taoizma se vrlo često provlači ne samo kroz dijaloge, već i kroz okruženje, pa čak i kroz to šta svaki od devet Solsa predstavlja. Uz to se pridružuje interesantna muzička podloga koja ponekad ume delovati dosta neistaknuto, dok će često postojati trenuci gde se tipični tradicionalni motivi obogaćuju nečim modernim, čak i a capella pevanjem, koje ume da unosi i neki nemir i mistiku u već mističan i mračan svet.

**DIZAJN ZAGONETKI, PLATFORMISANJA I HAKOVANJA JE DOVOLJNO IZAZOVAN DA VAM NIKADA NEĆE DOSADITI**



Voleo bih da pričam o Nine Solsu još jako dugo, mada mislim da bi to bilo previše strana, čak i za ovaj naš časopis. Problem sa ovom igrom je što treba da se iskusi, iako inicijalno možda neće delovati tako privlačno kao neke druge metroidvanie, ponajviše zbog svoje vrlo distinktno težine. Međutim u Nine Sols treba ući slepo, makar zbog doživljaja prelepih okruženja i mesta koje će Ji posetiti u svom podvigu. Ovde ima dosta malih tajni, što vezanih za borbu ili za specifične mehanike putovanja i opšteg lavirintiranja kroz svet koji je jako isprepleten i ima izraženu vertikalnost.

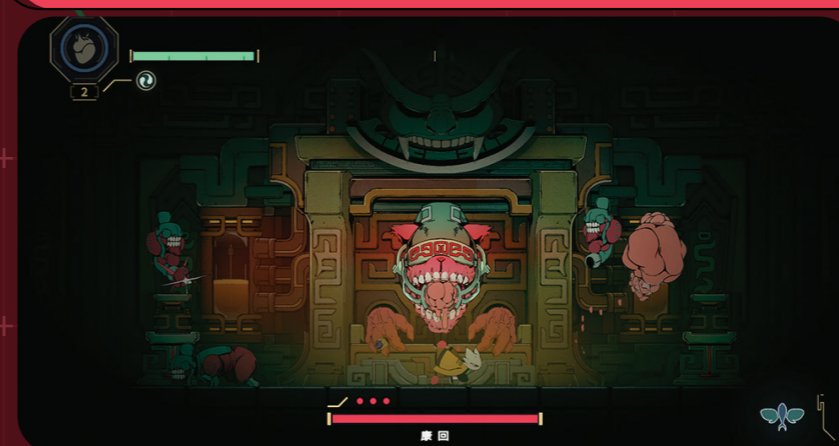
Imaćete par problema koji nisu tehničke prirode, s obzirom da igra radi maestralno i na starijim konfiguracijama, bez većih problema i bagova. Problemi o kojima govorim su dizajnerske prirode, gde se tipa ne možete teleportovati na svaki checkpoint koji ste posetili, već samo na poslednji i slično. Te minuse je lako prebroditi jer su debelo nadbrojani pozitivnim aspektima koje Nine Sols donosi. Do te mere, da sam i zaboravio na Silksong, pošto je sada Nine Sols jako lako zauzeo to mesto koje je držao Hollow Knight kao „metroidvania koju treba nadmašiti“.



**UMIRAĆETE ČESTO, POGOTOVU AKO ULETITE PRAVO MEĐU NEPRIJATELJE**



**NINE SOLS PONOSNO NOSI TITULU „METROIDVANIE KOJU TREBA NADMAŠITI“**



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS: Windows 10  
CPU: Amd Ryzen 3 / Intel i5 Skylake  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970 / AMD RX 570  
RAM: 8 GB  
HDD: 15 GB



IGRU USTUPIO:  
**RED CANDLE GAMES**

PLATFORME:  
PC, PS4, Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:  
RedCandleGames

IZDAVAČ:  
RedCandleGames

TESTIRANO NA:  
PC

CENA:  
€28,99

**OCENA**

**9,2**

- ✓ Svet, dizajn, atmosfera
- ✓ Teška, ali pravedna borba koja podseća na Sekiro
- ✓ Priča je zabavna i intrigantna od početka do kraja
- ✗ Iako zabavna, priča nije ništa revolucionarno
- ✗ Par čudnih i iritantnih dizajn odluka
- ✗ Loš balans težine u određenim sekvencama

# I NAKON 20 GODINA, MARIO UME DA ISPRESAVIJA PROTIVNIKA, A I SEBE

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

N ikada nisam igrala originalni The Thousand-Year Door, ali sam igrala Paper Mario: The Origami King na Switchu i jako sam se radovala ovom rimejku. Mogu da kažem da se nisam razočarala jer me je zavodljiva, šarena i vesela grafika već na prvi pogled osvojila. Bitno je napomenuti da ova igra nije portovana na Switch već prerađena natenane za noviju konzolu. Nakon obaveznog pregleda YouTube snimaka i upoređivanja grafike između originala i ovog rimejka, vidi se poboljšanje ali i činjenica da je rimejk ostao veran ideji originala.

