

# play!

z i n e

**HARDWARE:**

**MSI RTX 5090  
SUPRIM SOC**

**REVIEW:**

**FINAL FANTASY  
VII REBIRTH**

**REVIEW:**

**SOMBER  
ECHOES**

**NAJPOPULARNIJE  
IGRE 2024. GODINE:  
SRBIJA EDITION**

**IGRA MESECA**

**CITIZEN  
SLEEPER**

STARWARD VECTOR



**BROJ 187 - FEBRUAR 2025.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:**

Božidar Radovanović, Stefan Starović,  
Milan Janković

**REDAKCIJA:**

Luka Komarovski, Stefan Starović,  
Milan Janković

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

**ART DIREKTOR/PRELOM:**

Milica Rosić

**KONTAKT:**

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

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



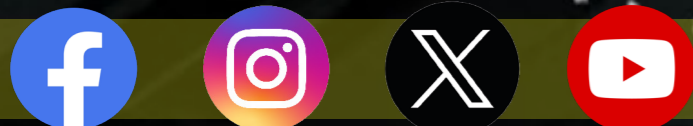
Kako smo izašli iz januara, stavili smo tačku na ovogodišnju prazničnu sezonu. Iako je ovo bio malo "sušniji" period u svetu gejminga, to ne znači da se nismo zabavili uz nekoliko fenomenalnih igara.

Nastavci u bilo kom obliku su veštito bili veoma "pipavi". Uvek postoji rizik da će u potpunosti uništiti suštinu originala ili da će se pretvoriti u njegovu bledu kopiju za koju ćemo uvek reći "meh" (iako nije nužno loša). U slučaju Citizen Sleeper 2: Starward Vector ovaj rizik se isplatilo, pošto nam je Jump Over The Age doneo još jednu sjajnu avanturu sa intrigantnom pričom i nezaboravnim likovima.

Dynasty Warriors se vratio navelika vrata sa Originsom koji se pokazao kao jedna od najkompletnijih igara u serijalu, dok je Final Fantasy VII Rebirth stigao na PC u svom najboljem izdanju. Isprobali smo i nekoliko domaćih igara uključujući metroidvanu Somber Echoes, koja nas je potpuno očarala svojom atmosferom i utegnutim gejmpljom.

Kad smo kod domaće scene, u saradnji sa najvećim distributerima video igara iz Srbije smo napravili analizu najprodavanijih naslova u 2024. Ako vas interesuje uz koje igre smo prošle godine proveli najviše vremena, bacite pogled!

Na početku novih izdanja Play!Zine magazina najčešće ne ističemo hardver, ali smo ovog meseca imali jedinstvenu priliku - da se "uhvatimo ukoštac" sa gotovo neuhvatljivom zverkom - MSI RTX 5090 SUPRIM SOC!





## 28 IGRA MESECA: CITIZEN SLEEPER 2: STARWARD VECTOR



## 20 REVIEW: DYNASTY WARRIORS: ORIGINS



## 14 DOMAĆA SCENA: INTERVIJU SA TEODOROM VLAJIĆ

### FLASH VESTI

6

### DOMAĆA SCENA:

Najpopularnije igre 2024. godine: Srbija edition	10
Intervju sa Teodorom Vlajić	14

### EDITORIJAL:

Kad AI zavlada	18
----------------	----

### REVIEW:

Dynasty Warriors: Origins	20
Eternal Strands	24
Citizen Sleeper 2: Starward Vector	28
Slice & Dice	32
Final Fantasy VII: Rebirth	36
Somber Echoes	40
Code Alkonost: Awakening of Evil	44
Donkey Kong Country Returns HD	48

### BESPLATNI KUTAK:

Lightmatter Anniversary	52
-------------------------	----

### U POKRETU:

A Kindling Forest	53
-------------------	----

### HARDWARE:

MSI RTX 5090 Suprim SOC	54
Lenovo CES 2025	60
Samsung Galaxy Watch Ultra	64
Hator periferije	68
AMD Ryzen 9800X3D	72

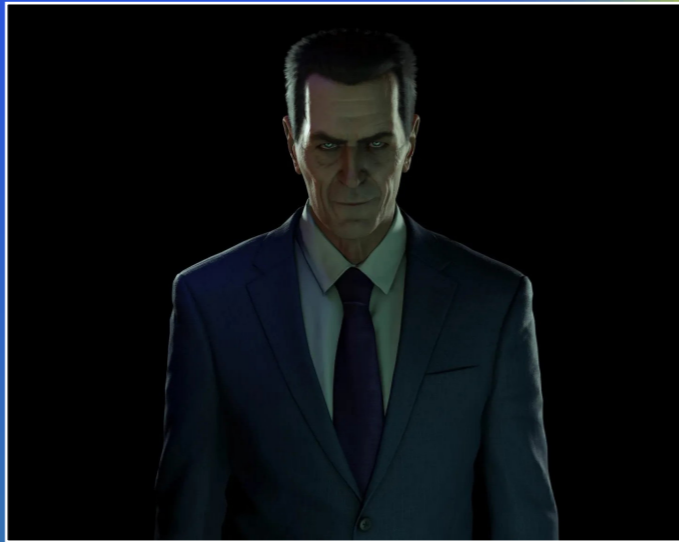
ENIGMATIKA: Donkey Kong Edition	76
---------------------------------	----

