

# play!

z i n e



**REVIEW:**

**FACTORIO:  
SPACE AGE**

**HARDWARE:**

**LOGITECH G309**

**IGRA MESECA**

# SILENT HILLS 2



**DOMAĆA SCENA:**

**PLAY!CON  
WINTER 2024**

**EDITORIJAL:**

**URBANE LEGENDE  
U GEJMINGU**

## BROJ 184 - NOVEMBAR 2024.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

### UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,  
Milan Janković

### REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,  
Milan Janković

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

### ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Rosić

### KONTAKT:

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

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

Iako nam je žao što "najstrašniji" mesec godine nije bio malo bogatiji po pitanju horor igara, drago nam je da su se kockice složile i da smo dobili barem jedan naslov koji nam je doslovno uterao strah u kosti. Rimejkovi su generalno omraženi u svim medijima, ali smatramo da je Bloober Team predstavio Džejmsov povratak u Silent Hill sa velikim poštovanjem prema originalu, koji je sam po sebi remek-delo psihološkog horora. Ne brinite, u opisu naše igre meseca nema spojlera!

Ovom prilikom bismo takođe želeli da vas pripremi-mo, dragi naši čitaoci, za nekoliko predstojećih događaja koji će se održati u našem glavnom gradu. Na narednim stranicama ćete pronaći najavu dobrog starog Games.con festivala, koji se ove godine seli sa Beogradskog sajma u Hangare Luke Beograd. Iako je lokacija promenjena, misija organizatora ostaje ista – da pruži nezaboravnu zabavu ljubiteljima video igara, filmova, serija, stripova, animea i društvenih igara svih uzrasta. Karte su već u prodaji!

U sklopu najvećeg festivala gejminga i popularne kulture na Balkanu, Play! ekipa se vraća sa osmim izdanjem regionalne game dev konferencije - Play!Con. Kao i prethodnih godina, spremili smo vam deset predavanja sa istaknutim članovima lokalne gejming industrije, ali i sa nekoliko gostiju iz inostranstva. Ako vas interesuju domaći projekti i game dev u globalu, navratite do našeg štanda 23. i 24. novembra! Vidimo se!





**58 IGRA MESECA: SILENT HILL 2**



**38 REVIEW: DRAGON BALL: SPARKING! ZERO**



**16 DOMAĆA SCENA: INTERVIJU SA MILANOM ŽIVKOVIĆEM**

**FLASH VESTI** ..... 6

**DOMAĆA SCENA:**

Games.con vas vodi na novu avanturu!..... 10  
 Put do karijere u gejmingu..... 12  
 Intervju sa Milanom Živkovićem..... 16  
 Play!Con Winter 2024..... 20  
 Utisci sa Unreal day događaja..... 22

**EDITORIJAL:**

Urbane legende u gejmingu..... 24

**REVIEW:**

Epic Mickey Rebrushed..... 26  
 Anger Foot..... 30  
 Phoenix Springs..... 34  
 Dead Rising Deluxe Remaster..... 38  
 Dragon Ball: Sparking! Zero..... 42  
 The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom..... 46  
 Factorio: Space Age..... 50  
 Super Mario: Party Jamboree..... 54  
 Silent Hill 2..... 58

**BESPLATNI KUTAK:** Once Human..... 62

**U POKRETU:** Midnight Girl..... 63

**HARDWARE:**

Logitech G309..... 64  
 Moyo Ares..... 66

**ENIGMATIKA:** Halloween edition..... 70

## KRAJ I TAČKA! SONY ZATVORIO FIREWALK STUDIOS I UGASIO CONCORD

Uprkos novim apjdetima na Steamu, Sony je zvanično zatvorio Firewalk Studios i u potpunosti obustavio rad na propalom Concordu.

Sony je osnovao studio samo nešto više od godinu dana ranije, u aprilu 2023. godine, isključivo sa ciljem rada na Concordu. Nakon što je ugasio Concord i vratio novac kupcima početkom septembra, pojavili su se dokazi da bi, iznenađujuće, igra mogla da doživi potpuni oporavak. Nažalost, nedavno smo saznali da to ipak nije slučaj.

Ranije se šušalo da se Firewalk Studios suočavao sa internim problemima koji su imali veliki uticaj na razvoj igre.

Iako Concord nije imao apsolutno užasan gejmplaj, nije uspeo da privuče pažnju fanova zbog već zasićenog tržišta.



## PRVI UTISCI ZA STALKER 2 SU IZUZETNO POZITIVNI – “GOTY KANDIDAT”

Stalker 2 je više puta odložen, ali to nije uništilo njegov hajp. Naprotiv, proglašen je najiščekivanijom igrom ove godine u sveobuhvatnoj community anketi. Prethodni pregledi su bili veoma pozitivni, ali uprkos tome, igra je bila odložena.



Međutim, bolje je da se igra odloži, jer žurba sa objavljivanjem ne koristi nikome, a to smo najbolje naučili na primeru Cyberpunk 2077. Nedavni utisci o predstojećem FPS survival hororu su bili izuzetno pozitivni, što znači da će Stalker 2 biti vredan čekanja.

Skromno je reći da su fanovi uzbuđeni, s obzirom na to koliko igrača je dodalo Stalker 2 na svoje Steam wish liste. Jedan medijski portal ga je čak nazvao kandidatom za Igru godine!

## ARMA 4 STIŽE TEK 2027. GODINE

Kako bi proslavio svoju 25. godišnjicu, Bohemia Interactive je održao koncert sa muzikom iz svojih naslova, uključujući poznate numere iz Arma serijala, DayZ, Ylands i Vigor. U potezu koji je mnoge iznenadio, studio je ovom prilikom otkrio datum izlaska svoje dugoočekivane igre, Arma 4, umesto tipične najave ili trejlera.

Najspektakularniji trenutak večeri došao je pri samom kraju programa kada je, u veoma kratkoj ali uzbudljivoj najavi, Arma 4 logo i njegova godina izlaska osvetlila ogromni ekran iza orkestra. U ovom momentu smo saznali da je sledeći nastavak u serijalu planiran za 2027. godinu, tako da ćemo se dobrano načekati. Tada će proći već 14 godina otkako je izašla trojka!



## 80% DEVELOPERA KOJI RADE NA GTA 6 SU VETERANI ROCKSTAR STUDIJA

GTA 6 je u razvoju već više od deset godina. Posle tako dugog perioda, logično je očekivati da se Rockstar solidno menjao. Potvrđeno je da je tim izgubio nekoliko poznatih imena, što je fanove zabrinulo iz ugla kvaliteta igre. Srećom, bivši Rockstar programer Obe Vermej ima dobre vesti - oko 80% tima koji je radio na GTA 4 je još uvek deo Rockstar Northa!

Naveo je Erina Garbuta, art direktora koji je radio na serijalu od GTA 3 i Sema Hauzera, jednog od originalnih osnivača studija. Igru režira Rob Nelson koji je bio na čelu razvoja fenomenalnog Red Dead Redemption 2. Ovo su sve pioniri klase koja stoji iza vodećih naslova kao što su Max Payne 3, Red Dead Redemption i drugih.



## SPIDER-MAN 2 IZLAZI ZA PC U JANUARU 2025. GODINE

Sony polako ali sigurno donosi svoje PlayStation 5 ekskluzive na PC. Najnoviji primer je God of War Ragnarök koji je stigao nešto manje od dve godine od inicijalnog izlaska, a sada je potvrđeno da je Marvel's Spider-Man 2 sledeći na listi. Spajdi 2 na računare stiže za manje od tri meseca, konkretno 30. januara!



Kao što je slučaj sa većinom PlayStation portova, Spider-Man 2 PC verziju razvija studio Nixxes, koji je najavio hrpu poboljšanja za predstojeće izdanje. Nisu otkrili o kakvim se poboljšanjima radi, ali na osnovu njihovih prethodnih portova, Spider-Man 2 PC će sigurno imati kvalitetnije ray-tracing efekte, pored tipičnih dodataka kao što su ultra-wide podrška i viši frejmrejt.

## NORDEUSOV TOP GOAL: FOOTBALL CHAMPION ZVANIČNO DOSTUPAN U SRBIJI!

Mobilna igra Top Goal: Football Champion je zvanično dostupna igračima iz Srbije u sklopu soft launch-a. Pored igrača iz Argentine, Malezije, Kolumbije i Kanade, i naši gejmeri će imati priliku da iskuše Nordeusov novi naslov.

Top Goal je besplatna PVP igra koja kombinuje akciju i uzbuđenje jedne utakmice i poslovanje verziranog fudbalskog menadžera koji svakodnevno mora da donosi važne strateške odluke. Očekujte bogat ali pristupačan gejmplaj koji će oduševiti ne samo dugogodišnje ljubitelje fudbala, već i gejmere u globalu.

Period testiranja za Top Goal se nastavlja, ali nam nije poznato kada će igra dobiti globalno izdanje. Kako li će se pokazati u odnosu na Top Eleven?



## PLATA DIREKTORA MICROSOFTA PORASLA ZA 63%, DOK JE 2550 RADNIKA OSTALO BEZ POSLA

Izvršni direktor Microsofta je ove godine zaradio 79,1 miliona dolara, iznos veći za 63% u odnosu na 2023. godinu. Ovo je velika povišica za direktora jedne od najvećih kompanija na svetu, nakon veoma turbulentne godine za njene zaposlene. Tokom 2024. godine Microsoft je značajno redukovao svoju radnu snagu, sa 1900 otpuštenih u januaru, nakon čega je još 650 zaposlenih iz Xbox sektora dobilo otkaz u septembru. Microsoft je u junu zatvorio tri Bethesda studija – Arkane Austin, sada eksterni Tango Gameworks i Alpha Dog.



Bez obzira na to, Microsoftove akcije su u porastu, a tržišna vrednost kompanije sada prelazi 3 biliona dolara, dok čelnici nastavljaju da ulažu u AI tehnologije.

## BANDAI NAMCO PLANIRA DA OTPUSTI NA STOTINE ZAPOSLENIH, OTKAZAO BROJNE PROJEKTE

Kako prenosi Bloomberg, Bandai Namco planira da otpusti nekoliko stotina zaposlenih, dok je par velikih projekata kompanije nedavno otkazano. Ova vest je iznenađujuća s obzirom na uspeh novog Dragon Ball: Sparking Zero.



Kako bi se "otarasio" viška radnika, kompanija navodno koristi taktiku koja je u Japanu poznata kao "Oidashi beya", putem koje zaposlene šalje u "sobe za izbacivanje" kako bi ih naterao da svojevotjno podnesu ostavku. Glasine kažu da je do sada 200 zaposlenih premešteno u ove sobe, dok je oko 100 već podnelo ostavku.

Bandai Namco je takođe navodno otkazao ili suspendovao razvoj nekoliko igara, uključujući dva velika projekta vezana za One Piece i Naruto franšize.

## GRČKA SAGA GOD OF WAR SERIJALA NAVODNO DOBIJA REMASTER

Mnogi bi se složili da je God of War jedna od najboljih gejming franšiza svih vremena. Imamo dobre vesti za fanove old-school Kratos, jer se klasična God of War grčka saga vraća sa više remastera koji su planirani za mart 2025. godine!

Međutim, u izveštaju se eksplicitno navodi da su ovo "remasteri", što znači da skoro sigurno neće biti izgrađeni "od nule". Umesto toga, verovatno ćemo dobiti unapređene verzije originalnih igara sa grafičkim poboljšanjima i novim funkcijama koje su kompatibilne sa modernim mašinama.

Sledeće godine se obeležava 20. godišnjica God of War franšize. Ovo znači da uskoro možemo očekivati nove informacije, kao i potencijalnu najavu naredne igre u serijalu.



## PLAYSTATION NAJAVIO SVETSKU TURNEJU KONCERATA SA NUMERAMA IZ VIDEO IGARA

U iznenađujućoj najavi, Sony je zvanično otkrio svoje planove za PlayStation svetsku turneju koncerata u preko 200 gradova. Koncerte će krasiti muzika iz mnogih značajnih PlayStation franšiza sa "najmodernijom produkcijom", uključujući The Last of Us, God of War, Ghost of Tsushima, Horizon (Zero Dawn + Forbidden West) i mnoge druge. Saznali smo da će turneja početi u Evropi, konkretnije u Dublinu 19. aprila. Ansambl će potom obići celu Veliku Britaniju, a kasnije i ostatak Evrope. Držimo fige da PlayStation planira da poseti i Srbiju i region.



Karte su već u prodaji, pa ako ste ikada želeli da čujete muziku iz vaših omiljenih igara na najbolji mogući način, pripremite novčanike!

## STEAM VAS SADA UPOZORAVA DA ZAPRAVO NE POSEDUJETE VIDEO IGRE

Steam je svakako najbolja PC platforma za video igre, a monopol koji drži je očigledan. Od bogate ponude i solidnog korisničkog iskustva do sjajnih sezonskih popusta, danas malo ko nema Steam nalog.



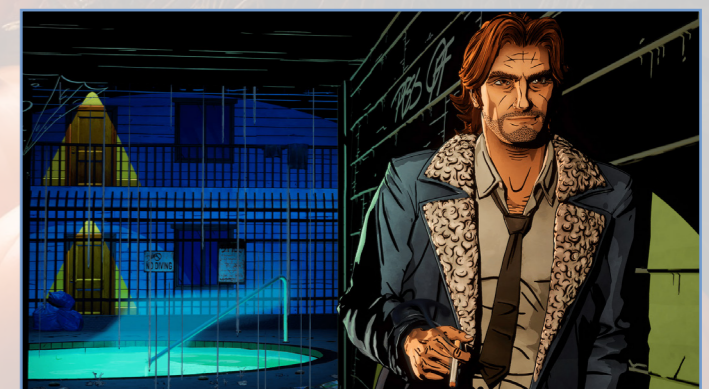
Međutim, iako smo do sada mislili da smo pazarili digitalne kopije igara naspram njihovih, sada već zastarelih fizičkih izdanja, Valve je istakao da kupovinom ne postajemo vlasnici igre, već samo stičemo prava na njenu licencu. Ova izjava je data nakon što je stupio na snagu novi zakon koji primorava digitalne prodavnice da priznaju da samo prodaju licencu, a ne stvarnu igru.

Kalifornijski sud je jasno naveo da će zabraniti bilo koju digitalnu prodavnicu koja koristi reči "kupiti" ili "nabaviti".

## TELLTALE POTVRDIO DA THE WOLF AMONG US 2 DEFINITIVNO NIJE OTKAZAN

Uprkos glasinama da je "The Wolf Among Us 2 na ivici propasti" i da "će Telltale Games obustaviti projekat, kompanija se oglasila sa porukom da je igra i dalje u razvoju i da "definitivno nije otkazana". Portparol Telltale Games-a je rekao da razvoj i dalje teče po planu i da studio jedva čeka da podeli nove uzbudljive vesti sa fanovima.

The Wolf Among Us 2 – sledeće poglavlje u priči Fables stripova autora Bila Vilingama – prvi put je najavljeno 2017. godine, ali je razvoj obustavljen nakon značajnih otpuštanja u Telltale Games-u, koji je zatvoren 2018. godine. Tada nam se činilo kao da nikada nećemo dobiti nastavak, ali manje od godinu dana kasnije, Telltale se vratio na scenu.





## GAMES.CON VAS VODI NA NOVU AVANTURU - PRIDRUŽITE NAM SE NA NAJVEĆEM FESTIVALU GEJMINGA I POP KULTURE NA BALKANU!

**Games.con** festival se vraća devetu godinu zaredom, još jednom spreman da pomeri granice zabave i oduševi svoje posetioce! Ove godine ulazimo u novu eru Games.cona, pošto se **naš voljeni festival seli sa Beogradskog sajma u Hangar Luke Beograd**. Iako je lokacija promenjena, misija organizatora ostaje ista - da pruži nezaboravnu zabavu ljubiteljima video igara, filmova, serija, stripova, animea i društvenih igara svih uzrasta! **Ne propustite uzbudljiv vikend na Games.com konvenciji od 22. do 24. novembra!**

Games.con je festival posvećen strastvenim fanovima gejminga i popularne kulture, ali i svima onima koji žele da se igraju i takmiče. Pod parolom "levelovati se mora", festival okuplja kompletnu industriju moderne zabave na jednom mestu, kao i desetine hiljada posetilaca koje čeka izuzetno bogat i raznovrstan sadržaj. Od svog osnivanja, Games.con je okupio de-

setina hiljada posetilaca, stotine izlagača i brojne poznate ličnosti iz sveta gejminga. Festival je postao pravo središte gaming industrije u regionu, nudeći platformu za predstavljanje novih igara, tehnologija i trendova. Sa svojim raznolikim programom, popularizovao je gejming kulturu u regionu, povezao igrače svih generacija i postao uzor za sve buduće festivale. Ako ste pasionirani gejmer, imaćete priliku da učestvujete u esports turnirima u igrama kao što su Counter-Strike 2, Street Fighter 6, EA Sports FC 25 i Rocket League, gde najbolje takmičare očekuju vredne nagrade. Jedan od organizatora ovih turnira je Klan RUR, koji gejmerima iz godine u godinu priređuju pravi esports spektakl.

Za one koji traže opuštenije iskustvo, uvek je tu Free Gaming Zona gde natenane možete da isprobate najnovije hitove gejming industrije. Ako biste žele-



li da se upoznate sa novitetima iz sveta tehnologije i računarskog hardvera, posetite tech štandove gde možete očekivati i brojna giveaway takmičenja.

Ovaj festival nije samo za gejmere - Games.con je mesto susreta svih modernih vidova zabave, kao što su anime, mange, knjige i najaktuelnije serije i filmovi, a za najveće kreativce je rezervirano spektakularno cosplay takmičenje koje svake godine podiže atmosferu na viši nivo.

Games.con vam pruža priliku da steknete nova prijateljstva igrajući društvene igre i kvizove. Pre svega, posetioći će imati priliku da istraže i kupe najnovije društvene igre, proširujući svoje kolekcije. Biće tu ponečeg za svakoga, kako za casual igrače tako i za one koji vole da se takmiče, tako da ćete garantovano pronaći neku novu igru koja će vam se dopasti. Po običaju, i market square će biti prepun interesantnih proizvoda i zanimacija.



Povodom jubileja grupe PubStreetBoys, Games.con 23. novembra organizuje 2vs2 All-Style Games.con Battles. Ovaj događaj će biti prilika da se okupe svi ljubitelji plesa, takmičenja i dobre zabave, a mi smo sigurni da će atmosfera biti ispunjena vrhunskom energijom!