Rad na rimejku bilo koje igre je uvek bio i biće mač sa dve oštrice, jer je uvek pitanje koliko daleko treba da idu poboljšanja i promene, a da se zadrži duh i igrivost originala. Što se tiče ove igre, kreatorima je trebalo samo 20 godina da dođu do savršenog recepta, ali to vreme nije uzalud utrošeno, jer je finalni produkt igra koja će usrećiti kako fanove originalne verzije, tako i igrače koji još nisu imali priliku da se upoznaju sa ovim svetom.



Interesantno je isprobati igru nakon što ste igrali njenog naslednika, u ovom slučaju The Origami King, jer ćete primetiti određene stvari za koje vam neće biti jasno zašto nisu implementirane tada, ali onda se setite da je ova igra „morala da hoda“ da bi nastavci „trčali“. Jedna od prvih stvari koja mi je zapala za oko jeste svet, iliti pozadina. Mario se mnogo bolje uklapao u papirni svet u kasnijim delovima nego u ovom. Naime, kombinacija boja i tekstura korišćenih u ovom delu nekako čine da likovi više iskaču, što u početku izgleda malo čudno, ali nakon nekog vremena prestane toliko da se primećuje.

Takođe sam primetila da je sama borba ovde teža, jer zahteva veću preciznost u tempiranju skokova, udaraca i blokiranja, što može potvrditi i moje dete,



koje je ovde imalo muke da se uđe u ritam, iako je sada stariji nego kada je igrao The Origami King. Ni mi, njegovi roditelji nismo sa lakoćom pobeđivali u borbama, a kasnije smo otkrili od igrača širom sveta da nismo jedini koji su to primetili, pogotovo oni koji su igrali original. Naravno, na to takođe utiče činjenica da ova verzija igre radi u 30 frejmova, za razliku



**ZA ONE KOJI ODLUČE DA PREĐU IGRU DO KRAJA, NEMOJTE SE ZAUSTAVITI KAD KRENE ODJAVNA ŠPICA, ČEKA VAS JOŠ PAR IZNENAĐENJA**

od originala koji je radio u 60 frejmova. Veliku pomoć u ovome nam je pružio novi lik u igri, Battle Master, Toad koji će vam dati savete oko borbi kao i oko mogućnosti sa vašim pratiocima. Dodavanjem ovog lika, Nintendo pomaže novim igračima da se lakše integrišu u sistem igre.



**NINTENDU JE TREBALO SAMO 20 GODINA DA OŽIVI NAJPOPULARNIJU IGRU IZ PAPER MARIO UNIVERZUMA**



A što se tiče pratioca, kroz igru ćete ih sresti nekoliko, koji kao i likovi u nastavcima, imaju dirljive razloge iz kojih vam se pridružuju. Svaki od njih donosi drugačiji stil borbe, kao i vrstu pomoći tokom putovanja. Goombella je jedan od saputnika koji kao pravi štreber ima knjigu i jedan od njenih poteza u borbi je da „otkucava“ slabe strane protivnika, kao i osnovne podatke poput zdravlja, odbrane, napada i slično. Bogami pravi prikaz ideje da um caruje a snaga klade valja. Nemojte se iznenaditi ako u nekom trenutku i neki stari neprijatelj stane na vašu stranu. Pošto možete imati uvek samo jednog pratioca aktivnog uz sebe, studio je dodao odličan i veoma lak sistem za menjanje pratioca u bilo kom trenutku. Na taj način će se ubrzati prelaženje nivoa kada shvatite šta treba da uradite kako biste napredovali.