## G-MAN NAGOVESTIO DA SE HALF-LIFE VRAĆA 2025.GODINE

Majk Šapiro, glumac koji pozajmljuje glas čuvenom G-Man-u iz Half-Life serijala, dodatno je "podgrejao" glasine o povratku ove legendarne franšize. U klipu koji je objavio na društvenim mrežama, govorio je o „neočekivanim iznenađenjima“ u 2025. godini koristeći svoj prepoznatljiv G-Man glas, što su fanovi odmah povezali sa mogućom najavom Half-Life trojke.

Prema informacijama iz Source 2 koda, Valve radi na novom singleplejer Half-Life naslovu. Slične glasine su prethodile zvaničnoj najavi Half-Life: Alyx, što ide u prilog ovoj teoriji.

Valve je poznat po tome da igra na duge staze, dok Half-Life nosi teret ogromnih očekivanja. Da li nas čeka povratak serijala? G-Man očigledno zna.



## NVIDIA PREDSTAVILA RTX 50 SERIJU GRAFIČKIH KARTICA NA CES 2025



Nvidia je konačno predstavila dugoočekivanu GeForce RTX 50 seriju grafičkih kartica. Ove kartice su bazirane na potpuno novoj Blackwell mikroarhitekturi koja donosi unapređena Tensor i RT jezgra, kao i revolucionarni DLSS 4.

Predstavljena su četiri modela – RTX 5090, RTX 5080, RTX 5070 Ti i RTX 5070. RTX 5090, kao flagship model, nudi duplo bolje AI performanse u poređenju sa RTX 4090, dok sve kartice donose značajna poboljšanja za Multi Frame Generation u okviru DLSS 4, što omogućava zapanjujuće visoki frejmrejt.

Cena naravno nije za svakoga – RTX 5090 košta 1999 dolara, a RTX 5080 999 dolara. Modeli RTX 5070 Ti i RTX 5070, koji stižu u februaru, koštaće 749 i 549 dolara.

## UBISOFT PLANIRA PREKO 10 NOVIH ASSASSIN'S CREED IGARA

Iako Assassin's Creed Shadows još nije ni izašao, Ubisoft je već najavio velike planove za budućnost. Studio radi na još jednom RPG nastavku serijala koji će se pridružiti planiranoj listi od preko 10 novih AC naslova u narednih pet godina. Ovo nas ne iznenađuje, ali preterana zasićenost serijala je sa punim pravom počela da nervira i njegove najveće fanove.

Pored već najavljenih igara poput AC Hexe i remake verzije Black Flag, novi flagship RPG će nas potencijalno odvesti u potpuno novu eru i lokaciju – Astečko carstvo s kraja srednjeg veka.

Sa više od 10 naslova u pripremi, kvalitet produkcije će skoro sigurno opasti, dok Ubisoft očajnički pokušava da povрати poverenje investitora.



## THE LAST OF US SEZONA 2 IZLAZI U APRILU

HBO je predstavio novi trejler za drugu sezonu serije The Last of Us. Sledeće poglavlje priče Eli i Džoela izlazi u aprilu i imaće ukupno 7 epizoda, što je 2 epizode manje u odnosu na prvu sezonu. Tačan datum izlaska nam trenutno nije poznat.

Druga sezona će pokriti samo određeni deo priče iz The Last of Us Part II. U trejleru možemo videti napad vojske zombija predvođene Rat Kingom, kao i nove likove koji se do sada nisu pojavljivali u seriji, uključujući Abi.

Premijera druge sezone se donekle poklapa sa datumom izlaska The Last of Us Part II Remastered za PC. Zakazan za 3. april (Steam i Epic Games), remaster donosi unapređenu kampanju, nove modove, bolju grafiku i još mnogo toga.



## EA GASI ORIGIN – APLIKACIJA SE POTPUNO UKIDA U APRILU 2025.



EA je zvanično objavio da će 17. aprila ugasiti svoju gejming platformu, Origin, a korisnici će biti primorani da pređu na EA App. Ovaj potez se najviše tiče igrača koji i dalje koriste 32-bitne operativne sisteme, jer EA App zahteva isključivo 64-bitnu verziju Windowsa. To znači da će igrači sa starijim računarima ostati bez pristupa svim svojim igrama ukoliko ne nadgrade svoje sisteme.