Naravno, na festivalu vas čeka još pregršt uzbudljivog sadržaja i zanimljivog programa u kom će se svako pronaći. **Velika vrata Games.con festivala se otvaraju u petak, 22. novembra.** Ulaznice će se prodavati putem Gigstix prodajnih mesta i [onlajn putem zvaničnog sajta](#).

Pridružite nam se u Luki Beograd i pomozite nam da proslavimo deveti rođendan Games.con festivala! Ne propustite priliku za nezaboravnu avanturu - vidimo se u novembru!



## PUT DO KARIJERE U GEJMINGU: KOJI EDUKATIVNI PROGRAMI ZA RAZVOJ VIDEO IGARA POSTOJE U SRBIJI?

Pojam "fakultet za video igre" je bio oksimoron pre oko dvadeset godina. "Igrice" su dugo bile posmatrane kao prosta zabava rezervisana isključivo za decu i tinejdžere, a ideja da bi neko mogao da izgradi uspešnu karijeru od gejminga, često je izazivala podsmeh.

Iako globalno tržište video igara beleži stalan rast i već odavno premašuje filmsku i muzičku industriju, u našoj zemlji i dalje postoje predrasude prema ovoj profesiji. Mnogi roditelji i šira javnost video igre još uvek ne shvataju dovoljno ozbiljno, uprkos tome što u Srbiji postoji mnoštvo uspešnih profesionalnih gejming studija, bilo da su osnovani ovde ili u inostranstvu.

Međutim, danas sve više mladih prepoznaje prilike koje gejming industrija nudi, kao i značaj obrazovanja u ovoj oblasti. Sa ubrzanim razvojem tehnologije, ljudi polako počinju da posmatraju gejming kao vrlo perspektivan posao, a prilika ima sve više i više.

Pre nego što su se u Srbiji pojavili posebni obrazovni programi za razvoj video igara, ljudi su morali da se služe metodom "štapa i kanapa" kako bi jednog dana

možda ušli u gejming industriju. Ako izuzmemo specijalizovane kurseve, mladi su se okretali samostalnom učenju i postojećim akademskim disciplinama na "klasičnijim" državnim i privatnim fakultetima kako bi stekli neophodna znanja.

Tako su mnogi budući gejming programeri u Srbiji započinjali svoju karijeru studirajući na računarskim fakultetima, kao što su Računarski fakultet i Elektrotehnički fakultet u Beogradu i Prirodno-matematički fakultet u Novom Sadu. Zainteresovani studenti su tek kasnije započeli svoju samostalnu "gejming specijalizaciju".

Još jedna važna disciplina u industriji video igara je vizuelni dizajn. Ovde su nadareni umetnici, poput onih sa Fakulteta primenjenih umetnosti u Beogradu, Akademije umetnosti u Novom Sadu i Fakulteta umetnosti u Nišu, imali priliku da razviju svoje veštine u oblastima kao što su ilustracija, 3D modelovanje i animacija. Iako ovi programi u ono vreme nisu bili specifično usmereni na gejming, umetnicima su omogućili da usavrše i još važnije, usmere svoj talenat.

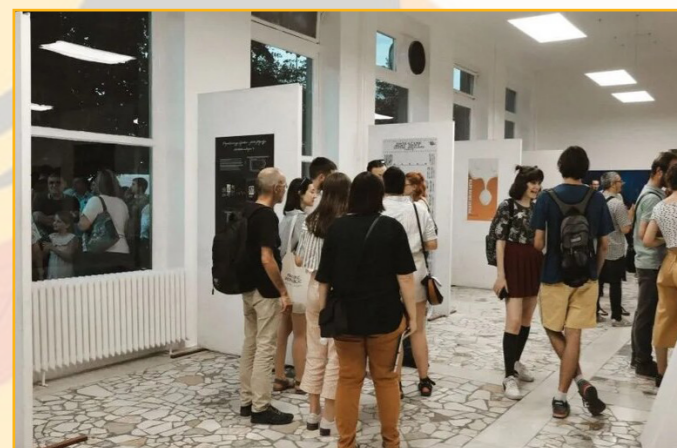
Time smo samo "zagrebali površinu", pošto postoji gotovo bezbroj profesija koje se mogu primeniti u gejming industriji, uključujući audio dizajn, nara-

Studijski program Dizajn video igara akreditovan je 2017. godine u okviru Akademije umetnosti Novi Sad, Departmana dramskih umetnosti, Katedre za audiovizuelne medije. Prvi je akreditovani program u regionu Zapadnog Balkana, čija je prvenstvena svrha pripremanje akademskih stručnjaka za kreativnu praksu u okviru dizajna video igara. Nakon završenih studija student stiče akademski naziv Diplomirani umetnik digitalnih medija.

Ishodi studiranja podrazumevaju razumevanje fundamentalnih principa dizajna video igara i umeće primene stručno umetničkih i tehničkih veština: kreiranje prototipova, vođenje dizajnerske dokumentacije, 2D i 3D animacija i modelovanje, dizajn koncepta, narativa, nivoa i karaktera. Studenti će naučiti kako da konceptualizuju, naprave i testiraju video igre, da spoje mehaničke, prostorne, narativne i vizuelne aspekte i integrišu ih u konačni proizvod.

## AKADEMIJA UMETNOSTI U NOVOM SADU

SMER: DIZAJN VIDEO IGARA



## UNIVERZITET METROPOLITAN U BEOGRADU - FAKULTET INFORMACIONIH TEHNOLOGIJA

SMER: RAZVOJ VIDEO IGARA



Osnovna svrha ovog studijskog programa je da obezbedi kompetentan kadar koji ima dovoljno znanja i veština neophodnih za polje razvoja video igara (sa naglaskom na programiranje i osnove dizajna video igara). Studenti u okviru ovog studijskog programa prevazilaze tradicionalni pristup razvoja softvera kako bi stekli stručnost i u oblasti kreativnog dizajniranja igara. Pored programiranja, studenti istovremeno učestvuju u svim aspektima razvoja jedne igre, od predprodukcije do gotovog proizvoda.

"Imamo dosta predmeta, tako da je teško da svakog sve zanima. Ali naše studente motivišu ljubav prema video igrama i želja da stvaraju", izjavila je Sonja Obradović, saradnik u nastavi na Univerzitetu Metropolitan.

## FAKULTET DRAMSKIH UMETNOSTI U BEOGRADU

STUDIJSKI MODUL: VIZUELNI EFEKTI, ANIMACIJA I GEJM ART

Ovaj studijski program se fokusira na animaciju, dizajn vizuelnih efekata, interaktivne medije i naravno video igre. Strateški partner fakulteta je kompanija 3lateral, a podršku su pružile i mnoge druge, uključujući Ubisoft, Nordeus i Mad Head Games.

Program je koncipiran tako da na prvoj godini svi studenti zajedno pohađaju nastavu upoznavajući se sa razvojem sve tri oblasti ka kojima je program usmeren (animacija, vizuelni efekti i gejm art), stvaranjem u programima za 2D i 3D modelovanje, kao i osnovama dramskih i likovnih umetnosti. U drugoj godini, studenti se usmeravaju i na osnovu svojih afiniteta opredeljuju za modul Vizuelni efekti, modul Animacija ili modul Gejm art. U okviru studija na modulima, studenti imaju predavanja usko vezana za svaku od tih specijalizovanih oblasti. Treća godina predstavlja nastavak studija po modulima, gde se uče napredne tehnike i najsavremenije metode stvaranja u odabranoj oblasti. U četvrtoj godini studenti realizuju složen zajednički rad uz mentorski rad profesora, tako što u timu preuzimaju uloge karakteristične za oblast svog modula. U toku poslednje godine studenti se uče timskom radu, organizaciji posla, plasmanu proizvoda kao i etičkim

principima ponašanja u struci. Tokom studija, studenti imaju mogućnost da učestvuju u različitim praksama i projektima koji im omogućavaju da primene stečeno znanje i steknu dragoceno iskustvo. Kroz saradnju sa industrijom i angažman na stvarnim projektima, studenti dobijaju priliku da se povežu sa potencijalnim poslodavcima i osiguraju sebi uspešnu karijeru nakon diplomiranja.



## FAKULTET SAVREMENIH UMETNOSTI U BEOGRADU

### SMER: DIZAJN VIDEO IGARA



Dizajn video igara je poseban profil smera Grafički dizajn, koji je fokusiran na sticanje znanja i veština koji će studentima omogućiti da svoj umetnički talenat iskoriste u gejming industriji. Znanja koja će steći su multidisciplinarna i koncipirana tako da postanu relevantni faktori na tržištu. Savladavanjem pojedinih veština kakvo je 3D modelovanje ili animacija, bićete obučeni da svoje osnovne ideje sprovedete u delo, odnosno, naučićete kako da od početnog koncepta razvijete celokupnu video igru. Naučićete da animirate, ilustrujete, 3D modelujete, a savladaćete i art direkciju.

## FAKULTET ZA MEDIJE I KOMUNIKACIJE U BEOGRADU

### MASTER PROGRAM: DIGITALNE UMETNOSTI

Master Digitalne umetnosti je interdisciplinarni program koji kombinuje umetničke i teorijske predmete, osmišljen tako da ponudi različite perspektive na neka od ključnih pitanja danas: šta je savremena umetnost na početku 21. veka? Program je koncipiran tako da ohrabri studente da prošire svoj profesionalni potencijal u domenima umetničkih praksi, da unaprede svoje poznavanje digitalnih tehnologija i uđu u svet gejminga. Kroz predavanja, praktičnu nastavu, radionice, istraživački, grupni, individualni i mentorski rad, polaznici stiču znanja i sposobnosti za samostalni i grupni rad i istraživanje u digitalnom okruženju.



## UNIVERZITET EDUCONS U SREMSKOJ KAMENICI

### FAKULTET ZA DIGITALNU PRODUKCIJU

Fakultet za digitalnu produkciju na Univerzitetu Educons je osnovan 2012. godine sa namerom da premosti jaz između informacionih tehnologija i umetnosti. Informacione tehnologije koje se na ovom fakultetu izučavaju, pored fundamentalnih matematičkih disciplina, su fokusirane na savremene programske jezike i softvere koji su neophodni za uspešan rad u širokom polju digitalnih medija (C, C++, C#, Unity), dok su umetnički predmeti većinom fokusirani na digitalne medije. Poseban akcenat je usmeren na osposobljavanje studenata za rad u gejming industriji i projektima u sve pristupačnijoj virtualnoj i proširenoj realnosti (VR/AR). Studentima je dostupna vrhunska oprema, kao što je VR head set – Oculus Rift. Neki od predmeta na Osnovnim studijama su Uvod u produkciju video igara, Vizuelni efekti i kompoziting, Audiovizuelna istraživanja i Proceduralno generisan sadržaj.

*"Radimo na tome da program prilagodimo njihovim ličnim interesovanjima i realnim potrebama studenata i da ga uskladimo sa zahtevima industrije, što predstavlja veliki izazov", objašnjava Luka Tilinger, predavač na Educons univerzitetu.*



## KURSEVI IZ OBLASTI VIDEO IGARA

Pored studijskih programa na pomenutim fakultetima, u Srbiji postoji mnoštvo specijalizovanih kurseva u oblasti video igara. Kursevi nude fleksibilnost i mogućnost fokusiranja na specifične grane i aspekte gejming industrije, što ih čini idealnim izborom za one koji žele brže i praktičnije obrazovanje. Program ovakvog tipa nudi Wargaming, jedna od najvećih gejming kompanija na svetu koja je 2022. godine otvorila kancelariju u Beogradu, gde se nalazi glavni razvojni hub za World of Warships franšizu. Ubrzo nakon osnivanja, Wargaming Belgrade je pokrenuo edukativni program po imenu Wargaming Forge.

Glavna ideja ovog projekta je rad sa srednjoškolcima i studentima, kao i saradnja sa školama i univerzitetima sa ciljem pronalazanja, edukacije i zapošljavanja novih talenata u Srbiji. Wargaming nudi kurseve u oblasti softverskog inženjerstva i održavanja sistema, gde će mladi imati priliku da uče od nekih od najiskusnijih predavača u industriji. To nije sve, jer Wargaming planira da organizuje i plaćene prakse u trajanju od 3 do 6 meseci, za početak za module 3D Arta i Technical Arta. Kurs polaznicima pruža i priliku za usavršavanje u drugim sferama razvoja video igara, kao što su 3D Art, Game Design, Gameplay Video Production, Game Data Analytics, i mnoge druge. Za one koji su fokusirani na digitalne umetnosti, tu je Art Bully Training Center. Ova škola se bavi obukom polaznika koji žele da započnu ili unaprede



svoju karijeru u gaming industriji, sa kursovima koji su kreirani po najnovijim standardima. Kursevi su osmišljeni tako da polaznika upute u sve potrebne alate koji se koriste za rad u industriji, a sa konstantnim feedbackom polaznik će naučiti kako da svoj rad dovede do najvišeg kvaliteta i spoznati šta sve klijenti mogu da očekuju. Predavači su zaposleni u Art Bully Productions, studiju koji je učestvovao u razvoju velikog broja AAA igara, uključujući Call of Duty i Marvel's Avengers.

*"Cilj ovog kursa je da naši polaznici naprave svoje portfolio, što je ključna polazna tačka u potrazi za poslom u struci. Veliki broj polaznika po uspešnom završetku kursa dobija posao u Art Bully Productions, od kojih neki nisu imali nikakvo pređašnje iskustvo u 3D-u", izjavio je Lazar Svrkota, predavač i osnivač Art Bully Training Centra.*

## OBRAZOVANJE U OBLASTI VIDEO IGARA UBRZANO NAPREDUJE

Obrazovanje u oblasti video igara u Srbiji doživelo je značajan napredak u poslednjoj deceniji. Ključnu ulogu u ovom napretku upravo imaju ljudi iz domaće gejming industrije.

Mnogi uspešni gejming studiji i pojedinci iz Srbije aktivno učestvuju u kreiranju obrazovnih programa i otvaraju vrata ka realnim projektima i praksama. Njihovo iskustvo i znanje ne samo da doprinose kvalitetu obrazovanja, već i inspirišu novu generaciju developera i dizajnera da krenu putem razvoja video igara.

Ovaj međusobni uticaj između obrazovnih institucija i gejming industrije stvara plodno tlo za dalji razvoj i rast. Kako se Srbija pokazala kao važan centar za razvoj video igara u regionu,



važno je nastaviti sa unapređivanjem obrazovnih programa i jačanjem veze između akademske zajednice i industrije.





## 10 GODINA STAŽA U PLAY!ZINE EKIPI

Kada su intervjui u pitanju, najčešće smo fokusirani na domaće developere i istaknute ličnosti iz industrije, ali smo vam ovom prilikom spremili nešto specijalno. Pred vama je intervju sa Milanom Živkovićem, našim cenjenim autorom koji je prošlog meseca obeležio desetogodišnjicu rada u Play! ekipi. Milan nam je dao uvid u njegov kreativni proces, kao i utiske o recenziji koja je doslovno zapalila naš sajt.

**Kako je počela tvoja saradnja sa Play!Zine magazinom? Ko te je uveo u celu priču?**

**Milan:** U celu priču me je uveo drugar koji je u tome bio već neko vreme, pa se konačno dosetio da zna koliko volim igre i koliko bih se dobro uklopio u celu stvar (ha-ha). Bio sam oduševljen toplom dobrodošlicom koja me je tada dočekala kao i zajedničkim jezikom koji sam momentalno pronašao sa tadašnjim urednikom Filipom. Kao kreativan čovek bez mnogo preduzimljivosti, probijanje takve vrste leda i ulazak u priču gde mogu da "plivam" kao da sam rođen za to, bilo je stvarno sjajno iskustvo. Iako sam ovde već dugo, prvih nekoliko godina stvarno nikada neću zaboraviti.

**Da li si ranije imao iskustva sa kreativnim pisanjem ili si se primarno vodio interesovanjem za video igre?**

**Milan:** Iskustva sam imao, kako obožavam da pišem ot-

kad umem da pišem. U smislu pisanja recenzija i članaka, iskustvo sam sticao desetak godina pre mog dolaska u Play! pisanjem na neolicini foruma ali i u slobodnoj režiji, na slobodnu temu. Naravno, o video igrama sam oduvek imao šta da kažem, tako da je pisanje o istim bilo i uživanje a i nešto što sam sa lakoćom mogao da radim, ovaj put sa daleko većim osećajem svrhe. A i pripadnosti u jednom odličnom timu.

**Na tu temu, u kojoj meri se tvoj pristup pisanju i stil promenio tokom godina?**

**Milan:** Svi se razvijamo tokom svog života, pa je tako i moj stil evoluirao. Reč pristup je možda čak i bolji odabir, s obzirom da sam tokom ovih proteklih desetak godina naučio kako da bolje prenesem svoje mišljenje i utiske, u novinarskom maniru. Sve one cake da budete čitljiviji, a usput i konstantan rad na gramatici i pravopisu uvažavanjem primedbi i saveta. Ne bih rekao da bolje pišem



danas nego što je to nekada bio slučaj, ali bih rekao da sam postao svakako čitljiviji!

**Da li se sećaš tvoje prve recenzije? Kako je porediš sa tvojim današnjim radom?**

**Milan:** Prve dve recenzije koje sam pisao za Play!Zine bile su simulacija vožnje Driveclub i prvi Evil Within. Bilo je pravo zadovoljstvo opisati takve dve igre za prva dva teksta, a da stvar bude lepša, Evil Within je bio i igra meseca u tom izdanju časopisa. Momentalni ego-boost i skok morala za narednih deset godina pisanja. Recenzije se iskreno i ne sećam, morao bih da je ponovo pročitam, pa ću vam naknadno javiti kako mi se čini u poređenju sa današnjim pisanjem (ha-ha)!