Kao i u drugim igrama, delovi sveta će vam se

**DELIĆE ZVEZDANIH I SUNČANIH KRISTALA KOJE PRONALAZITE TOKOM IGRE SADA MOŽETE ISKORISTITI U NOVIM AUDIO I ART GALERIJAMA**



otvarati kako završite prethodni. Znači nema skakanja unapred, delovi mape će se otkriti svaki put kada nađete novu kristalnu zvezdu i odete pred hiljadugodišnja vrata. Taj način progresa će biti poznat i igračima kasnijih delova, i razumljivo je što je taj sistem zadržan i za rimejk. Naravno, dobro poznato brzo putovanje kroz cevi je takođe našlo put do ove igre, što posebno pomaže u kasnijim delovima igre.

Priča je šarmantna, dijalozni su vickasti i pršte sa svih strana. Mene je lično dotukao zmaj koji, u poslednjem očajničkom pokušaju da vas pobedi u borbi, nudi da mu omirišete smrdljive noge. Mislim da ovo naprosto zaslužuje pomen u knjizi odličnih fora a ima ih na pretek. Luckasto je možda najbolji opis celog ovog iskustva.

Ovo je baš taj tip igre koji može godinama uspavnog pisca Play!Zine-ovih redova probuditi iz roditeljskog zimskog sna punog obaveza. Paper Mario: The Origami King sam za Play!Zine opisivala pre cele četiri godine, zazivajući porodično prelaženje novih Mario igara. Stoga nije čudno što sam zatražila da opišem rimejk za Paper Mario: The Thousand-Year Door, pogotovo što može da se igra u troje. Iako nisam bila oduševljena The Origami King igrom prešli smo je sa podmlatkom uzduž i popreko. The Thousand-Year Door je uspeo da se progura u već prenatrpan raspored kako malih žitelja doma tako i nas većih, i naterao nas da se radujemo vremenu uronjenom u ovaj šareni, zabavni i luckasti svet.



IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

PLATFORMA:  
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:  
Intelligent Systems

IZDAVAČ:  
Nintendo

TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

CENA:  
€59,99

OCENA

8

- ✓ Obožavaoci originala će uživati
- ✓ Olakšano upoznavanje sa sistemom igranja
- ✓ Unapređenja u celokupnoj igrivosti

- ✗ Smanjenje broja frejmova u kojim igra radi u odnosu na original
- ✗ Igra zahteva mnogo bolji tajming tokom borbe



Autor: Milan Janković



## KAETRAM

Kaetram je 2D pixel MMORPG koji nas vodi na epsku avanturu u zaboravljenu zemlju inspirisanu srednjevekovnim dobom. Ovaj simpatični naslov nudi više nego što se može očekivati sa jako širokom ponudom kvestova, interesantnih mehanika i raznovrsnih opcija za kastomizaciju.

Upravo u tome leži lepota ove igre. Bilo da ste zainteresovani za crafting, uzbuđljivu borbu ili istraživanje, uvek postoji nešto što će vas držati angažovanim. Igru je prilično lako savladati, ali postoji dovoljno dubine da zadrži čak i "najzagriženije" igrače. Ovo znači da bilo ko može pronaći zabavu u Kaetramu, što je, na kraju krajeva, definicija dobre igre. Da stvar bude još bolja, pay to win mehanike ne postoje!

Nakon što prođete kroz prvih nekoliko sati i naučite kako da se krećete, nećete želiti da prestanete da igrate. Developeri su odradili zaista neverovatan posao, tako da mislim da će Kaetram vremenom postati punokrvi 2D MMO sa veoma posvećenom zajednicom igrača. A da, i pixel art je na vrhunskom nivou!

Kaetram na prvi pogled deluje prilično haotično, ali kao osoba koja je stalno u potrazi za "skrivenim draguljima", mogu vam reći da se umnogome ističe u moru sličnih igara i da se nećete pokajati ako ga isprobate.

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:  
OmniaDev

GDE PREUZETI:  
<https://store.steampowered.com/app/2716120/Kaetram/>



## LEGEND OF MUSHROOM

Legend Of Mushroom je idle igra sa ultra-jednostavnim gejmpljom gde igrači imaju zadatak da se izbore sa talasima protivnika i bossova, prikupljajući opremu i unapređujući svog lika.

Igra se u velikoj meri oslanja na RNG mehanike i podstiče duge sesije, što nas je podsetilo na nekakvu tematsku "RPG slot mašinu" (čitaj gacha). Sa brojnim opcijama za kastomizaciju, ali i mikrotransakcijama, uključujući battle pass propusnice i gacha sisteme, igra efikasno angažuje igrače, sa jedne strane kvalitetnim sadržajem, a sa druge vrlo diskutabilnim strategijama koje ipak "dolaze sa teritorijom". Ako ste ikada zaigrali neku idle igru, onda znate šta da očekujete.