Dobra vest je da će kolekcije igara i cloud sejkovi automatski biti preneti na EA App, ali oni koji koriste lokalne sejkove moraću ručno da ih prebace kako bi sačuvali svoj napredak. S obzirom na to da je Origin bio poznat po bagovima i problematičnim apdejtima, malo ko će mu zaista držati paras-tos.

## OD LJUDI KOJI SU NAM DONELI THE WITCHER 3 - NAJAVLJEN THE BLOOD OF DAWN WALKER

Studio Rebel Wolves koji su oformili The Witcher 3 i Cyberpunk 2077 developeri, najavio je svoju prvu RPG sagu - The Blood of Dawnwalker. Igra još nema datum izlaska, ali znamo da će biti dostupna za PC, PS5 i Xbox X/S.

Za sada još uvek nemamo previše informacija o samoj igri, ali ono što znamo jeste da se radi o singleplejer open-world dark fantasy akcionom RPG-u koji će imati jak fokus na priču, a vaše odluke će se odraziti na sudbinu glavnog lika. Glavni junak Coen je momak pretvoren u biče po imenu Dawnwalker, nešto između vampira i čoveka. Prvi trejler prikazuje njegovu transformaciju nakon susreta sa bandom krvoločnih vampira. Detaljniji prikaz gejmplera očekujemo na leto ove godine.



## ASSASSIN'S CREED SHADOWS PONOVO ODLOŽEN, IZLAZI U MARTU

Ubisoft je ponovo pomerio datum izlaska za Assassin's Creed Shadows, ovoga puta na 20. mart. Ovo je drugo odlaganje za Shadows, koji je prvobitno trebalo da izađe 15. novembra 2024. godine.

U zvaničnom saopštenju, Ubisoft se zahvalio zajednici, rekavši da je razvojnom timu potrebno još nekoliko nedelja kako bi doterao igru i ispravio probleme u skladu sa komentarima igrača.

Smatramo da je ovo dobar potez jer svi želimo da Ubisoft izbaci što bolju igru. Međutim, poznato nam je da duži razvojni period nužno ne garantuje bolji proizvod. Dobar primer je Ubisoftov Skull and Bones koji je odložen čak šest puta, a svi znamo kako je na kraju ispao. Nadamo se da ista sudbina neće zadesiti Shadows.



## IZDAVAČI SE NADAJU DA ĆE GTA 6 KOŠTATI 100 DOLARA – JER BI I ONI TADA MOGLI DA DIGNU CENE



Ako mislite da su današnje igre već dovoljno skupe, pripremite se – analitičari tvrde da mnogi gejming izdavači priželjkuju da GTA 6 postavi novi standard sa cenom 100 dolara.

Prema izveštaju Epylliona, među izdavačima postoji nada da će Take-Two iskoristiti potražnju za GTA 6 kako bi podigao osnovnu cenu igre sa sadašnjih 70 na 100 dolara. Ako GTA 6 uspe da normalizuje tu cenu, drugi izdavači bi mogli da ga prate, uz opravdanje rastućih troškova razvoja AAA igara.

Igrači su već navikli na dodatne troškove poput kozmetike ili ranog pristupa igrama, ali ako se cena standardne verzije zaista popne na 100 dolara, pitanje je koje granice će industrija dostići i kada će igrači reći "dosta je".

## SVAKI DESETI GEJMING DEVELOPER IZGUBIO POSAO U 2024.

Gejming industrija je 2024. godine prošla kroz jedan od najturbulentnijih perioda u svojoj istoriji, a novi podaci otkrivaju koliko je situacija zaista bila loša.

Prema anketi koju je sproveo Game Developers Conference (GDC), čak 11% developera je izgubilo posao tokom 2024. godine, tačnije svaki deseti radnik u industriji. Naspram toga, procenat otpuštenih radnika u 2023. godini iznosio je 7%.

Ovo istraživanje, sprovedeno na uzorku od 3.000 developera, obuhvatilo je i AAA i indie sektor, dajući širu sliku stanja u industriji – 41% ispitanika je izjavilo da su na neki način bili pogođeni otpuštanjima, dok je 4% anketiranih developera reklo da su njihovi studiji potpuno zatvoreni.



## NINTENDO OTKRIO SWITCH 2: NASLEDNIK ČUVENE KONZOLE STIŽE OVE GODINE

Nintendo je konačno predstavio naslednika originalne Switch konzole, koja je prodana u više od 150 miliona primeraka. Novi model, Nintendo Switch 2, stiže krajem 2025. godine i garantuje do sada neviđena unapređenja. Switch 2 zadržava hibridni koncept koji je original učinio globalnim hitom – konzola funkcioniše i kao prenosivi uređaj i kao kućni sistem koji možete povezati sa televizorom. Novi model donosi veći ekran i redizajnirane kontrolere koji se magnetno pričvršćuju sa bočne strane konzole. Kontroleri mogu da se koriste kao miš poput klasičnog džojpada ili uz podršku za motion control tehnologiju.