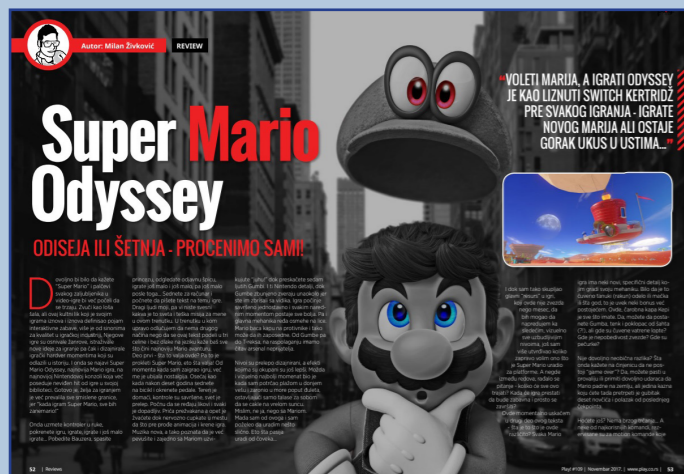
**Play!Zine autori su obično veoma svestrani, ali često preferiraju određene žanrove ili franšize. Kako ti biraš igre za recenziju?**

**Milan:** Veliki sam zaljubljenik u JRPG naslove, ali i avanture i platforme. Na svu sreću, svakog meseca se pojavi bar jedan naslov iz nekog od preferiranih žanrova, a često imam i sreće da kolege nisu toliko zainteresovani za igre koje preferiram. Znae kako bi rekli, više torte za mene! Dobro, nekad se sigurno dogodi da više nas iščekuje istu igru, ali to se uvek završi poštenim dogovorom. Ukratko, biram tako što uperim prstom, pa ako niko drugi ne uperi - pritisnem igru palčevima!

**Kako održavaš objektivnost u recenzijama, naročito kada si lično povezan s određenom franšizom ili žanrom? Da li je moguće ostati 100% objektivni?**

**Milan:** 100% objektivni verovatno nije moguće biti ni u jednoj životnoj sferi. Ali kada su recenzije u pitanju, definitivno se trudim da budem upravo takav. Sigurno ne





postoji tekst koji sam napisao, a da se 100% čitalaca složilo sa mojim mišljenjem. Nekad je slučaj čak i u jednocifrenom broju procenata istomišljenika, a s obzirom da znam koje je naredno pitanje, nastaviću o tome u njemu!

**Reci nam nešto o tvojoj famoznoj Super Mario Odyssey recenziji.**

**Milan:** [Ta recenzija](#) je bez sumnje obeležila moju novinarsku karijeru (ha-ha). Veliki sam ljubitelj Nintendo igara i Super Marija u globalu, a teškog srca sam morao da joj dam ocenu koja nije bila idealna. 7.5/10 je i dalje odličan skor, da se razumemo. Ali ne i ocena kojom jedna Super Mario igra može da se pohvali. Sve što sam u recenziji rekao, ono je iza čega stojim i dan danas. S obzirom na status igre koji i dalje uvažava, očigledno je da sam u manjini što podriva moj kredibilitet. Ali, svi smo čuli za masovne hipnoze i mentalitet gomile. Ja smatram da je ta igra bila jedna velika masovna hipnoza! Jedina greška koju sam počinio, jeste Metacritic siže napisan u žurbi, gde je ispalo da ljude nazivam zombijima ukoliko im se sviđa igra. Za sve ostalo, spreman sam za diskusiju u bilo kom trenutku!

**Šta misliš o poziciji recenzenta u pisanim medijima u današnje vreme, posebno sa porastom uticaja streamera i YouTubera?**

**Milan:** Nemam neko naročito izraženo mišljenje na tom polju. Verujem da mesta za kvalitetnog recenzenta uvek postoji pod ovim plavim nebom, nezavisno od platforme koju koristi da izrazi svoje mišljenje. Strimeri i Jutjuberi su svakako najpristupačniji način da se čovek zabavi i informiše od strane svog omiljenog istomišljenika, ali kvalitetna pisana reč će uvek biti na ceni. Baš kao i radio! "Video did not kill a radio star, after all..."

**Da li postoji neka igra koju si želeo da recenziraš, ali nisi dobio priliku?**

**Milan:** Problemi sa nabavljanjem igara od strane iz-

davača, distributera i sličnih kanala, deo je svakodnevnice kada pišete o video igrama. Tako su tu i situacije kada prepuštate igru kolegi koji je veći zaljubljenik u istu od vas. Ali sve je to deo ovog posla pa i parče njegovog šarma. Rokovi za pisanje nekad mogu biti i previše kratki da biste u igri propisno uživali, pa je katkad slađe ne igrati nešto sa štopericom u ruci radi pisanja recenzije, već razvući celo iskustvo na mesec dana. Ili pak dva!

**Na čemu trenutno radiš?**

**Milan:** Trenutno pišem recenzije za najnoviju Zelda igru kao i Dragon Ball: Sparking Zero, što me jako raduje s obzirom da sam veliki ljubitelj obe franšize. U slobodno vreme pišem muziku, što je dolaskom AI alata postala prava uživancija za jednog stihoklepca kakav sam ja. Ali kako da neki moj dan prođe bez video igara?

**Živeli, za još narednih deset sjajnih godina!**



**GAMES.CON**

BELGRADE GAMES AND POP CULTURE FESTIVAL

**22-24.**

**NOVEMBAR**

**HANGAR**

**LUKA BEOGRAD**

# PLAY!CON SE VRATIO! POSETITE REGIONALNI SKUP GEJMING ZAJEDNICE 23. I 24. NOVEMBRA



Play! ekipa vam ponosno predstavlja osmo izdanje Play!Con konferencije, događaja koji je posvećen gejming industriji u Srbiji i regionu, ali i svim ljubiteljima video igara. Kao i prethodnih godina, posetioce konferencije očekuju intervjui i predavanja sa istaknutim članovima industrije koji će nam slikovito opisati iskustvo rada u game devu u 2024. godini, bilo da se radi o developerima, dizajnerima ili umetnicima.

Play!Con Winter 2024 će se po treći put održati uživo u sklopu Games.con festivala kao dvodnevna konferencija. Ako ste redovni posetilac najvećeg festivala gejminga i pop kulture na Balkanu ili ako pratite srp-

sku i regionalnu gejming industriju i želite da se upoznete sa domaćim developerima, pridružite nam se u Hangaru Luke Beograd 23. i 24. novembra! Biće održano deset predavanja, koja će biti ravnomerno raspoređena na oba dana konferencije sa početkom u 13:00 časova. Sam Games.con festival počinje dan ranije, 22. novembra.

Veterani game developmenta sa naših prostora razgovaraće o najrazličitijim temama vezanim za razvoj video igara, kao i o projektima na kojima trenutno rade. Program će uključivati diskusije o budućnosti gejming scene sa naših prostora i iza-



zovima sa kojima se razvojni timovi svakodnevno susreću. Posetioci će takođe imati priliku da se upoznaju sa gostima konferencije i čuju komentare od developera lično.

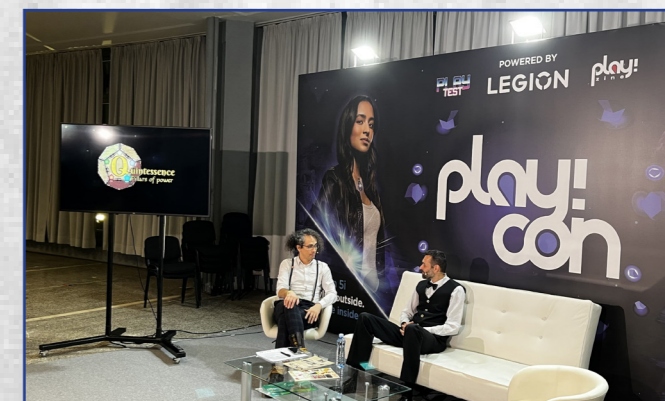
Na Play!Con Winter 2024 prezentovaće Vladimir Živković, suvlasnik i developer u novosadskom studiju Foxy Voxel. Saznaćemo više o njegovoj profesionalnoj karijeri koja vuče korene iz kompanije Eipix Entertainment, uz poseban fokus na uspeh globalnog hita Going Medieval, najpoznatijeg projekta studija Foxy Voxel.

Zatim ćemo se upoznati sa Jelenom Janković, gošćom iz Crne Gore koja ima veliki uticaj na pozitivan rast i razvoj lokalne industrije. Kao suosnivačica studija 3Hills studija iz Podgorice, aktivno je učestvovala u razvoju igara Copperfields i Echo: Defy Death. Jelena takođe igra važnu ulogu u obrazovanju mladih u oblasti gejminga, kroz besplatni program Amplitudo Akademije.

Play! ekipa će razgovarati i sa Ivanom Šelukanovom, kolegom iz Rusije i freelance game dizajnerom koji će nam objasniti šta znači biti generalista u gejming industriji.

Organizator Play, koji stoji iza digitalnog mesečnika Play!Zine, narednih nedelja sprema još objava za Play!Con Winter 2024. Pratite [zvanični sajt](#), [Facebook](#), [Instagram](#) i [Twitter](#) stranice za sve novosti o događaju, kao i kompletnu postavku gostiju koji će učestvovati na konferenciji. Sva predavanja će biti snimljena i naknadno objavljena na [Play! YouTube kanal](#).

Prvi Play!Con održan je 2020. godine, a naredna četiri izdanja su se odvijala onlajn zbog restrikcija pandemije. Do marta 2024. godine organizovano je ukupno sedam Play!Con konferencija, pri čemu je peta po prvi put održana uživo na Games.con festivalu u Beogradu.





# UNREAL DAY 2024

Beograd se 24. oktobra pretvorio u središte regionalne gejming industrije. Unreal Day, događaj koji okuplja entuzijaste i profesionalce iz sveta razvoja video igara, još jednom je potvrdio da je Srbija postala važno čvorište za stvaranje vrhunskih digitalnih iskustava.

Ovaj jedinstveni događaj, pokrenut od strane renomiranog Epic Gamesa i novosadskog 3Laterala u saradnji sa Srpskom asocijacijom industrije video igara (SGA), okupio je na stotine posetilaca iz različitih oblasti – od programera i umetnika do studenata i entuzijasta. Svi su imali priliku da se upoznaju s na-

jnovijim dostignućima u svetu Unreal Engine-a, da se povežu s kolegama iz industrije i da se inspirišu za buduće projekte.

Za srpsku gejming scenu, Unreal Day je svojevrsni katalizator rasta. Omogućava domaćim developerima da se povežu s kolegama iz regiona i sveta, da pronađu potencijalne partnere i investitore, te da se predstavljaju široj publici. Na taj način, Unreal Day doprinosi jačanju pozicije Srbije na globalnoj gaming mapi.

Ovaj događaj je (uz manji prequel event 23. oktobra) održan na prvom spratu mts Dvorane 24. oktobra u odličnoj atmosferi, punoj entuzijazma i sa nekoliko stotina posetilaca i developera koji su došli da uveličaju Unreal Day i gostovanje kompanije Epic Games. Ovo nije bio prvi Unreal Day u Srbiji, ali bitno je takođe napomenuti da je organizacija na dosta višem nivou i značajno brojnija.

Unreal Day događaj se sastojao iz dva dela. Prvi je bio Masterclass namenjen profesionalcima i zatvoren za širu javnost u trajanju od 9 časova izjutra pa do malo posle 13 časova. Ovde su iskusni predavači iz regiona, ali i sa svetske game dev scene držali pre-



davanja od ključnog značaja za domaće developere pod okriljem SGA. Predavanja su rangirala od izazova u produkciji baziranoj na pokretačkom endžinu do upotrebe Metahumans rešenja za marketing.

Nakon toga, vrata Unreal Day događaja su otvorena za širu javnost kada je započet General Admission program koji se održavao u Expo zoni i u Hali 6 mts dvorane. U expo zoni su bili smešteni FAB koji je ujediniio Epic-ove markete za korišćenje unapred kreiranog sadržaja u Unreal Engine, Reality Capture, Metahuman i Asset Portfolio Review koji je držao Packdev interactive. Posetioci su ovde mogli da se upoznaju sa misijama ovih kompanija i da detaljnije saznaju šta oni rade.

Lično najzanimljiviji deo bio je novosadski 3Lateral sa svojim Metahuman Creator. 3Lateral i njegov rad je iznad impresivnog, studio je postigao mnogo još pre više godina sa visoko hvaljenim naslovom Hellblade čime je privukao pažnju kompanije Epic Games. 3Lateral je oličenje potencijala domaće gejming scene i ime koje je poznato širom industrije, čak toliko da i čuveni Hideo Kojima saraduje sa njima u razvoju svog novog naslova. Upravo delić te magije koju 3Lateral radi iza zatvorenih vrata bilo je moguće iskusiti i videti na Unreal Day što je bilo magično iskustvo koje je oduševilo brojne posetioce.

Takođe, developeri i umetnici, koji su bili na događaju kako bi sebe profesionalno nadogradili, su mogli do-



neti svoje fajlove i kreacije a eksperti iz Packdev Interactive bi sve to pažljivo ocenili i dali savete.

Asset Portfolio Review je bio odlična prilika za domaće developere u sponu

Mimo expo zone, Hala 6 mts Dvorane ugostila je niz predavanja kako regionalnih tako i svetskih stručnjaka. Predavanja su se kretala vezano za Unreal engine i dodatna rešenja, kao i prezentaciju na to kako je biti kreator vezano za Fortnite metaverzum.



Predavanja su bila pomno praćena, a hala 6 je bila prepuna ljudi, tako da su mnogi morali da stoje kako bi čuli o čemu je reč. Hala 6 je do kraja večeri ostala centar dešavanja jer se popodne održavao panel pa se to pretočilo showcase, još predavanja i na kraju krunisanje pobednika na Unreal Jam u organizaciji SGA na čelu sa Kristinom Janković Obućina, kao domaćinom ceremonije.

Sama organizacija događaja je odlična, a moje oduševljenje opsegom i profesionalnim benefitima za domaće developere je praktično neopisivo. Ovaj, izrazito nišni događaj je po meni imao više posetilaca od očekivanog, što je odlično videti. Prepuni prostor na spratu mts Dvorane je bilo pravo iznenađenje, a gužve i interesovanje je bilo dobro raspoređeno obzirom da su organizatori omogućili i live prenos iz Hale 6 u obližnje prostorije.



# URBANE LEGENDE U GEJMINGU

Kao moderne verzije drevnih mitova i bajki iz narodnog predanja, urbane legende su važan deo današnjeg društva i internet kulture. Iako većinu možemo opisati kao proste glasine ili tračeve, dobar deo urbanih legendi poseduje "jezivu notu". Kada su naši prostori u pitanju, verovatno vam je poznata priča o beogradskoj babi koja pleše u gluvo doba noći.

Pošto informacije danas putuju brzinom svetlosti zahvaljujući internetu, bilo je samo pitanje vremena će ovaj trend preći u gejming, koji je kao industrija doživeo eksponencijalan rast od sredine osamdesetih. Za ovih, pa sada skoro već 40 godina, pojavilo se bezbroj ovakvih priča, od kojih su nas neke posebno zaintrigirale.



## POLYBIUS

Legenda o arkadnoj igri Polybius je jedna od najpoznatijih priča u zajednici retro gejmera, a postala je još popularnija nakon što se pojavila u filmu Loki iz 2021. godine. Prema legendi, Polybius je igra koja se osamdesetih godina prvi put pojavila u jednoj igraonici u Portlandu, Oregonu.

Međutim, ovo nije bila obična arkada - igrači koji su je navodno isprobali tvrde da Polybius stvara natprirodne vizije. Neki kažu da se unutar arkade nalazi demon koji bi zaposeo igrače i naterao ih da je igraju do kraja života. Bilo je priča i o tajanstvenim "ljudima u crnom" koji su navodno posećivali ove arkadne aparate kako bi prikupljali podatke za eksperimente koje je sprovodila američka vlada - baš kao u tipičnoj epizodi Dosije Iksa. Ipak, do danas nisu pronađeni nikakvi dokazi da je Polybius ikada postojao.

## BEN DROWNED

Majora's Mask je sama po sebi jeziva igra. Kad bolje razmislim, postoji mnoštvo igara koje su nam od detinjstva ostale urezane u sećanje zbog nekog strašnog detalja, a nisu pripadale horor žanru. Za mene, jedan od tih momenata je zvuk koji se čuje neposredno pre nego što se Sonic udavi...

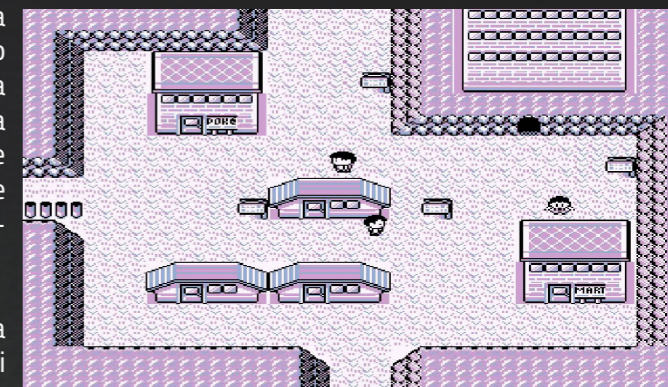
Kad smo već kod davljenja, da li ste nekada čuli za creepypastu Ben Drowned? Aleks Hol, poznat i kao Jadusable, tvrdio je da je na rasprodaji pronašao staru kopiju igre Majora's Mask u kojoj je živela duša prethodnog vlasnika, Bena. Jadusable je otkrio da se Ben navodno utopio i da je njegov duh zaposeo kertridž, konkretno statuu Linka unutar igre. Kasnije je Jadusable priznao da je izmislio celu priču (naravno), ali morate priznati da je prilično zastrašujuća!



## LAVENDER TOWN SYNDROME

Da li se sećate kada je bezopasna video igra zamalo izazvala masovnu histeriju? Govorimo o slučaju Lavender Town Syndrome, "bolesti" za koju se govorilo da je pogodila decu u Japanu koja su igrala originalne Pokémon Red and Green igre iz 1996. godine. Naime, smatralo se da su visoke frekvencije u muzici za Lavender Town decu naterale na samoubistvo.

Iako su ovo bile samo glasine, porast samoubistava je bio i te kako stvaran, zbog čega su developeri odlučili da snize frekvencije. Ovaj mit je ponovo postao aktuelan 2010. godine, kada se pojavio softver za analizu muzike iz ovog grada. Softver je, navodno, otkrio poruku ispisanu Unown jezikom, koja je u prevodu glasila "Leave Now". Međutim, činjenica da se Unown pojavio tek tri godine kasnije sa Pokémon Gold and Silver, čini ovu legendu posebno jezivom.