Vrlo lako ćete se navući na igru zbog njenog jednostavnog i pristupačnog gejmplja koji vremenom postaje značajno kompleksniji, što stvara lep osećaj napretka. Međutim, iako igra ima odličan dizajn rane monetizacije, njen gacha sistem, pozicioniranje reklama i vrlo očigledne manipulativne taktike developera joj ipak "smanjuju prosek".

Legend Of Mushroom se brzo popeo na vrh liste najprofitabilnijih igara, posebno na tržištima Azije i zemljama kao što su Japan i Južna Koreja, što je i logično pošto je ovaj tip igara u tom području verovatno i najpopularniji.

Autor: Milan Janković

PLATFORMA:  
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:  
Joy Nice Games

CENA:  
Besplatno / IAP

IGRA DOSTUPNA NA:  
Android, iOS

TEST UREDAJ:  
iPhone 13

OCENA **DA**

# BEŽIČNE SLUŠALICE ZA SVAKU PRILIKU

## Razer Opus X Green Edition

Autor: Stevan Starović

Razer smo navikli da gledamo kao kompaniju koja već duži vremenski period dominira na polju gejming periferija, međutim šta se dešava kada Razer proba da više pređe u takozvani lifestyle segment, ali i da ipak zadrži dobar deo svog gejming nasleđa?

Na test smo dobili slušalice koje po svemu liče na većinu modela koje mladi ljudi nose kada slušaju muziku sa svojih mobilnih telefona na ulici ili u javnom prevozu. I Opus X u svojoj suštini to i jesu, ali i mnogo više od toga. Naime, Razer se potrudio da napravi uređaj koji će biti odličan za slušanje muzike, ali i za gledanje filmova i gejming, nešto što do skora nismo mogli da imamo u jednom paru slušalica. Tačan model koji smo dobili na test je takozvani Green Edition, što podrazumeva da su slušalice u karakterističnoj, drečavoj, prepoznatljivoj Razer zelenoj boji. Osim toga, izgleda da nema nikakvih drugih razlika između ostale dve boje u paleti, a to su roze i bela. Sama činjenica da ne postoji crna boja ovog modela, koja je verovatno gejmerima najinteresantnija, govori o tome kako tržišno Razer želi da pozicionira ove slušalice. Ono što treba ipak reći jeste da postoji i „običan“ Opus model, bez X, a koji dolazi i u crnoj boji i omogućava i bežično i žično povezivanje, ali ćemo te slušalice ostaviti za neki drugi put. Čak je i samo pakovanje različito u odnosu na standardne Razer periferije pa je kutija dosta veselija, ali kada je otvorite unutra se ponovo dobija pozdravna poruka od predsednika kompanije što zapravo daje jedan lep pečat celom utisku. Osim samih slušalica i jednog standardnog USB-C kabla za punjenje, u kutiji nećete pronaći nikakvu dodatnu opremu, što na neki način ističe minimalistički pristup.



Opus X su i inače vrlo klasične slušalice sa standardnim headband-om koji deluje vrlo izdržljivo, na kraju koga su i naušnice od vrlo fine i mekane kože koje idu preko celog uveta. Vrlo lako se može naći udobna pozicija a na dohvat ruke su i komande za uključivanje i podešavanje jačine zvuka, tačnije ispod desne slušalice. Malo mi je bilo čudno u početku što su volume up i volume down tasteri razdvojeni i između njih se nalazi taster za uključivanje, ali to se brzo prevaziđe posle malo privikavanja. Kvalitet plastike od kojih su izrađene je zaista na najvišem nivou i bez obzira što se radi o plasitci, na dodir zaista imate taj premium osećaj. Na glavi su vrlo udobne, a teže samo 270 grama pa neće biti problem ni sa dužim nošenjem.