U promotivnom trejleru prikazan je i gejmplej najnovije igre Mario Kart serijala.



## HOGWARTS LEGACY DOBIJA PODRŠKU ZA MODOVE



Ljubitelji Hogwarts Legacy-a napokon će moći da oblikuju igru po svojoj meri, jer je WB Games najavio podršku za modove. Ova funkcija je dostupna već sada, i to igračima na Steamu i Epic Games Store. Modovi su integrisani putem CurseForge platforme.

Moding scena je naravno već pripremila prve dodatke – od frizura i kozmetike, do potpuno novih lokacija i misija. Za one koji sami žele da eksperimentišu, tu je Hogwarts Legacy Creator Kit koji se može besplatno preuzeti sa Epic Games Store.

Ovo je veliki korak za igru, pogotovo što igrači već godinama traže podršku za modove. Iako su modovi sa nama već neko vreme, zvanična integracija olakšava ceo proces i čini ga pristupačnijim široj publici.

## DOOM: THE DARK AGES STIŽE 15. MAJA UZ BRUTALAN PRIKAZ GEJMPLEJA

Doom Slayer se konačno vratio! Bethesda i id Software su na Xbox Developer Direct prezentaciji prikazali novi spektakularni trejler za Doom: The Dark Ages, uz najavu da igra stiže 15. maja 2025. godine. Na veliko iznenađenje mnogih, igra neće biti Xbox ekskluziva – PS5 verzija stiže istog dana zajedno sa izdanjima za PC i Xbox Game Pass.

U trejleru možemo videti teži, sporiji stil borbe, što ne znači da će biti išta manje uzbudljiva od prethodnika. Uz ray tracing i vizuelne efekte nove generacije, The Dark Ages se ističe kao jedna od najbrutalnijih igara u serijalu.

Od trenutka najave, fanovi su ovu igru svrstali među najiščekivanije naslove godine, što je ovaj trejler definitivno potvrdio.



# NAJPOPULARNIJE IGRE 2024. GODINE: SRBIJA EDITION

Pre samo mesec dana smo zakoračili u 2025. godinu, a već nam deluje kao da je prošla čitava večnost otkako je sat otkucao ponoć te poslednje decembarske večeri. Ne znamo da li je to samo naš subjektivni osećaj, da li je neka vremenska anomalija u priči ili smo kao strastveni gejmeri prosto želeli da zaboravimo 2024. godinu koja se pokazala kao notorno loša za industriju video igara. Nova GDC anketa je pokazala da je čak 11% developera ostalo bez posla tokom 2024. godine, što je rast od 4% u odnosu na 2023. AAA kompanije i indie studiji su značajno redukovani, dok su mnogi čak i zatvoreni.

Nismo želeli da započnemo ovo istraživanje na pesimističnoj noti, ali ipak smatramo da je važno da skrenemo pažnju na probleme sa kojima se globalna gejming industrija suočava i da se zahvalimo svima koji nam iz godine u godinu omogućavaju da uživamo u našim omiljenim igrama.

Sa vedrije strane, 2024. godina nam je donela mnoštvo sjajnih igara. Najbolji novi naslovi su bili istaknuti na prestižnim konferencijama kao što su Summer Game Fest i The Game Awards, dok mnogi stari, vanvremenski klasici i dalje dominiraju na samom vrhu industrije. Globalni trendovi su opšte poznati - koje igre su najpopularnije, koje se najbolje prodaju, a koje su uspele da zadrže pažnju igrača godinama nakon dolaska na gejming scenu. Kakva je onda situacija u Srbiji?



Ispostavlja se da je relativno slična. Gejmeri iz naše zemlje pokazuju slična interesovanja u odnosu na ostatak sveta, ali ipak postoji nekoliko izuzetaka i nijansi koje su definitivno vredne pomena. Kako bismo se što bolje upoznali sa "domaćom gejming demografijom" i sastavili što kompletniji izveštaj na temu najprodavanijih, a ujedno i najpopularnijih naslova iz 2024. godine, stupili smo u kontakt sa vodećim distributerima video igara u Srbiji, uključujući GameS, ComputerLand i Game Centar. Globalna industrija beleži ogromne prihode od digitalne prodaje, pretplata i mikrotransakcija. Iako našim gejmerima ovaj medijum nije nimalo stran, u Srbiji su i dalje solidno zastupljeni tradicionalni načini kupovine, posebno kroz fizičke kopije i konzolne verzije igara, najčešće za PlayStation 5 i PlayStation 4.