## PETSCOP

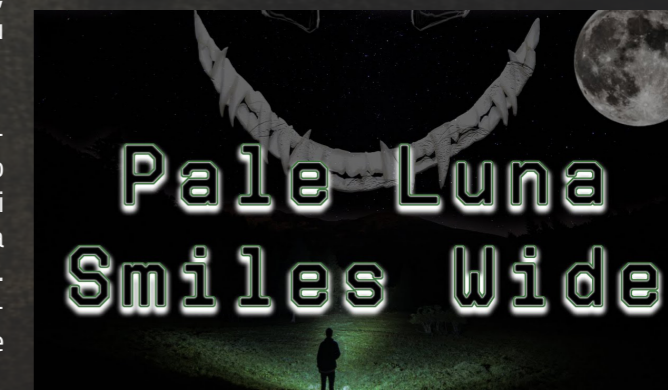
Pre oko sedam godina, na YouTube-u se pojavio serijal o "davno izgubljenoj" PlayStation 1 igri Petscop. Paul, osoba koja je pronašla igru, snimila je svoj prelazak u klasičnom let's play maniru. Na prvi pogled, Petscop deluje kao simpatična, šarena mozgalica namenjena mlađoj publici, ali postepeno i potpuno neočekivano evoluirao u neopisivi horor.

Posle nekoliko epizoda, Paul otkriva skrivene delove igre sa znatno mračnijom atmosferom. Kako igra odmiče, Paul razotkriva priču o čoveku koji je kidnapovao svoju ćerku za koju je verovao da je reinkarnacija njegove prijateljice iz detinjstva. Iako je kasnije otkriveno da je ovaj let's play serijal bio isceniran, priča je bila toliko uverljiva da se pojavila i u časopisu The New Yorker.

## PALE LUNA

Prema legendi, Pale Luna je tekstualna avantura u kojoj igrač mora da pogodi tačne kombinacije reči kako bi napredovao. Igra je navodno bila veoma teška, što objašnjava zašto je samo jedan igrač uspeo da je pređe - čovek po imenu Majkl Nevins. Nakon sati i sati pokušaja, uspeo je da pogodi tačnu kombinaciju reči i napreduje u naredni nivo, da bi na samom kraju pronašao koordinate. Pošto je praktično došao do "čorsokaka" u igri, Majkl je odlučio da poseti mesto koje odgovara ovim koordinatama.

"Naoružan" mapom, kompasom i lopatom, uspeo je da pronađe lokaciju iz igre. Kada je počeo da kopa, pronašao je glavu plavokose devojčice po imenu Karen Polson. Ostatak njenog tela nikada nije pronađen, kao ni tvorac ove bizarne igre.





## BOJI, BRIŠI, STRAŠNI MIKI



Autor: Igor Totić

Znate onaj osećaj kad se prisjetite neke stare igre koju ste igrali kao klinac i u glavi vam je najmodernija grafika svih vremena? Onaj osećaj kad ubedite sebe da je neka igra izgledala i igrala bolje nego što je zapravo istina? Sigurno ste onda nekada ili upalili tu igru ponovo na modernijem hardveru ili pogledali neki YouTube klip i shvatili koliko ste matori i koliko je igra zastarela. E sad, ako biste uzeli da igrate Epic Mickey Rebrushed danas, sem promena kontrola i par novih mehanika, samo biste rekli koliko je igra ista, ali kad uporedite ovaj remaster sa originalom, promene su nebo i zemlja.

3D platforme se izgleda vraćaju u velikom stilu. Sa uspehom AstroBot-a, ljudi su očigledno željni još

ovakvih veselih platformskih igara. Iako nije nova igra, Epic Mickey Rebrushed je toliko dobar rimejk da može da se komotno smatra novom igrom.

Epic Mickey je originalno izašao za Nintendo Wii i pokazao se kao veoma uspešna igra. Međutim kontrole i kamera nisu bili baš najbolji i ovi problemi su potpuno rešeni sa Rebrushed verzijom. Kontrole su sada responzivne, kamera je mnogo fluidnija i dozvoljava veću kontrolu. Ali ovo je samo početak poboljšanja.

Igra počinje sa tim da naš glavni junak, Miki Maus, pronalazi portal iza svog ogledala koji ga vodi do radionice čarobnjaka iz filma Mikijeva Fantazija. Tamo pronalazi magičnu četkicu i slučajno prosipa boju

**LOKACIJE U IGRI SU  
„DETINJASTE“ ALI U ISTO  
VREME I STRAŠNE**

**MIKI OVOG PUTA IMA MAGIČNU ČETKICU SA KOJOM MOŽE  
DA MANIPULIŠE OKRUŽENJE I NEPRIJATELJE**

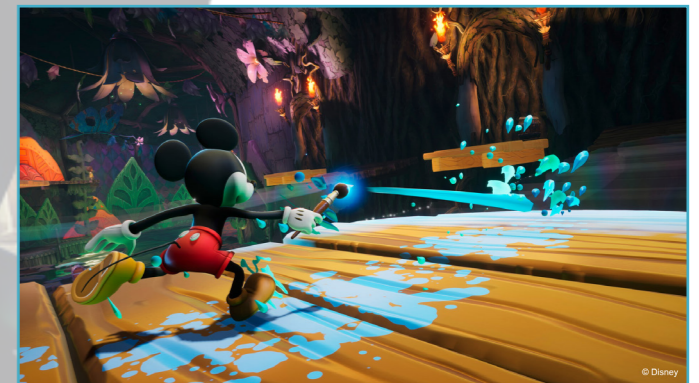


koja pušta zle senke u zemlju zaboravljenih crtanih filmova. Igra vam onda pomeri vreme nekoliko godina unapred gde prikazuju kako je Miki napredovao kroz svoju istoriju i tada ga sile mraka uvlače ponovo u ogledalo. Miki je sada sam u zemlji zaboravljenih crtanih filmova i uz pomoć magične četkice pokušava da izvuče živu glavu i da pomogne ostalim crtačima koji sada pate zbog njegove greške. Zapravo, cela premisa, priča i lokacije su vrlo mračnog karaktera, što je atipično za Miki Maus igru. Ali ovo nije čudno jer je na igri radio Voren Spekter, jedan od tvoraca Deus Ex serijala.

Da bi igra bila još mračnija, postoji moralni sistem koji je poprilično binaran ali dosta mračan. Kroz igru ćete imati izbor da pomažete ili odmažete ostalim Diznijevim junacima. Ali, nekad ćete imati izbor da budete i zli kako biste mogli da dobijete neku bolju nagradu na uštrb junaka kome možete da pomognete. Ili ćete spasiti Gnoma sa katapulte ili ćete ga lansirati i uzeti kovčeg – poprilično mračno. Većina ovih izbora će uticati kako na svet tako i na nastavak igre i priče, tako da razmislite dobro ako planirate da igrate ovu igru samo jednom.

Ostatak igre je klasična 3D platforma gde ćete uglavnom skakati i tabati se sa neprijateljima. Miki

ovog puta ima magičnu četkicu sa kojom može da manipuliše kako okruženje tako i neprijatelje. Četkica može da boji i da ispija boju po potrebi i ovo će često uticati na svet. Na primer, da biste prešli otrovnu reku, možete da obojite most koji će se manifestovati



preko nje. Velika statua vam stoji na putu? Uklonite boju ispod statue da propadne na niži nivo. Ovakvih manipulacija bojama ima kroz celu igru i čak se i borba ogleda u tome da ispijate boje iz neprijatelja. Ako napadate neprijatelje bojama, onda postaju šarmirani i pomažu vam protiv ostalih. Većina bosova koristi ovaj pristup kombatu gde ćete morati nešto da ispijete ili obojite kako biste naneli štetu. Ali pored i





ovakvih interakcija, biće neprijatelja na koje samo izbljujete ogromnu količinu boje da bi vam se pridružili ili samo ispijati dok ne budete imali prilike da ih udarite.

Lokacije u igri su „detinjaste“ ali u isto vreme i strašne. Pod ovim mislim da će se Miki provlačiti kroz kanalizaciju, prolaziti kroz začarani mračni zamak i lutati po vrlo čudnom luna parku. Svaka od ovih lokacija, a ima ih mnogo više nego što sam naveo, su odlično dizajnirane da inkorporiraju Mikijeve sposobnosti kako za progres dalje tako i za pronalazak skrivenih lokacija i zagonetki. Neki nivoi se prebace u 2.5D gejmpler koji dosta podseća na stare platforme kao što je Rayman. Ovo su vrlo kratki segmenti koji su se meni mnogo dopali jer su nostalgичni ali dovoljno dinamični i uzbuđujući da mogu komotno da budu svoja igra ako bi bili malo duži i kompleksniji.

Epic Mickey Rebrushed je još jedan odličan remaster a u poslednje vreme ih dobijamo dosta. Da li je ovo dobro ili loše, to je za neku drugu priču. Miki će svakako biti zabavan kako klincima tako i odraslima i mislim da niko ne bi zažalio ovu kupovinu. Ako nikada niste imali prilike da probate Epic Mickey na Nintendo Wii a želite iskustvo koje je bolje nego original, Epic Mickey Rebrushed je za vas.

**EPIC MICKEY REBRUSHED JE TOLIKO DOBAR RIMEJK DA MOŽE KOMOTNO DA SE SMATRA NOVOM IGROM**



RAZVOJNI TIM: Purple Lamp  
PLATFORME: PS4/5, PC, Xbox One, Xbox Series X/S

IZDAVAČ: THQ Nordic  
CENA: 59,99€

OCENA

**8,5**

- ✓ Sjajan remaster
- ✓ Zanimljiva, strašnija, priča u Mikijevom svetu
- ✗ Nije baš mnogo izazovna
- ✗ Neke borbe su baš dosadne

Igru ustupio:  
Iris Mega

TEST PLATFORMA:  
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: AMD FX - 8300 x8 / Intel Core i5 - 3570K  
GPU: Radeon RX 570 / GeForce GTX 1050Ti  
RAM: 8 GB  
HDD: 28 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



## DA LI SU TO RIBOK ILI NAJK?



**Autor: Igor Totić**

Devolver Digital i Free Lives studio su par iz raja. Free Lives su poznati po svojim ludakim igrama kao što su Broforce i Genital Jousting (GOTY 2016 što se mene tiče) i sad sa Anger Foot nisu ni malo zgzazili kočnice na svoje ludorije, a Devolver ih podržava u potpunosti.

Sa početka, igra vam ukazuje da je vrlo detinjasta

kako sa dizajnom, muzikom tako i sa humorom. Ne stide se ove činjenice, štaviše potpuno se hvataju za nju i to čini igru duhovitom ali, još bitnije, zabavnom.

Radnja se dešava u Shit City (upozorio sam vas). Ovo je grad gde je kriminal zapravo zakon i kontrolisan je od strane četiri kriminalne grupe. Pollution Gang, grupa koja čini zločine protiv životne sredine, Violence Gang je na čelu nasilnog kriminala, Business Gang obavlja



### NAJBITNIJE ORUŽJE KOJE IMATE JE VAŠA NOGA

korporativne kriminalne akcije dok Debauchery Gang specijalizovan za razvrat. Glavni junak, vi, ne pripada nijednoj bandi i želi samo da dovrši svoju kolekciju patika, koje bivaju ukradene. Sad je na Anger Foot-u da krene u avanturu nasilja i razvrata i da povрати svoje patike i pogazi malu armiju neprijatelja.

Da, zvuči jako glupo. Ali ovo je šarm Anger Foot-a - ne shvata ni sebe, ni žanr, ni priču nimalo ozbiljno. Samo vas ubaci u igru, da vam jedno dugme za šutiranje i konačni cilj – pronađi sve patike. Na prvi pogled, gejملهj je vrlo jednostavan – razbijaj vrata nogama i pobij sve uz put od tačke A do tačke B. Jako je teško preneti tekstualno koliko je ovaj koncept zapravo zabavan. Možete da šutnete skoro bilo šta i da to nešto pretvorite ili u mleveno meso ili u leteći projektil. Šutiranje vam je glavni adut, ali kroz igru ćete pronalaziti

razna naoružanja od protivnika koji vam unose nove faktore krvoprolića kroz svaki prolaz. Kroz misije ćete često dobijati pištolj, SMG i sačmaru koji imaju ograničenu municiju, ali možete da je dopunite tako što ćete pokupiti novo oružje sa poda. Kasnije kroz igru, ali samo u specijalnim misijama, dobićete i moćnija oružja kao što je samostrel ili bacač plamena.

Ali najbitnije oružje koje imate je noga.

Kako budete prelazili misije, dobijaćete nove tipove obuće koje mogu da budu različiti modifikatori kako se ponaša vaš lik ili neprijatelj. Svaka misija vas ocenjuje sa zvezdicama koje se dobijaju za razne zadatke koje ispunite tokom igre (završi misiju u određenom vremenskom periodu, pobij sve neprijatelje, nemoj da koristiš oružja i slično), što pospešuje ponovno igranje







### ANGER FOOT NE SHVATA NI SEBE, NI ŽANR, NI PRIČU NIMALO OZBILJNO



### CILJ ANGER FOOT-A NIJE DA PREĐETE IGRU, NEGO DA SVAKI NIVO NAUČITE KAKO BISTE MU SE VRATILI I OTKLJUČALI SVE IZAZOVE



kako biste skupili sve zvezdice. Zvezdicama otključavate novu obuću gde svaka ima neki modifikator. Na primer, štikle vam dozvoljavaju da ubijete neprijatelje predmetima za bacanje, dok ih meci samo ošamute. Detonators su patike koje pretvaraju sva vrata u eksplozive (a verujte mi da ćete šutirati mnogo vrata) dok Floaters smanjuju gravitaciju i dozvoljavaju vam da lebdite. Postoje 23 pari obuća koje ćete otključati i ovolika količina vas motiviše da se često vratite igri i probate nove modove.

Kao što rekoh, postoje četiri bande i samim tim i četiri bosa od kojih svaki drži po par ukradenih patika. Do svakog bosa se dolazi kroz nekoliko



misija u tematici svake bande, što je standardan progres. Međutim, težina igre se ne ogleda u samom prelazu, već u skupljanju ponekad izuzetno teških izazova kako biste zaradili što više zvezdica. Neki od ovih izazova zahtevaju specifičan par cipela kako biste ga uopšte započeli – kao na primer izazov koji zahteva da ne skočite nijednom tokom misije, što je nemoguće bez cipela koje gase gravitaciju, a koje morate prethodno da otključate.

Anger Foot sam igrao na PC i na Steam Deck-u i ne znam gde je bolji doživljaj. PC ima prednost veće preciznosti zbog miša i tastature, dok igranje na Deck-u unapređuje vreme provedeno na WC šolji, a i radi u zaključanih 60 FPS.

Cilj Anger Foot-a nije da pređete igru, nego da svaki nivo naučite kako biste mu se vratili i otključali sve izazove. Ovo je igra koja je na papiru vrlo repetitivna i zahteva da se vraćate u prethodne misije kako biste ih uradili što bolje. Ako ovo nije vaš tip igre, možete uživati u Anger Foot jednim prelaskom, dok će igrači koji vole izazove i gejملهj ponavljanja nalik na Hotline Miami, ovde definitivno uživati.



PLATFORME:  
PC, macOS, Linux

RAZVOJNI TIM:  
Free Lives

CENA:  
24,99€

IZDAVAČ:  
Devolver Digital

OCENA

8,5

- ✓ Igra puna adrenalina
- ✓ Vrlo originalan koncept
- ✓ Izuzetno duhovito
- ✗ Humor se neće svima dopasti
- ✗ Repetitivnost je cilj igre, koji nije za sve

Igru ustupio:  
Cosmocover

TEST PLATFORMA:  
PC, Steam Deck

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit  
CPU: Intel Core i7-6950X / AMD Ryzen 7 2700X  
GPU: GeForce GTX 1080 / Radeon RX 5700  
RAM: 8 GB  
HDD: 15 GB

# PHOENIX SPRINGS

## LINČ I IŠIGURO U AVANGARDNOM RUHU

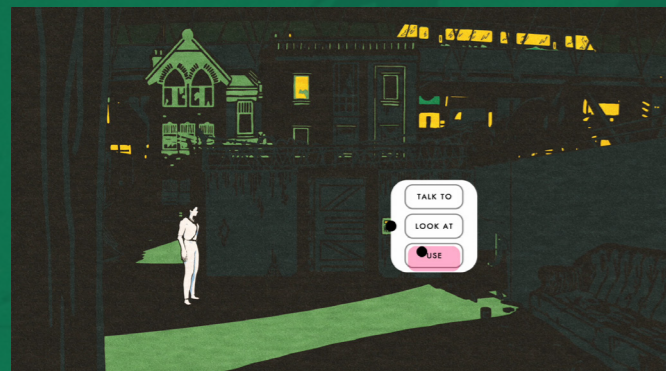


**Autor: Nikola Aksentijević**

Čovek često žudi za misterijom i intrigom, te ga uzbuđuje da nalazi odgovore u nepoznatom i da otkriva tajne koje mu se nalaze tik ispred nosa. Sa svakodnevnom monotonijom dolazi i potreba za nepoznatim i avanturom, gde Phoenix Springs

otvara upravo put za tako nešto.

U ovom neo-noir okruženju, atmosfera je neobično jeziva. Sve što vidite i otkrijete, može se povezati sa nečime drugim, bilo da se radi o nekoj novoj informaciji, nečemu sa čime ćete interagovati ili osobi sa kojom ćete pričati. Fokalna tačka ove point 'n' click avanture jeste Iris, koja će često razgovarati i sa vama putem



### PHOENIX SPRINGS VAS VODI NA PUTŠESTVIJE KROZ MENTALNU I FIZIČKU REALNOST SVETA U KOJEM SE NALAZI

naratorske role. Svaka akcija koju joj naložite da uradi biće praćena komentarom ili njenom mišlju. Niko od drugih karaktera ne izgovara svoje rečenice - tu Iris stupa na scenu, igrajući ulogu nekoga ko bi vam čitao naglas neku novelu ili roman. Ona govori vama, igraču, dok istovremeno priča sama sa sobom. Ovaj pristup je veoma inovativan, čak i u gejming svetu, a ovde ima odličan uticaj povezivanja sa glavnim karakterom i definitivno me je ubacio u ovaj



nalazi. Premisa je poprilično jednostavna - tražite sopstvenog brata koji je nestao, ali odatle se priča razvija u poprilično nepredviđenom pravcu, dok uspešno razvija svet oko Iris bez istovarivanja tone dosadnog dijaloga ili teksta preko ekrana, najviše zahvaljujući maestralnom vizuelnom dizajnu ove igre. Sve izgleda kao naslikana slika koja se istovremeno kreće, nešto slično isprekidanoj stop-motion grafici, samo na platnu. Svaki detalj je prelep, od sitnih predmeta, do karakternih modela, pa i nekih okruženja koja variraju od veoma mračnih, do veoma osvetljenih, posedujući elemente fovističke estetike sa daškom pop arta. U par slučajeva, ovo jeste pravilo problem, jer u preterano mračnim prostorijama, često sam

naučno-fantastični svet čiji smo Iris i ja sada bili deo.