**SLUŠALICE POSEDUJU GAMING MODE SA LATENCIJOM OD SAMO 60MS**

Bitna stvar kod ovog modela jeste da ga na bilo koji uređaj povezujete isključivo preko Bluetooth 5.0 konekcije, što naravno podrazumeva da i vaš računar ima mogućnost takvog povezivanja. Ono što bi mnogi gejmeri ranije zamerili jeste što Bluetooth ima veću latenciju od kabla ili nekih drugih, specijalizovanih, vidova bežičnog povezivanja pa može doći do minimalnog kašnjenja zvuka u odnosu na dešavanja u igri. Međutim, upravo je u tom segmentu povezivanja Razer najviše radio i napravio gaming mod koji omogućava da latenciju smanjite na i više nego prihvatljivih 60 milisekundi u low latency modu. Ovo naravno pomaže i kod gledanja video sadržaja sa telefona na primer, posebno ukoliko ste imali situaciju da sa običnim Bluetooth slušalicama zvuk malo kasni u odnosu na sliku. Naravno to će malo povećati potrošnju baterije, ali ne bih rekao da je to previše značajno s obzirom da je u najgorem slučaju ona deklarirana na oko 30 sati rada.



Na potrošnju baterije najviše utiče jedna od najbitnijih karakteristika ovog modela a to je Active Noise Cancellation, odnosno aktivno poništavanje spoljašnje buke. Tako će baterija u ANC modu trajati samo 30 sati, dok će u suprotnom trajati do 40 sati. Ali kada jednom osetite ANC efekat na ovom modelu zaista će biti teško da se odlučite da ga isključite, osim možda ako je toliko efikasan da vas to prosto plaši i stvara vam nelagodu. Naime, sam test sam radio u jednom do kišovitih dana i zgrada je takva da vrlo jasno mogu da čujem udaranje kapi kiše kada je jak pljusak – ali ne i kada uključim ANC na Opus X slušalicama. Svi spoljni šumovi, zvukovi i buka prosto nestaju i vi ostajete sami sa sobom u svetu svoje muzike, filmova i video igara. Čak mi se u jednom trenutku učinilo da dok nije bilo zvuka koji dolazi iz računara, prosto čujem svoje disanje koliko je sve oko mene utihnulo! Naravno sa ovim stvarima treba biti i obazriv, pogotovu ukoliko učestvujete u saobraćaju kao pešak na primer, pa zato i postoji Quick Attention Mode koji će privremeno isključiti ANC i vratiti vas u stvarni svet. Osim u saobraćaju, ova opcija je jako zgodna i kada treba nešto da iskomunicirate sa ukućanima i kolegama jer će u suprotnom apsolutno svi misliti da ih namerno ignorirate.

## POVEZIVANJE SE VRŠI SAMO PREKO BLUETOOTH-A



Opus X slušalice su opremljene i sa jako dobrim drajverima prečnika 40mm koji kreiraju dobar i pun zvuk, bez obzira da li se fokusirate na slušanje muzike ili igranje video igara. Tu je i više mikrofona koji takođe imaju ANC tehnologiju pa će eliminisati spoljašnje šumove vrlo efikasno, bez obzira da li razgovarate telefonom na vetru na ulici ili ste usred napetog esports meča u svojoj sobi.

### Zaključak

Razer Opus X su slušalice koje mogu praktično od svega po malo – mogu da se koriste sa mobilnim telefonom, da se nose u rancu za duža putovanja i da se koriste za gejming na desktop računaru ili u dnevnoj sobi. Ni u jednom od ovih segmenata možda nisu najbolje u klasi, ali su u svakom od njih pri samom vrhu, a ANC sistem koji je implementiran je jedan od najboljih koje smo ikada testirali. Na sve to ni njihova cena nije previsoka kada govorimo o bežičnim gejming slušalicama, vidali smo i solidno skuplje modele, tako da mogu biti vrlo interesantno rešenje za sve one koji nemaju usko specijalizovane potrebe.



## ANC TEHNOLOGIJA JE JEDNA OD NAJBOLJIH KOJE SMO DO SADA TESTIRALI



# TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



# REKT SHOP

REKT.SHOP



# PRISTUPAČAN GAMEPAD SA PUNO FUNKCIJA

## Spawn SwapForce

Autor: Stevan Starović

Mnoge današnje igre se prave tako da pre svega bolje funkcionišu na konzolama, pa je nekako i gamepad za veliki broj žanrova prosto postao default način za kontrolu u igri. Samim tim je i izbor jednog takvog uređaja i za računar i za konzole, a uvek je zgodno naći neko povoljno i funkcionalno rešenje.