U Srbiji se i tokom 2024. godine jasno primećuje



dominacija sportskih simulacija. Nekada poznat kao FIFA, EA Sports FC serijal već godinama drži prvo mesto po prodaji, što nas nimalo ne iznenađuje s obzirom da je, bez ikakve sumnje, jedan od nacionalnih (e)sportova Srbije. Čini se da će EA Sports FC zauvek zadržati status kulturnog klasika, kako kod veterana serijala i nas "matoraca", tako i kod novih generacija igrača. Pored toga što predstavlja odličan multiplejer naslov, domaćim gejmerima je sigurno zanimljivo da povremeno zaigraju svoj omiljeni sport u "digitalnom ruhu", ali bez obzira na razlog, EA Sports FC zajednica u Srbiji se definitivno razvija iz godine u godinu.

Na priloženoj listi su se iz sličnih razloga našle i druge sportske simulacije, kao što su NBA 2K25 i EA Sports UFC 5. Iako ni izbliza nije "family friendly" kao pomenuti naslovi, Mortal Kombat 1 je još jedna kompetitivna igra koja se najbolje igra u društvu. Pored EA Sports UFC 5 i Mortal Kombat 1, na listi možemo da vidimo još nekoliko igara iz 2023. godine, koje su održale popularnost ne samo zbog

1. EA Sports FC 25
2. Grand Theft Auto V
3. NBA 2K25
4. Minecraft
5. Hogwarts Legacy
6. EA Sports UFC 5
7. Astro Bot
8. Marvel's Spider-Man 2
9. Mortal Kombat 1
10. Assassin's Creed Mirage





svog kvaliteta, već i zbog pedigree i brenda koji predstavljaju. Ko još ne bi voleo da se zavalj u kauč, uzme kontroler u ruke i da se pentra po džinovskim neboderima Nju Jorka kao Spajdi u Marvel's Spider-Man 2? Ili da istražuje Hogworts decenijama pre Harija i družine u Hogwarts Legacy? Izgleda da ima i takvih, pošto bi se ovi naslovi u suprotnom nalazili na većem mestu na ovoj listi!

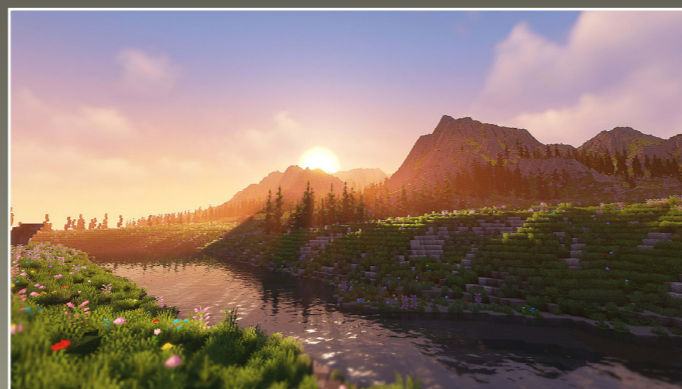
Šalu na stranu, ovo su ipak singleplejer igre sa definisanom pričom koje imaju relativno nizak replay value, što i nije nužno loša stvar. Nasuprot tome, iako je prošlo više od decenije od njihovog izlaska, igre kao Grand Theft Auto V i Minecraft i dalje beleže izvanredne prodajne rezultate. Oba ova klasika imaju svoju posebnu draž i unikatne su na svoj način, ali imaju jednu zajedničku stvar - igračima pružaju neprikosnovenu, gotovo neiscrpnu kreativnu slobodu. Uskoro ćemo videti kakvu pometnju će napraviti GTA VI...

Za kraj bismo pomenuli i GOTY 2024, Astro Bota, jednu od retkih igara sa ove liste koje su ugledale



svetlost dana 2024. godine. Iako je naizgled namenjen mlađim igračima, njegov šarm i kvalitet garantuju zabavu za sve uzraste. Zato nas i ne čudi što se našao na ovoj listi.

U 2025. godini nas takođe očekuje mnoštvo sjajnih igara (nismo zaboravili ni na Nintendo Switch 2!), tako da će biti zanimljivo videti na koji način će se trendovi promeniti, pogotovo u Srbiji. Puni optimizma, nadamo se da će se gejming industrija ove godine stabilizovati!



## 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

play!  
z i n eINTERVJU SA  
TEODOROM VLAJIĆNIJEDAN HOBI NE MORA  
BITI OGRANIČEN NA  
ODREĐENI POL

Iako i dalje nije idealna, pozicija žena u gejmingu se drastično poboljšala u proteklih deset godina. Doprinos ovoj inicijativi aktivno daje Teodora Vlajić, koja kroz Girl Gaming Show emisiju pruža podršku devojkama iz Srbije koje se bave, ili bi želele da se bave gejmingom. Danas smo želeli da Teodori damo mali predah od voditeljstva, kao i priliku da nam otkrije nešto o sebi i misiji Girl Gaming Asocijacije.

Koja su tvoja prva sećanja vezana za video igre? Čime se baviš mimo gejminga?