Phoenix Springs vas vodi na putešestvije kroz mentalnu i fizičku realnost sveta u kojem se

BRIDGE



umeo da omašim par tragova za napredovanje priče.

Phoenix Springs ponekad ume da upadne u zamku tipičnu za većinu point 'n' click igara sa preterano specifičnim rešenjima za neke od zagonetki koje vas čekaju. Ovo jeste problematično u par segmenata, ali igra ne traje duže od 4,5 sati, pa neće vam trebati mnogo da prođete i kroz te problematičnije zagonetke.

Ovde bih napomenuo i opasnost gde narativ koji se prepliće pred vama neće biti za svakoga,

kombinujući neke od ozbiljnijih tema kao što su krhkost sećanja, smrt i šta dolazi posle, kao i stapanje života sa tehnologijom. Iako ove teme



**PHOENIX SPRINGS PONEKAD UME DA UPADNE U ZAMKU TIPIČNU ZA VEĆINU POINT 'N' CLICK IGARA SA PRETERANO SPECIFIČNIM REŠENJIMA ZA NEKE OD ZAGONETKI**



jesu generalno pokrivene u širokoj meri, pristup njima podseća na filmove Dejvida Linča, sa vrlo suptilnom i ne uvek jasnom alegorijom prebačenom preko ovih tema ispod. Iako sam prešao igru, i dalje ne mogu najbolje opisati šta se tačno desilo. Iako ja veoma volim ovakav pristup i smatram da je narativ maestralno isprepleten, dosta ljudi će ovo naći iritantnim.

Dizajn zvuka je za svaku pohvalu, gde pored odlične glumice koja daje glas Iris, celokupan ambijentalni zvuk i atmosfera bivaju ispunjeni komplementarnim aspektima na svakom koraku. Igra će raditi i na drastično starijim konfiguracijama bez ikakvih problema, sa možda i najnižim hardverskih prohtevima u poslednjih par godina.

Ostavljam ovde i kao potencijalnu zamerku da je igra možda mogla duže da traje, jer sam jednostavno hteo još na kraju ovog iskustva. Međutim, igra ima par detalja koje će možda uspešno sakriti od vas da bi vas pozvala na višestruke prelaze, ali ne bih računao na to, s obzirom da je priča poprilično linearna.

Sve u svemu, ako ste fan nečega drugačijeg, avangardnog i ako ste u tom „artsy“ fazonu u skorije vreme, ova igra će vam sigurno počešati taj svrab. Nema mnogo igara kao što je Phoenix Springs, ako ih uopšte i ima, s obzirom na njegovu originalnu izvedbu.

**FOKALNA TAČKA OVE AVANTURE JESTE IRIS, KOJA ĆE ČESTO RAZGOVARATI SA VAMA PUTEM NARATORSKE ROLE**



PLATFORME:  
PC

RAZVOJNI TIM:  
Calligram Studio

CENA:  
18,99€

IZDAVAČ:  
Calligram Studio

OCENA

8,3

- ✓ Vizuelni dizajn i zvuk
- ✓ Zanimljiv svet i okruženje
- ✓ Odlična priča...
- ✗ ...koja nije za svakoga i može biti pomalo konfuzna
- ✗ Pojedine zagonetke zahtevaju nelogična i veoma specifična rešenja

Igru ustupio:  
Calligram Studio

TEST PLATFORMA:  
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7  
CPU: Pentium  
GPU: DX10, DX11, DX12 GPU's  
RAM: 2 GB  
HDD: 2 GB

# DRDR

DEAD RISING  
DELUXE REMASTER



## FRENK I BEK



**Autor: Nikola Akstijević**

Dead Rising je i dalje kul igra. Bio je kul 2006. godine, a kul je i sad. Idite i igrajte Dead Rising. Zarad boljeg ili goreg utiska, Dead Rising je rogue-lite. Doterate dokle možete i onda krenete ispočetka prenoseći svoje statove, specijalne poteze i pre svega - poznavanje



Dead Rising je još jedan u nizu remastera koji dobijamo, i ovoga puta moram reći da je ovaj u potpunosti isplativ. Ovaj kulni klasik je festival "sirastih" dijaloga i potpuno suludih dizajnerskih odluka, međutim remaster potpuno menja pregršt stvari. Ovoga puta, to nije samo vizuelni



**GLASOVNA GLUMA  
SMEŠNO LOŠIH DIJALOGA  
JE ODLIČNA, GDE SU  
NOVI GLUMCI GOTOVO  
SAVRŠENO SKINULI  
ORIGINAL**



aspekt koji je doživeo solidno izoštravanje zastarelih tekstura i okruženja, nego je igra prebačena u potpuno novo ruho.

Tu su i preko potrebne novotarije u gejملهj mehanikama koje opravdavaju i čine ovu igru drastično zabavnijim iskustvom od onoga što je pružala. Na primer, sada se možete kretati dok nišanite, iako kretanje tokom pucanja ili bacanja i dalje nije opcija.

Pored ove solidne promene koja čini celu igrariju dinamičnijom, i save sistem je promenjen, te će se igra automatski sačuvati svaki put kada promenite zonu. Pored toga, dodata su mesta za čuvanje i u bezbednim zonama, kao i više različitih save slotova naspram samo jednog u originalu.

Takođe, ova nova mesta za čuvanje omogućavaju da ubrzate protok vremena, popravljajući potpuno iritantnu mehaniku gde ste morali da

čekate ne radeći ništa dok igra ne okine sledeći bitan događaj.

Besomučno šibanje zombija na najsmešnije načine se isto i završava u remasteru, te ćete imati više različitih krajeva, kao i nove modove nakon prvog prelaza. Borba izbliza je i dalje nepouzdana i hitboksevi su jako upitni, te ćete često biti nahvatani od tone zombija, dok glavni lik, Frenk, biva beskonačno izujedan. Nenormalno precizni zombi panduri su tu, kao



**OVAJ KULTNI KLASIK JE FESTIVAL "SIRASTIH"  
DIJALOGA I POTPUNO SULUDIH DIZAJNERSKIH  
ODLUKA**



i apsurdno veliki HP sunđereri od raznoraznih psihopata na koje ćete naletati. Cilj Dead Risinga jeste doduše u nekoj meri uvek bio da učini igračev život veoma očajnim, jer kako budete prelazili igru, sve ove zavrzlake ćete prevazići, što boljim igranjem, što vašim novim specijalnim sposobnostima.

Dead Rising je prešao na novi RE endžin koji CAPCOM koristi još od RE7, i iako vas grafika neće oduvati sa stolice, igra je veoma prijatna za oko i izgleda za par nivoa bolje od originalne verzije, uz to što i šiba na osrednjim konfiguracijama bez ikakvih problema i na nešto većim nivoima detalja. Glasovna gluma smešno loših dijaloga je odlična, gde su novi glumci gotovo savršeno skinuli originalne performanse, dok je tu i originalna muzička podloga koja mi je i dan danas zarazna.

Sve u svemu, ako vam treba malo "bezmozgaške" zabave i akcije, idite pročitajte prve tri rečenice ove recenzije, to je sve što vam treba, jer ovaj remaster vredi svake pare.

**DEAD RISING JE BIO KUL 2006. GODINE, A KUL JE I SAD**



PLATFORME:  
PC, PS5, Xbox Series  
X/S

RAZVOJNI TIM:  
CAPCOM

CENA:  
49,99€

IZDAVAČ:  
CAPCOM

OCENA

8,5

- ✓ Pregršt pozitivnih gejملهj promena
- ✓ Veliko vizuelno unapređenje u novi RE endžin
- ✓ Prezabavno
- ✗ Nije za svakoga, igrajući na tu lošu zombi tropu
- ✗ I dalje ima par limitacija originala

Igru ustupio:  
CD Media

TEST PLATFORMA:  
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11  
CPU: Intel i7/8700 / AMD Ryzen 5 3600  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070Ti / AMD RX 5700  
RAM: 16 GB  
HDD: 59 GB

**TOTALNA  
RASPRODAJA  
GAMING MAJICA**



**REKT  
SHOP**

REKT.SHOP



# PONOVO SEVAJU VARNICE!

**Autor: Milan Živković**

Da li volim ja Vedžita? Tako nešto se ne pita.

Nije tajna da je Dragon Ball franšiza na mene ostavila najveći utisak kada je anime kultura u pitanju. Nisam siguran da bih mogao da odaberem omiljeni anime, ali ako je neki ostavio najveći trag na mene, definisao moju ljubav prema žanru i uvrstio me među doživotne obožavaoce japanske animacije, to je definitivno Dragon Ball.

Da nisam bio jedini igrač koji je bio željan da kroz video igre doživi atmosferu serije, pokazatelj su desetine i desetine igara sa ovom tematikom, objavljene tokom decenija na mnoštvu platformi. A ja, kao veliki obožavatelj i uživatelj interaktivne

zabave, isprobao sam gotovo svaku igru na temu Zmajeve kugle koje sam mogao da se dočepam.

Iskreno, mislio sam da će tranzicija sa PlayStation 2 na PlayStation 3 generaciju konzola, označiti ulazak u sam vrhunac za anime igre, koje će izgledati nikad bolje i neće bolje ni moći da izgledaju u budućnosti. Ovo je ujedno i jedna od mojih na-



**ANIMACIJE PONEKAD MOGU BITI KRUTE ALI KADA ZASIJAJU, ONE BUKVALNO PRŠTE**

**SVE ZAISTA PRŠTI, ZGRADE SE RUŠE, VARNICE SEVAJU, ALI TEŽINA UDARACA I DALJE DELUJE PLITKO**

igorih prognoza ikada, jer od tog trenutka, Dragon Ball igre kao da su sve svoje prioritete uložile u sporo poliranje grafike, koja jeste sve lepša ali zato zanemaruje neke druge stvari.

Pre skoro 20 godina, i sam sam radio na jednoj igri sa Dragon Ball tematikom, želeći njom da prikazem kakav je to osećaj biti Goku, u najboljem mogućem smislu. Nažalost, život se isprečio pa je moja DBZ igra rađena u Macromedia Flash-u zauvek ostala u 0.2 beta fazi a sve moje nade i snovi, prepušteni su zvaničnim timovima koji i dan danas pokušavaju da nas oduševе novim naslovom voljene franšize. No, kakva je situacija danas?



jer se na neki način u jednostavnosti i kriju draž i šarm DBZ serija i igara. Pa bih prvo krenuo od grafike.

Vizuelno, igra varira od solidnih do zaista impresivnih momenata. Animacije ponekad mogu biti krute ali kada zasijaju, one bukvalno pršte. Igra je blagoslovena sa skoro 200 karaktera i svaki od njih ima svoj set poteza, što broji jednu zaista impozantnu kolekciju specijalnih napada i efekata. U tom smislu, igra izgleda stvarno impresivno.

Moja prva zamerka, bez obzira na grafiku koja na slikama izgleda besprekorno, tiče se upravo vizuelnog doživljaja koji radi u službi atmosfere. Toli generacije konzola su došle i otišle, sada na raspolaganju imamo hardver koji kao da stoji na pragu mogućnosti da se poigra fotorealizmom, a i dalje nemamo Dragon Ball igru koja zalazi u samu srž DBZ iskustva.

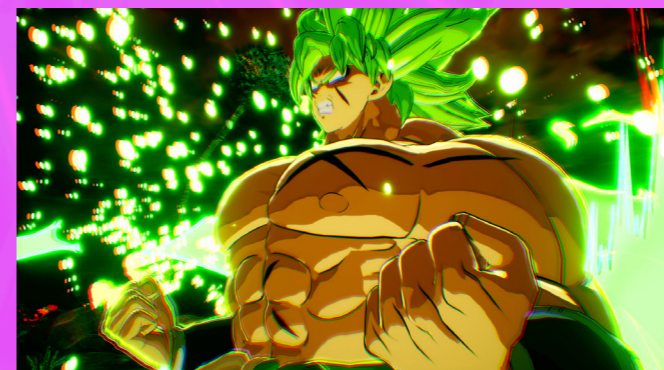
Sve zaista pršti, zgrade se ruše, varnice sevaj,



Sparking! Zero je direktan nastavak na Budokai Tenkaichi 3, poslednju u nizu PlayStation 2 igara iz zlatnog vremena Dragon Ball tuča. U ovom smislu, spremite se da iskusite oprobani recept koji je nekada žario i palio konzolama anime zaljubljenika. A danas, pokušava da pronađe čvrst oslonac na lelujavom tlu modernog gejminga. Igru bih voleo da definišem što jednostavnije,

ali težina udaraca i dalje deluje plitko. Zemlja ne podrhtava dovoljno slikovito kada se sudare dva giganta. Na zemlji ne ostaju realistični krateri nakon što je izbombardujete arsenalom specijalnih napada. Dragon Ball je serija preterivanja, a današnje igre kao da bojažljivo opipavaju puls igračima u nastojanju da ih previše ne uzbude.

Ne shvatite pogrešno, igra izgleda odlično, tra-



## IGRA JE BLAGOSLOVENA SA SKORO 200 KARAKTERA I SVAKI OD NJIH IMA SVOJ SET POTEZA, ŠTO BROJI JEDNU ZAISTA IMPOZANTNU KOLEKCIJU SPECIJALNIH NAPADA I EFEKATA



govi uništenja ostaju i zemlja ume da podrhti, ali sve je to slabo naspram onoga kako bi jedan pravi fan serijala napravio da je radio na igri. Međutim, možda su moja očekivanja i previsoka. Možda bi takvu igru i takav sistem bilo jako teško izbalansirati a da ne bude potpuni haos u najavi. Ali verujem da, kada bi pažnja bila na doživljaju umesto na ubacivanju 182 lika u igru, situacija bi bila neopisivo bolja. Dajte mi 20 likova, ali neka igra kao igra bude nezaboravno iskustvo.

Sparking! Zero poseduje više režima igranja, od kojih je najzanimljiviji prelazak priče i kompetitivna borba dva igrača.

Istina, stotinu puta smo prelazili Dragon Ball priču ispočetka, ali ovde je ona izvedena jako dobro, dinamično prelazeći preko najbitnijih momenata u



## POVEZIVATI UDARCE I KORISTITI ARSENAL PROTIV PROTIVNIKA, ISTOVREMENO SE BRANEĆI, PREDSTAVLJAĆE IZAZOV ČAK I ZA ISKUSNIJE IGRAČE

serijalu gde kontrolu preuzimate kada je ono najzanimljivije. Ovakva vrsta implementacije, čini da pomislim kako mi nikada neće dojaditi da Dragon Ball priču doživljam ispočetka.

Kompetitivni režim je ipak ono gde ćete provesti najviše vremena, oprobavajući snagu sa drugarima za istim televizorom. Ovo je naravno izvodljivo zahvaljujući starom "split screen" sistemu koji vertikalno deli sliku na dva dela. Nažalost, kada se slika podeli tj. renderuje dva puta, moguće je koristiti samo jednu jedinu mapu za borbu, kako bi igranje drugih bilo previše zahtevno za današnji hardver. Iskreno, uopšte mi nije jasno kako je ovo moguće da je slučaj i nadam se da će biti ispravljeno budućim zakrpama.

E sad kada govorimo o borbi, moram da priznam da istom nisam sasvim zadovoljan. U pitanju je sistem koji je previše komplikovan za nešto tako jednostavno. Nemate vi tu Bog zna koliko komandi i napada a opet povezivati ih i koristiti protiv protivnika, istovremeno se braneći, predstavljaće izazov čak i za iskusnije igrače.

Ovome doprinosi i činjenica da je sistem tutorijala jako oskudan i neće vas ni upola pripremiti koliko je potrebno za okršaje protiv ljudi koji znaju šta rade. U ovom smislu, moram da priznam da sam odustao od treniranja i omogućio jednostavno izvođenje specijalnih komboa u opcijama. Ukoliko



ne planirate da učestvujete na nekim takmičenjima, mislim da bi najpametnije bilo da i vi učinite isto. Čast izuzecima!

Audio podloga je savršeno u Dragon Ball duhu, od muzike pa do glumačke postave koja je većinom ona iz originalnih serijala. Ovo je naravno izuzetno značajno za jednu Dragon Ball igru i na tom polju nemam apsolutno nikakvu primedbu već samo reći hvale.

Kao jedan paket, Dragon Ball: Sparking! Zero je dugoočekivana i dobrodošla igra žanra koji je definitivno nedostajao. Ovaj tip igara je nekada bio objavljan često ali svakim nastavkom opravdavao svoje postojanje propisnim napretkom. Sada, decenijama kasnije, napredak je teško izmeriti. Ali dobrodošlicu za povratak serijalu, a u neku ruku i žanru, s lakoćom je izmeriti. Velika je!



Ukoliko ste ljubitelj Gokua i ostatka družine, nema sumnje da ćete uživati. Ali u zavisnosti od vaših očekivanja, pitanje je jedino da li ćete uz naslov provesti samo broj sati dovoljan za prelazak glavnih modova ili se zadržati mnogo, mnogo više, odmeravajući snage u društvu. Na ovo pitanje, nažalost, možete samo sebi dati odgovor, nakon što igru pribavite. A bez obzira na sve moje kritike, ova igra je nešto što ipak moram da preporučim svima koji su u ljubavi sa Dragon Ball franšizom.



RAZVOJNI TIM:  
Spike Chunsoft

PLATFORME:  
PS5, PC, Xbox  
Series X/S

IZDAVAČ:  
BANDAI NAMCO  
Entertainment

CENA: 79,99€

OCENA

8,1

- ✓ Igra izgleda verovatno nikad lepše
- ✓ Cela audio podloga sa sve glumom je tu
- ✓ Prelazak priče je dinamičan i zabavan
- ✗ Protiv drugara na samo jednoj mapi?
- ✗ Sistem borbe težak za navikavanje
- ✗ Propuštena prilika za simulacijom UNIŠTENJA, kakvu DBZ zaslužuje

Igru ustupio:  
Iris Mega

TEST PLATFORMA:  
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Core i7-9700K / AMD Ryzen 5  
3600  
RAM: 16 GB  
GPU: Nvidia GeForce RTX 2060 / AMD  
Radeon RX Vega 64  
HDD: 29 GB



# LINK JE KONAČNO ZELDA!



**Autor: Milan Živković**

Zamislite kako ste nekoga godinama učili da je protagonist igara o Zeldi zapravo lik po imenu Link. Da, ovo jeste česta zabuna kod novih igarača...