U simpatičnoj kutiji stiže nam kontroler brenda Spawn na kojoj odmah vidimo da je modularnost jedna od glavnih karakteristika. Radi se o kontroleru koji se povezuje preko USB-C kabla na PC računar ili preko Bluetooth konekcije na PC ili PlayStation 4 konzolu. Sam kontroler je izrađen od vrlo kvalitetne plastike koja je prijatna na dodir, a posebno je dobra stvar što se na grip delu nalaze gumene obloge koje će obezbediti da ne može slučajno da vam isklizi iz ruke. Ove obloge se mogu i skinuti, pretpostavljamo da bi se zamenile, ali za sada nije poznato da li ih možete i posebno poručiti. Svakako bez njih kontroler nije zgodan za korišćenje.

Centralnim delom dominira raspored na koji smo navikli na Dualshock 4 kontrolerima – dva analogna sticka i jedan D-pad deo sa strelicama, gde se u sredini nalazi touch deo koji se koristi kao i na PlayStation kontrolerima, a sa desne strane su poznati tasteri obeleženi sa X, krugom, kvadratom i trouglom, doduše malo više stilizovani nego kod klasičnog kontrolera. Sa gornje strane su naravno L i R tasteri, opet u uobičajenom rasporedu.

**IZRADA KONTROLERA JE VEOMA KVALITETNA**



SwapForce se u odnosu na standardne kontrolere ipak ističe po svojoj modularnosti i mogućnosti prilagođavanja, nešto što smo do sada videli samo na izrazito skupim modelima poznatih brendova. Naime, prva bitna stavka jeste da možete zameniti poziciju levog D-pada i levog analognog džojstika. Ovo se radi na vrlo jednostavan način – prvo morate da skinete poklopac sa D-pada koji je pričvršćen magnetom, zatim skinete i opet magnetom pričvršćeni poklopac sa leve strane, čime se otkrivaju dva šrafa. Njih naravno možete odšrafiti i običnim šrafčigerom, ali se sa zadnje strane kontrolera zapravo nalazi mali ključ koji tačno služi ovoj nameni, i u stvari se ne radi o klasičnom šrafčigeru –



zapravo treba da ih pomerite za po oko 90 stepeni iz zaključane u otključanu poziciju. Onda samo izvadite ceo modul sa stikom i D-padom i zarotirate ga za 180 stepeni i sve vratite nazad. Na taj način ste praktično dobili raspored tastera i analognih stickova identičan sa onim na Xbox kontroleru, za koji mnogi tvrde da im bolje leži od simetričnog na PlayStation-u.

Međutim, ni tu novinama nije kraj – kontroler sa prednje strane ima još jedno „turbo“ dugme koje vam može pomoći u igrama gde je potrebno jako brzo učestalo pritiskati neki taster, a može se praviti i makro kombinacija sa još četiri tastera koji se nalaze sa donje strane uređaja, tako da dobijate značajno više funkcionalnosti i pomoći u igrama. Treba naglasiti i da je ugrađena baterija jača nego na standardnom kontroleru, što je dosta česta boljka bila, tako da će vam obezbediti nešto duže vreme igranja, procenjeno na oko 8 sati.

## PROMENA POZICIJA KONTROLA JE VRLO JEDNOSTAVNA



Zaključak

Spawn SwapForce je izuzetno kvalitetno izrađen gamepad koji donosi zaista dosta funkcionalnosti i može se koristiti i na PS4 konzolama i na PC računarima. Imajući u vidu i povoljniju cenu u odnosu na originalne modele, može se reći da je ovo vrlo solidna alternativa za sve koji žele da se igraju na kontroleru, bez obzira na platformu.

## RASPORED JE PRILAGOĐEN PLAYSTATION 4 KONTROLERIMA



# TIPS & TRIKS

## VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

**TRIK**

# LAGANI 7.1 SURROUND ZVUK

## Redragon Diomedes



Autor: Miloš Hetlerović

Redragon je brend periferija namenjen pre svega korisnicima koji žele da dobiju najviše za uloženi novac, ali to ne znači da beže od ozbiljnih inovacija. Tako su nam na test stigle 7.1 surround slušalice koje spadaju među najlakše u klasi.