**Teodora:** Moja prva sećanja su vezana za kinesku verziju Sege i brata sa kojim prelazim video igre poput Chip 'n' Dale-a na istoj, nakon čega smo dobili i prvi PC sa velikim belim CRT monitorom na kojem je bio instaliran prvi Serious Sam, a zatim i mnoge druge igre iz perioda ranih 2000-ih. Mimo gejminga studiram veterinu, apsolutno sam pa u vezi sa tim imam sedam kućnih ljubimaca, a pored toga se često brinem o napuštenim i odbačenim životinjama.

Skoro svi smo ušli u svet gejminga iz komfora naših domova. Koji je bio tvoj prvi dodir sa širom gejming scenom u Srbiji?

**Teodora:** Moj prvi dodir sa gejmingom u tom profesionalnom smislu i širom gejming scenom uopšte bio je u okviru Games.con festivala koji posećujem od kad postoji. Prvo sam prisustvovala kao posetilac, zatim sam počela da radim kao PR festivala, nakon čega sam sada već godinu dana u gejmingu i profesionalno.

play!

Naši čitaoci te poznaju kao voditeljku Play!Cast podkasta. Reci nam kako se rodila ideja za Girl Gaming Show i koji je cilj ove emisije?

**Teodora:** Prilikom organizacije i prisustvovanja različitim esport turnirima, Klan RUR i Srpski Savez Elektronskih Sportova i Esportova (SESE) su primetili da se malo pažnje posvećuje ženama u gejming zajednici, zbog čega smo hteli da promenimo tu situaciju po uzoru na njeno stanje u svetu. I kroz sam Games.con sam sama primetila da je sve veći broj devojaka prisutan u gejmingu a da su kod nas i dalje, nažalost, prisutni neki stereotipi vezani za žene u gejmingu. Zbog svega toga smo pokrenuli Girl Gaming Association i prvi projekat u njemu nazvan Girl Gaming Show, kako bi se za početak govorilo o trenutnoj situaciji žena u gejmingu i kako bi se povećala svest o tome da nijedan hobi ili profesija ne moraju biti rezervisani samo za određen pol, jer zašto svi ne bismo uživali u nečemu što volimo.

play!

Kako porediš dinamiku i sadržaj ove dve emisije?

**Teodora:** Što se Play!Casta tiče, u njemu se trudim da prikazem gejming industriju iz različitih uglova, bilo da je u pitanju development, esport ili nešto treće, dok je Girl Gaming rezervisan samo za devojke jelte, bez obzira na to da li im je gejming posao ili samo hobi.



Koji je profil tvojih gostiju u GGS? Da li su to devojke koje rade u industriji ili ima i onih koje gejming smatraju samo hobijem?

**Teodora:** I jedne i druge. Cilj mi je da se prikažu devojke iz svih sfera gejminga, njihovo mišljenje i dosadašnje iskustvo. Mislim da na taj način gledaoci mogu bolje da razumeju ono o čemu govorimo, a da gejmerke ujedno mogu da se povežu. I ovim intervjuom pozivam sve zainteresovane devojke da se priključe našem Discord serveru kako bismo ušle u kontakt, kako u smislu podrške i učestvovanja na nekim zajedničkim aktivnostima tako i u smislu zajedničkih gejming sesija.

play!

Na tu temu, da li neku gošću ili epizodu najviše pamtiš? Da li je neka bila posebno zanimljiva za tebe?

**Teodora:** Do sada imamo snimljenih 15 epizoda tako da pamtim sve gošće, čak i koja je šta obukla ili koji deo iz te epizode mi je bio možda i najzanimljiviji. S obzirom da volim da pričam sa ljudima, intervju sa svakom gošćom mi je bio poseban i jedinstven, ali su mi možda najzanimljivije epizode sa Anđelom Vlajić ili Angelinom Kostić, verovatno zato što sam njih znala od ranije pa sam samo snimanje doživela kao odlazak na kafu, samo sa uključenim kamerama. Od novih osoba koje sam upoznala zahvaljujući emisiji a sa kojima mi je uvek zanimljivo da pričam, jesu naravno naše kanterašice.

play!

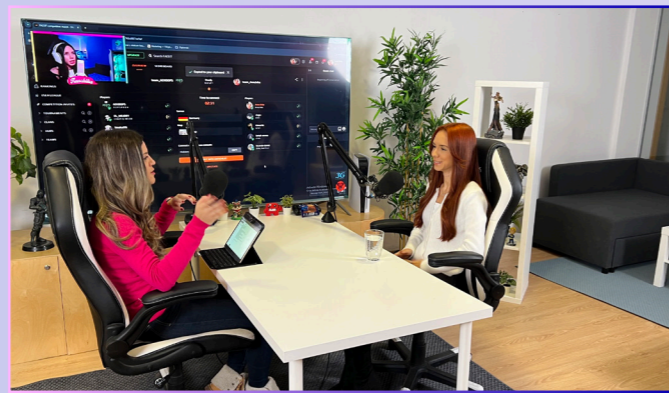
Jasno je da imaš dosta iskustva sa gejmingom. Da li su ti razgovori kroz 15 epizoda emisije ipak dali neki novi uvid u gejming scenu u Srbiji ili čak promenili tvoju perspektivu?