I sada kada je ta osoba konačno usvojila znanje, počinjete da igrate najnoviju igru serijala gde on uperi prstom ka protagonistu i poviče "Link!". Kako sada objasniti da ponovo nije u pravu? I da je posle gotovo 40 godina postojanja franšize, princeza Zelda dobila igru u kojoj je protagonist! Dobro, onu katastrofu sa Philips CD konzole ne računa-

mo...

Serijal ovih igara nije preterano krut. Povremeno, pojavila bi se tu i neka sporedna avantura, koja menja koncept ali zadržava duh franšize. Uglavnom, to bi bile neke "džepne" igre, koje odaju utisak pustolovine u malom. Ali su gotovo sve one, odlični naslovi. Takav je slučaj i sa Echoes of Wisdom koji je danas pred nama.

Iako je pobedio u fer borbi protiv Ganona, Link po završetku okršaja postaje žrtva zloslutnog portala koji počinje da se širi i guta kraljevstvo Harjul. Princeza Zelda nekako uspeva da pobjegne kandžama iste sudbine, pa udružuje snage sa misterioznim stvorenjem kako bi zaustavila neumitno

**KAKO ZELDA U OVOJ ITERACIJI I NIJE NEKI BORAC, NAČIN NA KOJI SE SUPROTSTAVLJA ČUDOVIŠTIMA ŠIROM SVETA, SAMO JE ODJEK NJENE MUDROSTI**

**VIZUELNO, IGRA JE REPLIKA RIMEJKA IGRE LINK'S AWAKENING, OBJAVLJENE 2019. GODINE**

propadanje sveta, a naravno i spasila svog junaka u zelenom. Vrlo romantično, ako mene pitate.

Kako Zelda, bar u ovoj iteraciji, i nije neki borac, način na koji se suprotstavlja čudovištima širom sveta, samo je odjek njene mudrosti. Otuda i naslov, jelte. Princeza, čuvar jednog od tri dela "Triforce" moći, može da replicira predmete i stvorenja i iskoristi ih kako bi prevazišla sve prepreke.

Tako na primer, pri prvom susretu sa krevetom, može da ga iskopira i ubaci u svoju bazu predmeta,

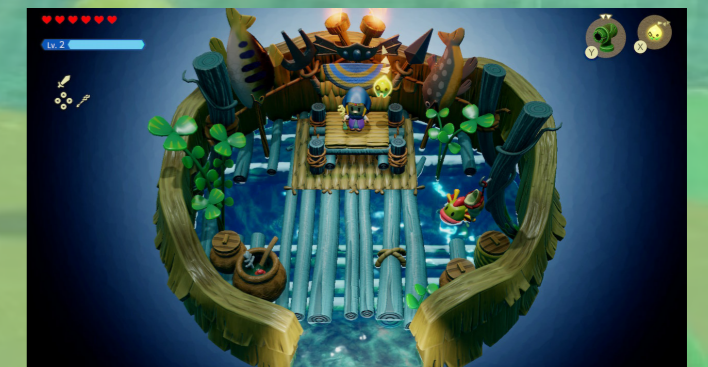


Šta, naveo sam samo krevet? Mada nek' sam proklet ako ga nisam koristio u 97% situacija! Kao da mi je igra u samom startu dala najkorisniji predmet i već tu umanjila potencijal svakog mog narednog razmišljanja. Rekao bih da je razvojni tim ovde ipak napravio mali propust.



koje kasnije može da zove po potrebi. Široka klisura? Nema problema. Naređamo nekoliko kreveta jedan na drugi i napravimo mostić. Energija na izdisaju? Nema problema. Dozovemo najudobniji krevet i odmorimo oči na nekoliko minuta. Predmeta je mnogo a mogućnosti su ograničene samo vašom intuicijom i maštom.

Kloniranje odnosno "odjekivanje", ne staje samo na predmetima, već je moguće doživati i pobeđene protivnike da se bore na vašoj strani. Odabir odgovarajućeg protivnika, automatski definiše dalji tok borbe, pa je tu takođe potrebno malo mučnuti glavom. Slati slepe miševе da se bore sa ajkulom, ima još manje smisla nego što mislite...





**IGRA JE ISPUNJENA TRADICIONALNIM ZAGONETKAMA KOJE IDU POD RUKU SA DODATNIM IZAZOVIMA ZA RAZMIŠLJANJE, ZASNOVANIM NA IZMENJENOJ MEHANICI BORBE I SNALAŽENJA U PROSTORU**



Vizuelno, igra je replika rimejka igre Link's Awakening, objavljene 2019. godine. Iako simpatično, moram priznati da nisam ni bio pa isto tako ni ostao ljubitelj stila koji je krasio tu igru. Možda svet za nijansu manje deluje kao da je ispunjen plastičnim lutkicama, ali serijal je uvek umeo da nas šarmira i najjednostavnijim dizajnom, što ovde nije sasvim slučaj.

No igra izgleda i više nego pristojno, naročito ukoliko uzmemo u obzir platformu koja samo što se nije penzionisala. Svet je šaren, dizajn nivoa nije previše jednostavan, a povremene scene i specijalni efekti umeju da budu baš lepi. Ipak, bez obzira

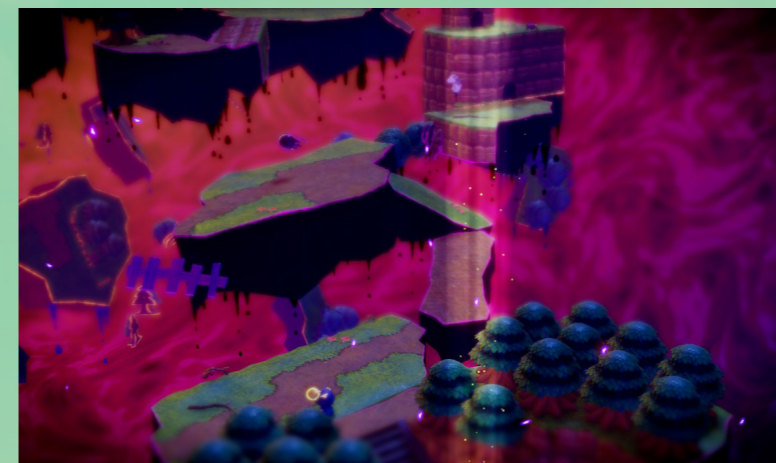
na sve to, ukoliko niste baš tvrdokorni zaljubljenik u ovaj stil, nećete se sresti ni sa čim vrednim oduševljenja.

Osim što može da doziva likove u pomoć, Zelda može i da se transformiše u Linka na kratak period, što na neki način ipak unosi prepoznatljivi i tradicionalni gejملهj u igru, čemu sam se naročito obradovao. Ovo je automatski uticalo i na spoznaju da, koliko god zabavan bio novi sistem, ipak je za ligu slabiji od onoga na šta smo do sada navikli.

Sa vedrije strane, igra je ispunjena tradicionalnim zagonetkama, što je jako pohvalno i ide pod ruku



**CEO UTISAK KOMPLETIRA MUZIKA, KOJA JE OČEKIVANO JAKO KVALITETNA**



sa dodatnim izazovima za razmišljanje, zasnovanim na izmenjenoj mehanici borbe ali i snalaženja u prostoru. Kompletan sistem je jako dobro izbalansiran u svakom pogledu, tako da ni zagonetke neće biti previše teške. Ali ni momenti gde je potrebno premostiti prepreke ili nadjačati protivnike nisu ni previše laki ni izazovni.

Naravno da ceo utisak kompletira muzika, koja je očekivano jako kvalitetna. Rekao bih čak i bolja nego u vizuelnom mlađem bratu kakav je bio "Link's Awakening", tako da ćete sigurno uživati u mnoštvu numera.

Kao veliki ljubitelj The Legend of Zelda serijala, ja sam i u ovoj igri propisno uživao. Ali celo iskustvo se ipak ne može porediti sa nekom Zelda igrom koju jedva iščekujete, pa kada se konačno pojavi potpuno vas raspameti. Ovo je više sporedna, džepna i šarmantna pustolovina sa nesvakidašnjim obrtom. Odličan ubica vremena dok čekamo na naredni veliki naslov, na koji se valjda neće čekati previše dugo.

Ukoliko volite avanture koje pokreću na razmišljanje ili ste apsolutno neprikosnoveni ljubitelj ovog serijala, nema nikakvog razloga da ovu igru zaobiđete. Ali ako niste baš sigurni koliko vam cela postavka može prijati, mislim da je najbolje da na internetu pogledate prvih pola sata igre i zaključite na osnovu toga. Jer kako igra inicijalno "udari", verujte tako će i ostatak njenog trajanja odjekivati...



RAZVOJNI TIM:  
Nintendo EPD  
Grezzo

PLATFORME:  
Nintendo Switch

CENA: 59,99€

IZDAVAČ:  
Nintendo

OCENA

8,5

- ✓ Dobar dizajn sveta
- ✓ Mehanike koje pozivau na razmišljanje
- ✓ Odlična muzička podloga
- ✗ Žongliranje predmetima ume da bude naporno
- ✗ Recept vremenom gubi na dopadljivosti

Igru ustupio:  
CD Media

TEST PLATFORMA:  
Nintendo Switch





# PER ASPERA AD ASTRA



**Autor: Nikola Aksentijević**

Originalni Factorio je već sam po sebi, ne samo kultno ostvarenje, nego predstavlja poduhvat ogromnog planiranja, inženjeringa i ostaje kao jedno od najizazovnijih i najispunjenijih iskustava koje sam imao u nekoj video igri. Factorio: Space Age, ne da samo prezentuje ova dostignuća kao nebitna, već ih i umanjuje. U ovom gigantskom dodatku za osnovnu igru, bukvalno galaktičkih razmera, šibaće se rakete sa vaše inicijalne planete kao da je to tek početak igre, dok će se ovo sve rezultirati u apsolutno mukotrpnj logistici na interplanetarnom nivou. Space Age učetrostručuje broj planeta u igri, svaku sa svojom florom i faunom, kao i izazovima i preprekama koje ćete morati da naučite maltene od nule kako biste mogli da napravite funkcionalan sistem.

Space Age je teško opisati kao ekspanziju, pošto više liči na punokrvni nastavak. Iako ovde ima više nego dovoljno materijala da se ovo opravda kao nastavak, celokupna ekspanzija se upliće u osnovnu igru na odličan način. Ekspanzija počinje u trenutku gde se sam Factorio i završava, to jest kada napravite raketu koja će vas odvesti sa planete. Ovaj dolazak do rakete je nešto uprošćeniji, gde vam sada trebaju samo tri tipa naučnih bočica, umesto pet koje će vas dovesti do odgovarajuće tehnologije. Sad, umesto da odete domu, koristićete raketu da lansirate ogromnu svemirsku platformu. Space Age se primarno fokusira na istraživanje novih svetova, ali postoji par krucijalnih promena i u osnovnoj igri. Fluidima je lakše baratati i zahtevaju manje cimanja i petljanja sa cevovima i mrežama vozova koje se znatno lakše nameštaju zahvaljujući izdignutim prugama. Pojedine tehnologije su ispremeštane kako bi progresija bila nešto direktnija i jasnija, uz to terajući igrače da nauče veštine koje će im biti neophodne kako bi se snašli u svemiru.

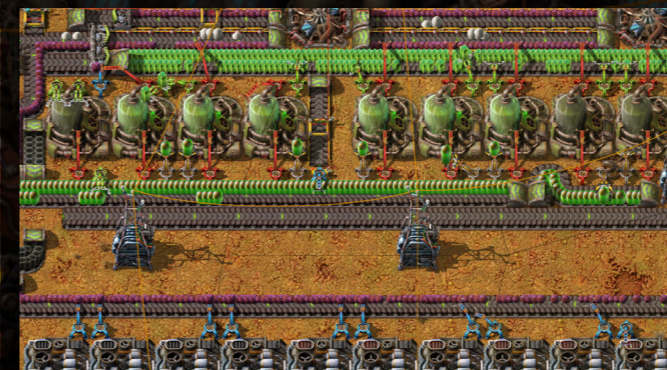
**SPACE AGE JE TEŠKO OPISATI KAO EKSPANZIJU, POŠTO VIŠE LIČI NA PUNOKRVNI NASTAVAK**

**POMOĆU SVEMIRSKIH PLATFORMI ĆETE OTKRIVATI TRI NOVE PLANETE U BILO KOM REDOSLEDU, NAKON KOJIH ĆETE OTKLJUČATI I ČETVRTU**

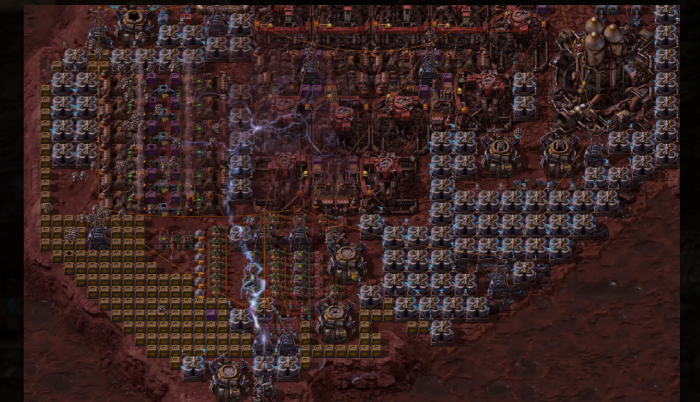
Što se tiče svemirske platforme, ona je direktna ekspanzija vaših fabrika na kopnu. Ovde ćete stvarati svemirske tehnologije i novi tip bočica koji će vam otključavati novi put progresije. Platforma se ne gradi direktno, već se delovi koji su vam neophodni transportuju raketama, uključujući i proširenja za temelje same platforme, to jest veličinom njene površine. Celokupan sistem je malo komplikovan za objašnjavanje i shvatanje u inicijalnom periodu, međutim ubrzo kada povežete konce, postaje veoma satisfaktorin. Rakeete imaju doduše poprilično limitiran broj mesta za vaše materijale, te će vam biti neophodan ve-



oma veliki broj istih. Ovo ume biti pomalo iritantno, jer iz nekog razloga, opcija za proširenje vašeg „prtljažnika“ ne postoji. Ovde postoji još par haotičnih novih pristupa, kao što je rudarenje asteroida i slično koje bih ostavio da sami otkrijete, jer je lepota ove ekspanzije što daje apsurdan broj novih mehanika kojima ćete biti fascinirani kako ih budete razumeli.



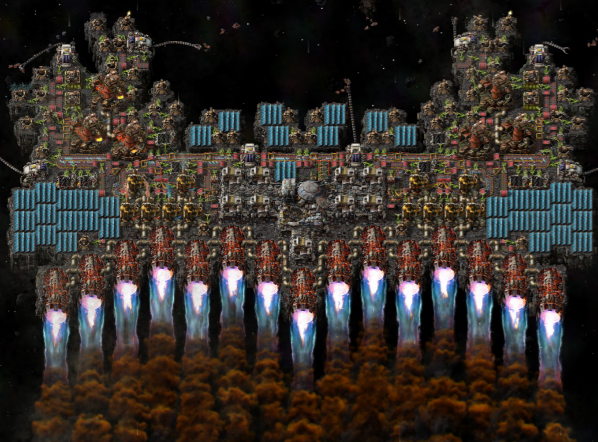
Pomoću ovih platformi ćete otkrivati tri nove planete u kojem god redosledu budete želeli, nakon kojih ćete otključati i četvrtu, značajno izazovniju planetu Akvilo. Na novim planetama ćete sretati reke lave, džinovske crve kao one iz Dine i brojne nove izazove koji će vam potpuno lomiti glavu, a i vašu produkciju. Space Age uvodi i kvalitativne module koje možete ubacivati u vaše zgrade gde ćete imati šansu da kreirate materijale koji se rangiraju i po različitim nivoima kvaliteta. Kvalitetniji produkti su značajno bolji od njihovih osnovnih verzija, te mogu brže raditi, imati više izdržljivosti, veći domet, više štete nanositi i slično. Jedina zamerka jeste što pojedini ele-



menti korisničkog interfejsa i dalje nisu najbolje razvijeni, te će organizacija svemirskih platformi biti malo konfuzna u početku. Kao i ranije, pojedine zidove na koje ćete nabasati u ekspanziji igra nećete učiniti lakšim za predviđanje, već ćete često morati da se vraćate i reorganizujete vašu proizvodnju.

Factorio: Space Age je zadržao svoju originalnu





estetiku, proširujući se još više ovim novim svetovima i lepotom kosmosa koju nosi sa sobom. Sve radi savršeno i na starijim konfiguracijama, a najviše mogu pohvaliti novu selekciju muzičkih numera koje savršeno doprinose svakom od novih svetova i okruženja. O onome što ova ekspanzija donosi, mogao bih verovatno pričati na oko 20-ak strana ovog časopisa. U pitanju su brojne novotarije koje nisam ni pomenuo, kao što su nove živuljke koje će vas napadati, nove mehanike koje će vas takođe napadati (da, govorim o udarima gromova na jednoj od planeta), ali vam i donositi nove izvore energije. I da, sada možete imati novo mehaničko odelo, kao lik iz Gundama.

Šta vam više treba!? Idite i spucajte jedno 1000 sati u ovo čudo, pa se vidimo za nekih desetak godina sa još jednom brutalnom ekspanzijom.



**POJEDINE TEHNOLOGIJE SU ISPREMEŠTANE KAKO BI PROGRESIJA BILA NEŠTO DIREKTNIJA I JASNIJA**



RAZVOJNI TIM: Wube Software  
 IZDAVAČ: Wube Software  
 PLATFORME: PC  
 CENA: 34,99€

OCENA

10

- ✓ Sve
- ✗ Par nepreglednih interfejsa

Igru ustupio:  
Wube Software

TEST PLATFORMA: PC  
 PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11  
 CPU: Quad core 4Ghz  
 GPU: NVIDIA GeForce GTX 1050Ti / AMD RX 570  
 RAM: 16 GB  
 HDD: 10 GB

play!  
RETRO

# PLAY!RETRO SPECIJAL BROJ 4!

BESPLATNO IZDANJE NA NAŠEM SAJTU

PLAY.CO.RS





# NA OVOJ ŽURCI IMA SVEGA!

Autor: Milan Živković

Mario Party nakon broja deset, nije samo prestao da broji nastavke. Blage izmene kako bi se osvežila formula, pokazale su se kao loš potez. Bilo je vreme za nove ali kvalitetne ideje.