Moram priznati da će mi nazivi Redragon uređaja ostati kao jedna od onih večnih misterija, jer je uvek nešto što bi moglo da asocira na nešto drugo, a zapravo nije, tako i sa modelom Diomedes – pojma nemam šta to znači. S obzirom da imaju zaista široku paletu proizvoda, treba imati u vidu da pored svakog stoji i alfa-numerička oznaka, pa su tako Diomedes H386, gde je H zajedničko za sve headphones, to jest slušalice, a slično je i sa drugim tipovima periferija.



rešenje ima velikih prednosti u smislu izolacije spoljne buke, ali sa druge strane može prouzrokovati pojačano znojenje tokom dužeg igranja. Svakako, sve je to stvar ličnih preferencija. Na zadnjoj strani leve slušalice se nalazi i dugme za uključivanje i isključivanje mikrofona kao i potencijometar za regulisanje jačine zvuka.

**DIOMEDES TEŽI SAMO 188 GRAMA, ŠTO JE IZUZETNO ZA SLUŠALICE U GLOBALU**

**OKVIR JE IZRAĐEN OD ALUMINIJUMA I DELUJE DOSTA IZDRŽLJIVIJE OD NEKIH PLASTIČNIH VARIJANTI**

Sve u svemu, kada uzmete kutiju u ruke deluje izuzetno lagano, a još više kada izvadite sam uređaj i odstranite plastiku za pakovanje, dodatne kablove, uputstvo i stikere koje dobijate u paketu. Već na prvi dodir Diomedes deluju izuzetno lagano, a pregledom specifikacija se dolazi do težine od samo 188 grama što je izuzetno za slušalice. Pogotovu kada uzmemo u obzir da je okvir zapravo izrađen od aluminijuma i da deluje dosta izdržljivije od nekih plastičnih varijanti. Redragon navodi da je to postignuto pre svega korišćenjem sačastog dizajna na samim slušalicama, mada ostaje pitanje da li je on bio neophodan – sačasta je samo spoljna školjka, dok se unutra nazire Redragon znak što vizuelno deluje jako dopadljivo. Same slušalice su dosta velike i u njima se nalaze drajveri od respektabilnih 53mm u prečniku što bi trebalo da obezbedi dobar zvuk. Jastučići su u kombinaciji jako fine eko kože i memorijske pene pa su i lagani i vrlo udobni. Ovo

U paketu se dobija i mikrofoni koji se može u potpunosti odvojiti, a na čijem vrhu se nalazi vrlo lep sunderčić za upijanje nepredviđenih tonova, zatim kabl koji sa jedne strane ima USB-C koji ide u slušalice, a sa druge 3.5mm džek, još jedan razdelnik na dva 3.5mm džeka i jedan adapter iz 3.5mm u USB-A port. Ovaj poslednji je zapravo najbitniji – obično se surround slušalice rešavaju tako što negde, obično na sredini kabla postoji zvučna kartica koja daje surround efekat i ona se dalje kopča u USB port. U ovom slučaju pretpostavljam da je kartica u samim slušalicama, što je još jedan plus jer su izuzetno lagane. Naravno 7.1 surround možete iskoristiti samo na PC računarima, ali mogućnost povezivanja preko 3.5mm konektora znači da ove slušalice praktično možete koristiti na svim verzijama Playstation, Xbox i Nintendo Switch konzola, kao i na drugim uređajima kao što su telefoni ili tableti sa ovim vidom povezivanja.



S obzirom na povelike drajvere prečnika 53mm, zvuk je očekivano dosta dobar sa čak i vrlo solidnim basem, možda malo i prenaplašenim, ali to je i logično s obzirom na glavnu primenu u gejmerskom svetu. Kroz softver svakako možete podešavati ponašanje slušalica u 7.1 okruženju pa samim tim i regulisati ukoliko su vam neki opsezi zvukova prejaki što je vrlo pohvalno. Naravno, u igrama koje podržavaju surround zvuk imerzija u svet će biti značajno bolja gde dobro dođe i odlična zvučna izolacija pa ćete retko imati situaciju da vam smeta neka buka iz okruženja. Mikrofon je korektan i svoj posao radi solidno, ali ne treba imati neka preterana očekivanja, pogotovu u bučnijim okruženjima, jer nema aktivno poništavanje okolne buke.



### Zaključak

Redragon Diomedes su vrlo lagane, dobro konstruisane i deluju da mogu da izdrže dosta upotrebe pri čemu daju i izuzetno solidan surround zvuk. Kada to uparimo sa vrlo povoljnom cenom za slušalice koje daju 7.1, zvuk deluje da korisnik zaista dobija jako puno za uloženi novac pa ih je lako preporučiti, pogotovu onima koji tek ulaze ozbiljnije u gejmerski svet a ne raspolažu značajnim budžetom za periferije.