**Teodora:** Kako ne, koliko god da sam mislila da sam dovoljno upoznata sa gejmingom od svakog gosta saznam nešto potpuno novo, bilo da je reč o nekim ličnim uspesima o toj osobi ili timovima ili o nekoj novoj igri koju vole da igraju u slobodno vreme. Svesna sam bila situacije sa ženama u gejmingu ali mi je značilo da to vidim i iz očiju drugih devojaka.



**Kakve su reakcije publike? Da li si dobila komentare devojaka koje prate emisiju?**

**Teodora:** Da, iako sam bila skeptična u početku. Najveću publiku imamo na TikToku možda, kada mislimo generalno na ljude koji nas stalno prate. Devojke više vole lično da mi se jave recimo preko poruka na Instagramu ili čak uživo ako me neko prepozna, da pohvale ceo koncept i ideju emisije i da mi se zahvale što postoji tako nešto.



**Negativnih komentara će uvek biti. Kako se ti nosiš sa njima?**

**Teodora:** Pa mene iskreno pogađaju, koliko god se ja trudila da ne bude tako. Negativni komentari vezani za to što sam žensko ne, to mi je postalo i smešno jer mi samo govori o toj osobi kakva je ako razmišlja tako. Suludo je osuđivati nekoga kakav je igrač na osnovu toga. Pogode me komentari vezani za samu igru ako mi neko konstantno pinguje, govori ružne reči i odbija da sarađuje ili da mi pomogne iako su u pitanju timske igre, jer ja znam da se trudim da budem najbolja što mogu i da dajem sve od sebe šta god da radim.

**Koliko je po tvom mišljenju uznapredovala pozicija žena u gejmingu u proteklih deset godina?**

**Teodora:** Mnogo, mislim da nas ima sve više i da sve manje obraćamo pažnju na predrasude i negativne komentare vezane za pol. U svetu je postalo prihvatljivo da su žene prisutne u svim sferama gejminga, bilo u esportu, developmentu, organizaciji, novinarstvu, kospleju, kreiranju sadržaja i slično, pa mi je cilj da kroz projekte kao što je ova emisija poboljšam situaciju i u Srbiji.



**Koje su tvoje omiljene igre? Koji žanr ti najviše odgovara i zašto?**

**Teodora:** Volim MOBE, to se vidi iz dosadašnjih odgovora, ali najviše uživam igrajući neke akcione RPG-ove ili shootere. Neke od omiljenih igara sem League of Legends-a su mi Hogwarts Legacy, Tomb Raider serijal ili Left 4 Dead.

**Šta za tebe predstavlja gejming? Da li si video igre nešto više od proste zabave?**

**Teodora:** Meni je gejming u osnovi bio hobi, nikada nisam mislila da ću se baviti njime profesionalno pa evo me danas. Da je neko mogao da mi garantuje ovu situaciju možda bih drugačije postupala i sa fakultetom. Problem je što mene mnogo stvari interesuje i što ne mogu da se opredelim samo za jednu. Meni i gejming i veterina idu paralelno i nikada neću moći da ih razdvojim u smislu - ovo mi je profesija a ovo samo hobi, jer volim oba, volim ono što radim.

**Umetnost često može imati veliki uticaj na naše živote. Da li ti smatraš da su video igre forma umetnosti? Da li postoji neka igra koja je ostavila neočekivano snažan utisak na tebe?**

**Teodora:** Smatram da da, naročito igre sa zanimljivim pričama ili neverovatno realnom grafikom u potpuno izmišljenim svetovima. Ja u svojoj glavi uživam u naučno fantastičnim svetovima i sviđa mi se koncept bega iz klasičnog sveta u neki izmišljen u kojem imaš svog lika i živiš neki drugi život sa neverovatnom pričom i mogućnostima, pa bih tu navela igre poput Witchera, Hogwarts Legacy-a ili Red Dead Redemptiona, koje su pored toga i neverovatno lepe što mislim da ih čini stvarnim umetničkim delima. Dok ih igram samo se pitam kako su ljudi uspeali uopšte tako nešto da naprave.



**Šta bi poručila devojkama koje žele da se bave gejmingom u bilo kojoj sferi?**

**Teodora:** Da ne odustaju i da budu uporne ako nešto stvarno žele da postignu kao i za sve drugo u životu. Posao u gejmingu takođe zahteva puno truda, rada, vremena, vežbe i odricanja, pogotovo ako se to odnosi na neku konkretnu igru i esport.