Tako su svi naslovi koji su do sada objavljeni za Switch, pokazali volju i želju razvojnog tima da legendarni serijal razmrdaju i udahnu mu novi život. Super Mario Party je bila solidna igra a Superstars čak i odlična. Prošlo je tri godine i izgleda da je konačno kucnuo čas za najnovije izdanje, pa hajde da vidimo u kom smeru se ono nastavlja.

Jamboree po definiciji reči znači živahno okupljanje ili slavlje uz muziku i druženje, a u svojstvu ove igre kao da pruža nekakav "lore" celom konceptu. Mario Party više nije nekakva apstraktna i od celog Mario univerzuma odsečena igra, već je ovaj put predstavljena kao sastavni deo tog sveta.

Likovi prave pauzu od svojih uobičajenih avantura kako bi se okupili na jednom mestu i odmerili snage. A sve se ne dešava u nekom čudnom virtuelnom (?) svetu, već je napravljeno u korist upravo ovog događaja. Možete da vidite kako se prave table, mini igre i predmeti koje koristite za vreme igranja. Kao da ste na nekom velikom filmskom setu gde možete da zavirite iza kulisa i bolje osetite o čemu je zapravo reč.

**PO PITANJU MINI IGARA, JAMBOREE NE MOŽE DA SE TAKMIČI SA PRETHODNOM IGROM KOJA JE BILA KOMPILACIJA APSOLUTNO NAJBOLJIH IZ CELOG SERIJALA**



Super Mario Party Jamboree stiže sa možda i najvećim odabirom likova i mini igara do sada, kao i sa čak sedam različitih tabli za igranje od kojih je pet potpuno novo a dve prenete iz oprobanih, starih naslova. A kako je ova igra daleki nastavak dugogodišnjeg serijala, sve se svodi na to da li je i koliko je bolja od svojih prethodnika. Stoga je poređenje sa prethodnom igrom verovatno i najbolji način za predstavljanje ove.



Sušтина svakog Mario Party naslova jeste druženje sa prijateljima i igranje mini igara, odnosno koliko je sve to zabavno. Za početak, nove mape koje uvodi Jamboree su odlične. PUNE su života i odlično "pričaju priču" cele postavke. A dve stare su taman toliko osvežene da budu moderne a da ne gube na starom šarmu.

Sa druge strane, Jamboree ne može da se takmiči sa prethodnom igrom koja je bila kompilacija ap-



**MAPE SU BOŽANSTVENE, ŠARMANTNE I PUNE ŽIVOTA - U POTPUNOSTI USPEVAJU DA NADOMESTE SLABII KVALITET MINI IGARA SVOJIM DUHOM I AKTIVNOSTIMA**

solutno najboljih mini igara celog serijala. Ovde zato imamo solidan kvantitet, gde smo zasuti mini igrama, ali takođe ih sve ne možemo i igrati u "glavnom modu" već su više podeljene po ostalim opcijama. U zavisnosti za koji režim se opredelite, čeka vas određen set igara.

Ovo možda ne bi bilo toliko tragično, da igra nije pretrpana različitim opcijama za igranje. Tako na



primer imamo Bowser Kaboom Squad, opciju igranja gde se ljudi okupljaju da se takmiče protiv NPC Bauzera. Ili recimo Koopathlon, neku vrstu imitacije Fall Guys, gde se dvadeset igrača onlajn takmiči istovremeno. Iako imaju svojih čari, svaki od ovih režima, naročito Koopathlon, deluje nekako nedovršeno. Kvalitetni sastojci torte su tu, ali ostavite je malo duže u rerni...

Tako se ono glavno partijanje sa drugarima svo-



**KVANTITET JE TU! GOMILA LIKOVA I MINI IGARA, BROJNI REŽIMI ZA IGRANJE I DETALJI ZA OTKRIVANJE**



di na nekih 60% mini igara od ukupnog broja. Što možda ne bi bilo ni loše, da je bar 80% njih odlično. Ovo naravno zavisi od ukusa pojedinaca ali mislim da je objektivno reći da je ritam nekih od njih potpuno pogrešan. Neke se razvlače, nemaju zanimljiv koncept ili su prosto i jednostavno dosadne. A možda nas je prethodna igra i malo previše razmazila?

Na svu sreću, dobar je broj i onih koje su zabavne. A kako je akcenat igre ovaj put stavljen i malo više izvan mini igara, ovo ipak izbavlja konačni utisak.

Zvezda naslova jeste samo putovanje kroz fenomenalne mape i skupljanje Jamboree drugara, odakle i naslov igre. Ukratko, na mapi će se povremeno pojavljivati gostujući likovi. Kada naletite na nekog od njih, pokreće se specijalna igra gde se igrači takmiče i pobjednik na kratko vreme osvaja ovog lika koji sada ide sa njime u vidu saborca.

Osim što svojim specijalnim sposobnostima Jamboree likovi pomažu u izvesnim aktivnostima,



takođe vam pružaju pravo da kada naletite na zvezdu, možete kupiti dve odjednom, što duplo olakšava igranje. Naravno, ovo zvuči kao poprilično nepravedna prednost koju igrač može imati, ali je i to rešeno mogućnošću da Jamboree drugara preotmete protivniku, prostim preticanjem na tabli.

Ceo koncept možda ne zvuči kao Bog zna šta, ali u praksi se meni lično pokazao kao pravo osveženje. Mape su žive, imaju svoju priču, svoje sporedne



aktivnosti i neverovatno su šarmantne. Tome naravno doprinosi neizostavna Nintendo ispoliranost i jako dopadljiva grafika koja izgleda neoprostivo dobro za hardver koji samo što nije primio svoju prvu penziju. Već zamišljam kako može izgledati na nasledniku Switch-a, ukoliko bude podržavao stare igre u povišenoj rezoluciji... Božanstveno.

Kada sagledam ceo paket, ne mogu mnogo da se žalim bez obzira na navedene zamerke. Tako da naravno da moram da "izmislim" jednu novu, koja se meni kroz glavu provlači svaki put kada zaigram novu Mario Party igru. Zašto ne uvesti mogućnost da osam igrača igra istovremeno u lokalno? Tokom godina, nakupio sam toliko različitih kontrolera (broj prijatelja je ostao isti), i valjalo bi ih iskoristiti!

Super Mario Party Jamboree je jedna velika korpa sadržaja. Gomila likova i mini igara, brojni režimi za igranje i detalji za otkrivanje. Možda je ovaj put kvantitet više bio u fokusu, pa neki elementi trpe lošijim kvalitetom. Ali opet preostaje i te kako dovoljno vrhunskog sadržaja i dopadljivosti da bi igra praktično mogla da stane rame uz rame sa najboljim naslovima franšize.

Ukoliko ste izigrali prethodni naslov i želite nešto novo, nabavite Jamboree. U suprotnom, bilo da odaberete ovu ili Superstars za druženje u predstojećoj prazničnoj sezoni, nećete pogrešiti. Dom će vam postati sigurno bar za par nijansi šareniji.



RAZVOJNI TIM: Nintendo Switch  
 IZDAVAČ: Nintendo  
 PLATFORME: Nintendo Switch  
 CENA: 69,99€

OCENA **8,4**

- ✓ Mape koje vrve od šarma i života
- ✓ Vizuelno ispolirano kao i uvek
- ✓ Ukoliko volite kvantitet, evo ga!
- ✗ Slabiji kvalitet mini igara
- ✗ Sadržaj zaključan iza različitih "modova"

Igru ustupio: CD Media

TEST PLATFORMA: Nintendo Switch





# KAD VIDIS BELI VAZDUH, ZNAJ DA NIJE MAGLA...



**Autor: Nikola Aksentijević**

Rimejkovanje igre kao što je Silent Hill 2 definitivno nije lak posao, pogotovu kada pogledate koliko je ova franšiza, a posebno ova igra voljena i koliko je uticala na razvoj horor žanra. Već dve decenije ljudi i dalje pričaju o SH2, primarno o odličnom narativu i veoma bogatom mikrokozmu koji je napravio u svom kratkom

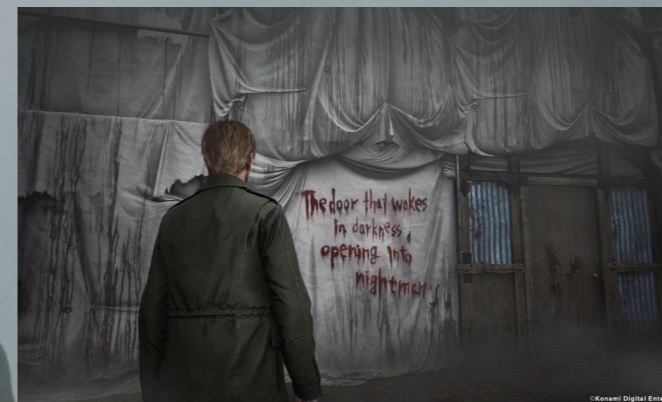
**PRIČA POSTAJE SVE BOLJA I BOLJA KAKO IGRA ODMIČE, BAŠ KAO I U ORIGINALU**

trajanju same igre. Rimejk takve igre, prepune detalja čak i za današnje standarde, je na svu sreću prošao veoma dobro.

Novo ruho ove igre počinje odlično, čak i brzo



divergirajući od originala i uvodeći nove zagonetne elemente. Ipak, najbitniji aspekt, magla, koji me je ujedno i najviše brinuo, odrađen je apsolutno maestralno. Način na koji se pretapa kroz krajolik čini igru jako dinamičnom, a ujedno i predstavlja pravu prepreku za protagonistu, a ne samo jednostavni efekat koji limitira preglednost. Ovo nije jedino



unapređenje na mehaničkom nivou koji je SH2 doživeo, te su brojne promene u vidu boljeg mapiranja grada i bele tkanine koja označava objekte sa kojima možete interagovati veoma dobrodošle, olakšavajući navigaciju. Uz to, sve bitnije lokacije koje ćete posetiti tokom glavne priče su u velikoj meri redizajnirane, iako nji-



**REKAO BIH DA JE EMOTIVNI UTISAK ZNAČAJNO POTENTNIJI U OVOM IZDANJU, PRIMARNO ZBOG BOLJIH VIZUALA I FACIJALNIH EKSPRESIJA**

hova svrsishodnost ostaje u velikoj meri ista. Svaka ima neko novo ruho i novu estetiku, stvarajući koliziju poznatog (ako ste fan starih igara) i nepoznatog u neko košmarno iskustvo koje zadržava atmosferu koju je original imao, dodajući joj novi sloj horora.

Zagonetke su takođe doživele solidnu promenu,



kako na bolje, tako i na gore. Neki od problema su interesantni i interaktivni i ne zahtevaju previše sedeljke kroz vaše beleške, a opet traže od igrača da malo "mučnu glavom". Nažalost, što se tiče nešto više fizičkih zagonetki u vidu pomeranja kutija i slično, one su nažalost vrlo iritantne i zahtevaju vrlo malo razmišljanja, ali



## NAJBITNIJI ASPEKAT, MAGLA, KOJI ME JE UJEDNO I NAJVIŠE BRINUO, ODRADEN JE APSOLUTNO MAESTRALNO

dosta pešačenja u pojedinim momentima.

U originalu, borba je bila potpuno sporedna u smislu da ste mogli čak i da protrčite pored većine neprijatelja koji su više bili tu da vas smaraju. Međutim, rimejk baca malo više fokusa na borbeni aspekt, poboljšavajući svakako iskustvo, ali kada ste konstantno primorani da bijete četiri ista tipa protivnika, osim boss borbi, kombata nažalost postaje jako brzo naporan i dosadan.

Šibanje i pucanje u velikoj meri podseća na Resident Evil rimejkove, međutim ovde borba nije

ni izbliza rafinisana niti zabavna kao u pomenu tim igrama. Ovde malo taj horor aspekt opada, jer iz nekog razloga, novi SH2 voli znatno više da baca čudovišta na vas, malo isisavajući neprijatnu atmosferu koju magla i opšta nepreglednost vašeg okruženja realizuje.

Priča je u početku interesantna za istraživanje dubljih značenja, međutim postaje sve bolja i bolja kako igra odmiče, baš kao i u originalu. Naprotiv, rekao bih da je emotivni utisak značajno potentniji u ovom izdanju, primarno zbog boljih vizuala i facijalnih ekspresija. Ne želim mnogo da dužim o priči, jer je treba iskusiti sa što manje znanja ako ste neko ko prvi put igra SH2 - samo ću reći da je ovo najbolji mogući način da to uradite, ma koliko verni fanovi serijala voleli original.

Na celokupno iskustvo dodaje i vrhunska zvučna podloga, kako sa strane audio dizajna koji će stvarno udarati po vašim slabim nervima i st-



varajući jezivu atmosferu, tako i sa strane muzike Akire Jamaoke i njegovih novih aranžmana sada već kulturnog muzičkog opusa Silent Hill 2. Grafički, igra briljira na svakom koraku, najviše u predelu osvetljenja i refleksija koje apsolutno dodaju na efekat vašeg okruženja. Optimizacija je ovde jako dobra takođe, te će uz brojna grafička podešavanja na PC-ju biti moguće igrati igru u solidnom FPS-u i na osrednjim konfiguracijama, dok se na konzolama održava frejmrejt i u performansnom i u grafičkom modu.

Sve u svemu, godinama sam tražio izgovor da se ponovo vratim u taj čuveni Silent Hill i da ponovo iskusim ovu maestralnu priču. Iako ima par štucanja i saplitanja u realizaciji originalne atmosfere, fokusirajući se malo više na trope modernog horor žanra u svom fokusu na čudovišta, Silent Hill 2 rimejk i dalje predstavlja jedno od najboljih horor iskustava koje sebi možete pružiti.

## GRAFIČKI, IGRA BRILJIRA NA SVAKOM KORAKU, NAJVIŠE U PREDELU OSVETLJENJA I REFLEKSIJA



RAZVOJNI TIM:  
Bloober Team SA

PLATFORME:  
PC, PS5

IZDAVAČ:  
KONAMI

CENA: 69,99€

OCENA

9

- ✓ Odlična priča još bolje prenetu u rimejku
- ✓ Audio-vizuelni doživljaj
- ✓ Atmosfera

- ✗ Repetitivna borba
- ✗ Previše fokusa na čudovišta naspram jezivog okruženja

Igru ustupio:  
Iris Mega

TEST PLATFORMA:  
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Intel i5 8700k / AMD Ryzen 5 3600X  
GPU: NVIDIA GeForce 2800 RTX / AMD 6800XT  
RAM: 16 GB  
HDD: 50 GB

Autor: Milan Janković



## ONCE HUMAN

Once Human nam je stigao ovog leta kao nova "kap" u moru open world survival igara koja simulira još jedan post-apokaliptični scenario, u ruhu Lavkrafrovog kozmičkog horora. Umesto bogate flore, faune i drugih živih bića koja smo nekada mogli da nazovemo žiteljima Zemlje, našom planetom sada haraju gnusne abominacije iz nekog drugog, nepoznatog sveta.

Kao svojevrsna verzija "Lovecraftian Rust-a", Once Human nudi gejملهj koji će se dopasti svim ljubiteljima survival žanra - od lootovanja i prikupljanja materijala, pa sve do kraftovanja i građenja baze baš po vašoj ličnoj meri. Tu su naravno i klasične mehanike bez kojih ova igra uopšte ne bi bila survival, kao što je glad, ali uz nekoliko novina poput sanity-a, što je, opet, tipično za Lavkrafta.

Međutim, postoji jedan detalj koji Once Human u velikoj meri izdvaja od drugih open world survival igara. Znao kako u Rust-u uvek strepite od drugih igrača?

Kako ne smete da ostavite vašu bazu neodbranenu jer će se kad tad pojaviti neprijateljska grupa koja će je srušiti? U Once Human nećete imati tih problema, jer u igri postoje isključivo PvE serveri. I dalje ga možete igrati u co-op-u sa drugarima, ali više nećete morati da dežurate na smenu da bi drugi članovi tima opalili brzinsku džonjažu. Ovaj detalj se neće dopasti svima, ali definitivno ne čini Once Human manje dobrom survival igrom.



RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:  
STARRY STUDIO

GDE PREUZETI:  
[https://store.steampowered.com/app/2139460/Once\\_Human/](https://store.steampowered.com/app/2139460/Once_Human/)

## MIDNIGHT GIRL

IOS • ANDROID • STEAM

## MIDNIGHT GIRL

Pariz šezdesetih: grad laganog džeza, živahnih kafića, sjajnog kabarea i, povremeno, velikih pljački. Ovaj ambijent ćete pronaći u Midnight Girl, prvencu danskog indie studija Italic koji predstavlja omaž klasičnim noir filmovima.

Naslov igre se odnosi na glavnu junakinju Monique, devojku koja noći provodi pljačkajući žitelje Pariza. Nakon neuspele pljačke, završava u zatvoru gde upoznaje tajanstvenog muškarca. Zajedno beže iz zatvora ali pošto ništa nisu naučili iz svojih prethodnih grešaka, kreću u novu pljačku koja će im (potencijalno) doneti veliko bogatstvo. Tako počinje potraga za dragocnim dijamantom koja će ih odvesti u pariski metro, mračne hodnike podzemnih katakombi i druge, za nijansu vedrije lokacije.

Gejملهj je sličan standardnim point-and-click avanturama, uz dodatak stealth elementa. Međutim, pravi fokus ove igre su stil, atmosfera i vizuelna prezentacija, koja se trudi da prenese estetiku starih heist filmova. To radi apsolutno savršeno, što će se posebno dopasti ljubiteljima pomenu-tih filmova i noir žanra. Developeri su kao inspiraciju takođe naveli belgijske stripove - osim TinTina, ne možemo reći da smo čitali mnogo belgijskih stripova, ali posle ove igre sigurno hoćemo!