**KROZ SOFTVER MOŽETE  
PODEŠAVATI SLUŠALICE  
U 7.1 OKRUŽENJU  
UKOLIKO SU VAM NEKI  
OPSEZI ZVUKOVA PREJAKI**

# play!

RETRO

## PLAY!RETRO SPECIJAL BROJ 4!

BESPLATNO IZDANJE NA NAŠEM SAJTU

[PLAY.CO.RS](http://PLAY.CO.RS)



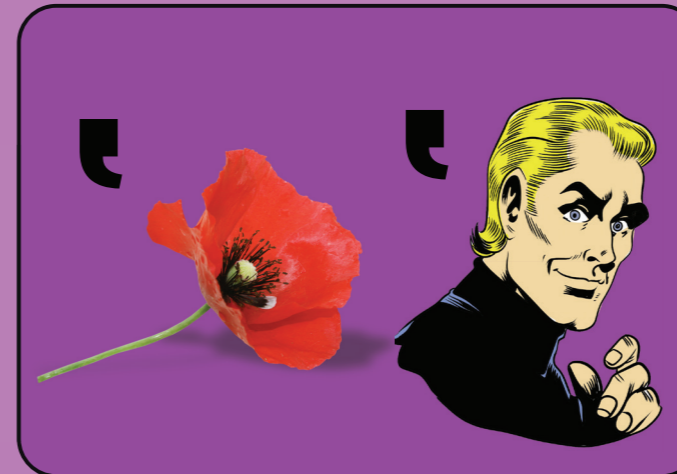
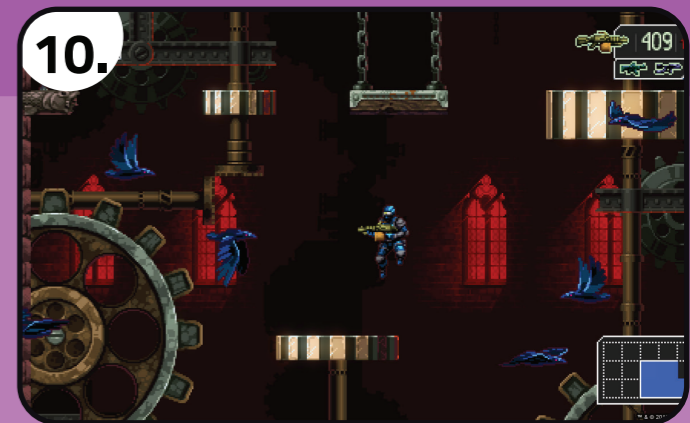
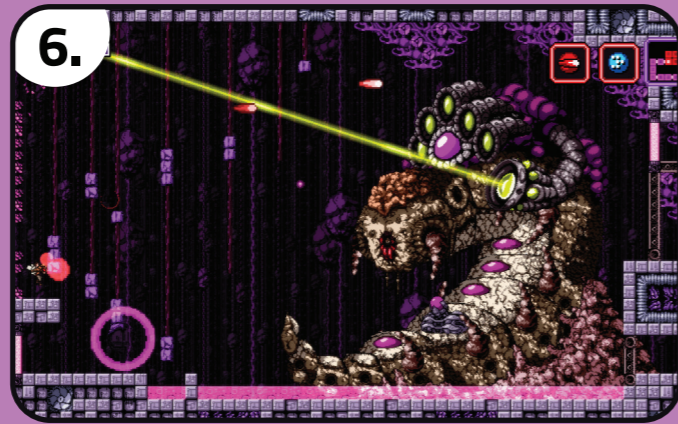
# ENIGMATIKA: METROIDVANIA edition

U novom izdanju Play!Enigmatike se nismo fokusirali samo na jednu igru, već na čitav žanr. Inspirisani našom igrom meseca, Nine Sols, ovo izdanje smo posvetili Metroidvania igrama.

Umesto klasičnih trivia pitanja, pred vama je 10 slika iz različitih Metroidvania igara, a na vama je da ih prepoznate! Na kraju vas čekaju i 3 klasična rebusa, iza kojih se kriju imena glavnih junaka iz, pogodili ste, Metroidvania igara.

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

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



Rešenja iz prošlog broja:  
1. D; 2. C; 3. C; 4. A; 5. D; 6. C; 7. B; 8. A; 9. C; 10. A  
Rebusi: 1. Nuka-Kola; 2. Lusi Meklejn; 3. Maksimus



# play!

z i n e