Očigledno je da je vizuelni utisak developerima bio najvažniji, tako da je kvalitet zagonetki samim tim pomalo opao. Uprkos tome, Midnight Girl je sjajan izbor za sve fanove point-and-click avantura, ali i prelepih igara uopšte!

Autor: Milan Janković

PLATFORME:  
Android

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ  
Italic DK

CENA:  
Besplatno / IAP

IGRA DOSTUPNA NA:  
Android, IOS

TEST UREĐAJ:  
Iphone 13 Pro

OCENA **DA**





Logitech G309

Miloš Hetlerović

## NEOGRANIČENA MOĆ U LAGANOM IZDANJU

U svetu gejming periferija, odlično je što se modeli koji se jedne godine smatraju najboljom mogućom opcijom na tržištu, naredne često "spuste" u modele koji su nešto pristupačniji većem krugu korisnika. Upravo jedan takav pristupačniji model je i novi Logitech koji nam je stigao na test.

Logitech G309 je relativno mali miš što odmah možete videti i po veličini pakovanja. Dolazi u dve boje, crnoj i beloj, a deluje kao da se sastoji od dva odvojena dela, jednog gde su dugmići i točkić, pa ima mali ispust, i leđa koja se mogu otvoriti da se stavi baterija ili USB risiver. Taj deo

leđa koji na neki način povezuje ove dve celine, izrađen je od neke polu-providne plastike koja daje interesantan vizuelni utisak. Miš je vrlo lagan - sa jednom AA baterijom teži sveukupno 86 grama što je odličan rezultat za bežični model.

Ono što je interesantno jeste da se u kutiji nalazi i jedan papirić sa stikerima - u pitanju su nalepnice koje vam omogućavaju bolji grip, to jest da se miš ne kliza. Iskreno meni je miš sasvim lepo ležao u ruci i nisam osetio potrebu za time, ali verujem da može da znači nekome ko ima problema sa znojenjem dlanova na primer. Sa donje strane se nalaze vrlo kvalitetni PTFE klizači koji svoj posao rade odlično praktično na svakom tipu podloge. Sve u svemu, inicijalni utisak jeste da se radi o nešto manjem mišu koji je izuzetno lagan i na nivou kvaliteta izrade na koji smo navikli od Logitecha, takoreći najvišem.

**MIŠ TEŽI SVEUKUPNO 86 GRAMA  
SA JEDNOM AA BATERIJOM U SEBI**



**MIŠ IMA HERO SENZOR  
REZOLUCIJE 25.600 DPI ŠTO  
JE NEKOLIKO PUTA VIŠE OD  
BILO ČEGA ŠTO ĆE KORISTITI  
PROSEČAN IGRAČ**

Ono što će G309 ipak odvojiti od ostatka ponude na tržištu jesu tehnologije koje su ugrađene u njega. Pre svega tu su LightForce prekidači koje smo prvi put susreli na G Pro X top modelu a koji omogućavaju da imate utisak kao da koristite prave mehaničke prekidače ali se zapravo signal prenosi prekidanjem svetlosnog snopa, to jest rade na optičkom principu, što omogućava kraće vreme reakcije. Druga bitna karakteristika je način bežičnog povezivanja i tu su u opticaju dve varijante - preko Lightspeed USB adaptera i preko Bluetooth konekcije. Lightspeed adapter obezbeđuje potpuno isti protok podataka kao i preko kabela i to je idealna situacija za kompetitivno igranje, ali je u ovom modu predviđen vek trajanja standardne AA baterije koja napaja ovaj uređaj nešto preko 300 sati neprekidnog kretanja. Ako se prebacite na Bluetooth konekciju vek trajanja baterije se povećava na preko 600 sati, ali u tom modu ima nešto duže vreme odziva. To sa druge strane znači da uređaj možete direktno povezivati bez adaptera na recimo poslovni laptop pa ga koristiti i za to, a ne samo za igranje. Dovoljno je samo da kliknete na jedno dugme sa donje strane, prebacite ga u Lightspeed mod i nastavite sa igranjem na desktopu na kome se i dalje nalazi USB adapter, što je jako korisno.

Ono što bismo ovde zamerili jeste što Logitech i dalje ima poseban USB Lightspeed adapter za svaki gejming uređaj pojedinačno. Više bismo voleli da mogu nekako da se menjaju, ali to možda nije moguće iz tehnoloških razloga. Još jedna stvar koju ćete primetiti kada miša okrenete na leđa jeste PowerPlay adapter. Za one koji nisu upoznati, Logitech PowerPlay je poseban tip podloge koji omogućava da se baterija u mišu puni preko indukcije struje iz podloge, kao bežični punjači za mobilne telefone. Međutim svaki miš sa kojim smo se do sada susreli koji je podržavao PowerPlay je u sebi imao punjivu, a ne AA bateriju, pa smo se odmah zapitali kako to radi? Jednos-



tavno, ova mogućnost znači da G309 praktično može da radi bez baterije ukoliko imate PowerPlay podlogu! To znači da ćete uštedeti na baterijama ali i na težini miša koji onda dolazi na nekih 68 grama, što je već rang superlaganih bežičnih miševa. S druge strane ušteda je vrlo relativan pojam jer je PowerPlay podloga jako skupa, ali više nećete morati da razmišljate o punjenju bežičnog miša što je dosta oslobađajući osećaj. Opet ukoliko želite da ga koristite uz neke druge uređaje preko Bluetooth konekcije dovoljno je samo ubaciti AA bateriju, kojih imate na svakoj trafici, i sve radi savršeno. Iako mi je u prvom momentu ova kombinacija delovala čudno, jasno je da i te kako ima svojih prednosti.

Što se onog najgejmerskijeg dela tiče tu smo već nekako postali dosadni u smislu da se optički senzori toliko napredovali da je vrlo teško napraviti neki značajan iskorak. G309 ima Hero senzor rezolucije 25.600 DPI što je nekoliko puta više od bilo čega što će koristiti prosečan igrač, bez akceleracije i latencije, ali je to već nešto na šta smo navikli od Logitecha.

Sa cenom od nekih stotina stranih novčanih jedinica, Logitech G309 ne spada u jeftine gejming miševe. Ipak, svrstali bismo ga u jeftinije bežične kvalitetne miševe, a sa tehnologijom koju nudi, deluje da opravdavaju tu cenu, pogotovu imajući u vidu tradicionalno dobar kvalitet izrade i pouzdanost koja prati ovog proizvođača. U paru sa PowerPlay podlogom zaista postaje vrlo lep paket za bežično igranje, ali nažalost bismo rekli i dalje previše skup jer je sama podloga značajno skuplja od miša.

**G309 PRAKTIČNO MOŽE DA RADI  
BEZ BATERIJE UKOLIKO IMATE  
POWERPLAY PODLOGU**





## MOYE ARES

Autor: Stevan Starović

## POVOLJAN TAKTIČKI SAT

Moye je odlučio da malo upotpuni svoju ponudu pametnih satova jednim vrlo interesantnim modelom koji bi trebalo da pobudi interesovanje onih koji vole veliki, jak i pristupačan sat sa odličnim ekranom.



Ako uzmemo da je Ares bio grčki bog rata možemo reći da ovaj naziv sasvim pristaje i jednom ovakvom satu koji dolazi od brenda Moye. Radi se o satu koji je poprilično veliki, izuzetno kvalitetno izrađen sa AMOLED ekranom, koji dolazi u pakovanju sa čak tri različite narukvice. Čak i boje priloženih narukvica govore o tome kome je namenjen – tu su crna, maslinasto zelena i neka pustinjaška kamuflaža. Treba naglasiti i da je sistem montiranja narukvica vrlo standardan sa iglicama širine 22mm, pa ukoliko poželite i neku nežniju boju to svakako možete lako dokupiti. Kada sat stavite na ruku, osetićete se kao akcioni junak iz filmova iz osamdesetih – Sylvester Stalone, Arnold Švarceneger ili Čak Noris u najboljem slučaju! Tome dodatno doprinosi i kako je napravljen interfejs sata, sa tri velika i konkretna dugmeta koja će vam pomoći u rukovanju, pored



naravno standardnog touchscreena.

Moram priznati da sam lično veoma veliki pobornik ovakvog pristupa. Kako dolaze hladniji dani a ljudi često nose rukavice, prosto je neke stvari lakše uraditi fizički dugmetom nego skidati rukavicu da biste dodirnuli ekran. A naravno ukoliko Vam se takav vid interakcije ne dopada niko Vam ne brani da u potpunosti koristite samo ekran osetljiv na dodir. Jedina mana ovakvog pristupa dizajniranju sata jeste nešto veća težina pa ćete ga definitivno osetiti na ruci i nije baš prilagođen za nekoga ko je nešto slabije građe.

Kad smo kod ekrana, u pitanju je već pomenuti AMOLED koji izgleda zaista sjajno i u rangu je sa mnogo skupljim modelima. Rezolucija je 466x466 piksela što je sasvim dovoljno na dijagonalu (ili bolje reći prečnik) od 1.43". Ekran je vrlo vidljiv čak i po najvećem suncu a sa druge strane kada na njega stavite neki lep watch face zaista izgleda im-

**KADA SAT STAVITE NA RUKU, OSETIĆETE SE KAO AKCIONI JUNAK IZ FILMOVA IZ OSAMDESETIH**

presivno. Pritom je vrlo brz i lako odgovara na sve komande tako da je celokupno iskustvo korišćenja vrlo jednostavno i lagano. Ekran možete podesiti i u takozvani always-on mod gde je uvek upaljen, što je odlična karakteristika AMOLED tehnologije, ali imajte u vidu da će u tom slučaju trajanje baterije biti smanjeno.

Moramo da pohvalimo i odličan proces instalacije i povezivanja sa telefonom – čim upalite sat, na ekranu ćete dobiti QR kod koji vas direktno vodi na download odgovarajuće aplikacije i samo povezivanje je izuzetno lako čak i za nekoga ko nije vičan tehnologiji. Treba naglasiti da sat može da upravlja i okidačem kamere telefona, kao i da se sa njega pokreću ili odbijaju pozivi (pored naravno standardnog dobijanja notifikacija), s tim da je za potpunu funkcionalnost neophodno upariti ga ne samo preko aplikacije nego i direktno preko Bluetooth modula telefona, ali obaveštenje o tome opet dobijete i u samoj aplikaciji pa je tu sve što vam treba.

Naravno, kroz aplikaciju možete pristupiti podešavanjima, kao što je na primer izbor vizuelnog pri-

**ČIM UPALITE SAT, NA EKRANU ĆETE DOBITI QR KOD KOJI VAS DIREKTNO VODI NA DOWNLOAD ODGOVARAJUĆE APLIKACIJE**



**TREBA NAPOMENUTI DA OVAJ UREĐAJ NEMA UGRAĐENI GPS PRIJEMNIK**



kaza, takozvanog watch face. Iskreno, default podešavanje mi se nije baš preterano dopalo ali izbor je zaista velik. Tu su i sve opcije vezane za aktivnosti i praćenje zdravlja, s tim da kao i sa svakim pametnim satom ovo morate uzeti sa određenom dozom rezerve. Sat može da prati puls vašeg srca, krvni pritisak, nivo saturacije kiseonika u krvi, da prati vaš san i slično, ali sve ove parametre ipak treba uzeti kao samo neke smernice. Ako baš primetite da nešto čudno pokazuje možete se eventualno konsultovati sa lekarom oko narednih koraka.

S druge strane, sat automatski prati korake koje napravite u toku dana, a pomoću vaših parametara kao što su težina i visina procenjuje potrošnju kalorija i slično. Osim toga možete pokrenuti neku od zaista nekoliko desetina sportskih aktivnosti kao što su trčanje, vožnja bicikla, šetanje, plivanje



i slično. Ares je deklarisan i kao IP67 vodootporan tako da bi bez problema trebalo da može da se potopi u vodu. Ipak treba napomenuti da ovaj uređaj nema ugrađen GPS prijemnik, pa ukoliko želite da pratite aktivnosti morate sa sobom imati i mobilni telefon kako bi mogao da odredi putanju kojom se krećete.

Još jedna vrlo zanimljiva karakteristika Moyo Ares sata je da ima bežični magnetni punjač, nešto što smo do skora viđali samo na mnogo skupljim uređajima, a koji punjenje umnogome olakšava. Pritom je i baterija poprilično dugotrajna, do pet dana čak, a napuni se za samo tri sata.

Moyo Ares ne donosi ništa revolucionarno na tržište ali je upakovan u vrlo interesantan dizajn koji će biti vrlo primamljiv onima koji vole nešto robusnije satove. Njegova cena je pritom nekoliko puta manja od konkurentskih modela drugih proizvođača pa može biti idealna prilika za ulazak u svet pametnih satova i praćenje zdravlja i fizičkih aktivnosti.

**AMOLED EKLAN IZGLEDA ZAISTA SJAJNO I U RANGU JE SA MNOGO SKUPLJIM MODELIMA**

pet project  
GAMES

# RIP OUT

OUT NOW



**PURCHASE  
ON STEAM**



# ENIGMATIKA

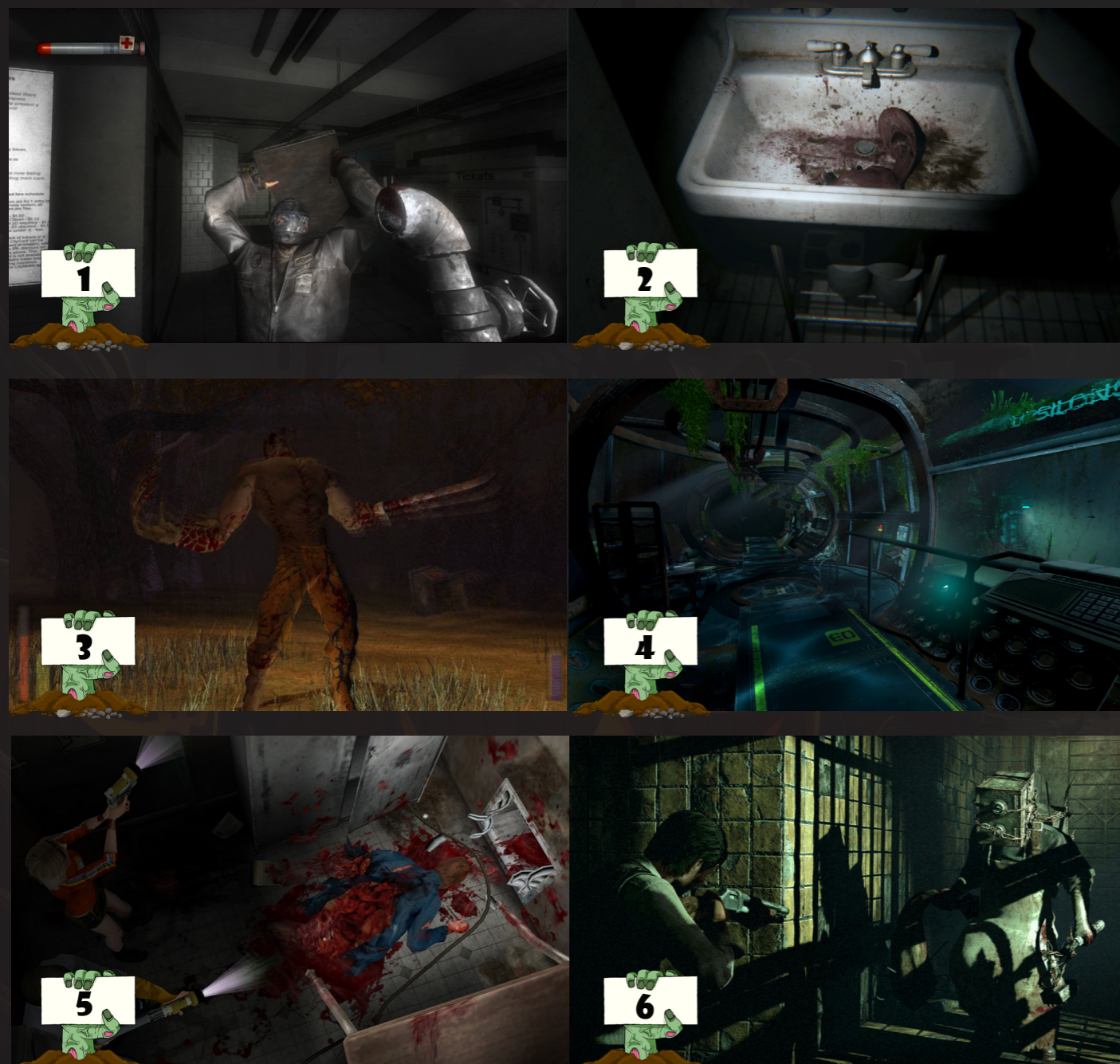
## HALLOWEEN EDITION

Kako bismo što bolje proslavili "najstrašniji" praznik godine, novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili horor igrama. Osećaj napetosti, atmosfera, strava i užas, sve su karakteristike jedne dobre horor igre, bilo da se radi o retro klasicima ili modernim remek-delima.

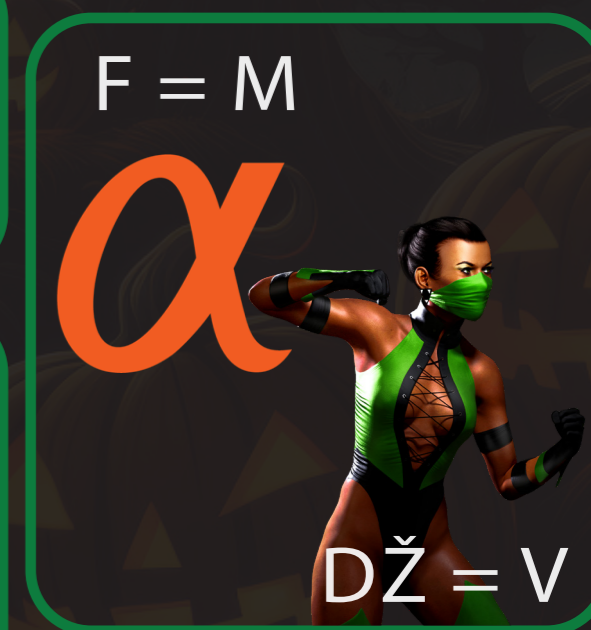
Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite horor igre, a na vama je da ih prepoznate i imenujete! U klasičnoj igri rebusa vas čeka sličan zadatak, s tim što morate da pronađete imena likova.

Pošaljite nam vaše odgovore na [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com) za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



# REBUSI



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

# play

z i n e