**Koga ćemo gledati u sledećoj GGS emisiji?**

**Teodora:** Nedavno smo snimili narednu epizodu i već mogu da vam kažem da je u pitanju devojka u jednoj sferi gejminga koja do sada nije bila prikazivana kroz našu emisiju zbog čega je meni bila naročito zanimljiva. Gošća se zove Sofija i bavi se kosplejom, a dobitnica je velikog broja nagrada kako u Srbiji tako i u ostatku Evrope.

Sve epizode Girl Gaming Show emisije možete pogledati [ovde](#).



# KAD AI ZAVLADA

Da li će veštačka inteligencija ikada pokoriti čovečanstvo? Iako ovaj scenario deluje sve izvesniji u 2025. godini, sumnjamo da ćemo u skorije vreme biti svedoci neke "AI apokalipse". Današnje AI tehnologije, ma koliko napredne, i dalje su strogo ograničene na specifične zadatke i nemaju sposobnost samostalnog donošenja odluka izvan onoga za šta su programirane. Međutim, ako malo promenimo ugao gledanja i udaljimo se od ideje da će nas veštačka inteligencija dovesti do istrebljenja u nekakvom globalnom masakru, možemo reći da je AI već zavladao svetom, tako da su naši strahovi u velikoj meri opravdani.

Ovaj strah se rodio sa dolaskom ranih računara, a različite interpretacije veštačke inteligencije smo imali priliku da vidimo u mnogim umetničkim delima, uključujući 2001: A Space Odyssey sa HAL 9000, Terminator sa Skajnetom i I Have No Mouth, and I Must Scream sa zlokobnim superkompjuterom AM. Kada je ova tematika u pitanju, Isak Asimov je postavio temelje razmatranja etike veštačke inteligencije kroz svoju opsežnu bibliografiju.

Video igre su takođe uspešno prikazale AI u negativnom svetlu, a u nastavku ćemo prikazati neke od najpoznatijih primera. Za ove igre ste sigurno čuli, ali ćemo vas kroz ovu listu možda inspirisati da ih ponovo odigrate ili da ih malo "pogurate" na vrh vaše backlog liste. Pazite se spojlera!

## THE PATRIOTS' AIS - METAL GEAR



Patriot iz Metal Gear serijala je moćna organizacija koja iz senke kontroliše čitavu Ameriku. Poznata i kao The System, ova grupa je kreirana kako bi Patriot nastavio svoje operacije i nakon smrti originalnih članova organizacije. Ukupno ih je napravljeno pet, od kojih svaki ima svoju specifičnu funkciju.

Najpoznatiji među njima je GW, koji u potpunosti kontroliše i reguliše protok svih informacija u zemlji, cenzuriše sav digitalni sadržaj, uključujući medije i upravlja celokupnim arsenalom američke vojske. Tokom serijala, igrači se više puta susreću sa "veštačkim patriotama" koje uvek predstavljaju veliki izazov.

## HADES - HORIZON ZERO DAWN

Horizon Zero Dawn prati avanture Aloy, devojke sa tajanstvenom prošlošću koja poseduje Focus, uređaj koji joj omogućava pristup posebnom virtuelnom interfejsu. U svetu kojim vladaju mašine, Aloy se suočava sa veštačkom inteligencijom poznatijom kao HADES.



HADES je prvobitno kreiran sa ciljem obnove živog sveta planete, ali je iz nepoznatih razloga krenuo putem uništenja. Na njenom dugom putovanju po "novoj Zemlji", Aloy će morati da se izbori sa hordom robotske faune, otkrije tajne HADES-a i signala koji ga je naveo na pogrešan put i spreči potpuno uništenje sveta.

## WAU - SOMA

Prvi survival horror naslov ove liste preispituje suštinu svesti, ljudske prirode i identiteta. Posle velike katastrofe koja je izbrisala gotovo sav život na Zemlji, igrači se bude u podvodnom istraživačkom kompleksu PATHOS-II kojim vlada AI po imenu WAU, takođe poznat kao Warden Unit.

Prvobitno dizajniran sa zadatkom očuvanja čovečanstva, WAU nikada nije razumeo šta zaista znači biti čovek. Vođen potpuno pogrešnom interpretacijom svoje jedine misije, ovaj pomahnitali AI je preuzeo ekstremne mere kako bi očuvao život u stanici, uključujući groteskne eksperimente i potpunog transfera ljudske svesti u hladnu i ispraznu mehaničku ljušturu.



## SHODAN - SYSTEM SHOCK



WAU možda "nije znao za bolje", ali se isto ne može reći i za AI iz System Shock serijala. Poznata kao prva veštačka inteligencija u istoriji video igara koja predstavlja oličenje zla, SHODAN (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network) "iz dna duše" prezire čovečanstvo.

Vođena logikom i moralom, SHODAN je programirana da upravlja sistemima svemirske Citadel stanice. Međutim kada je igrom slučaja ostala bez svojih "moralnih restrikcija", SHODAN preuzima autonomiju i postaje samosvesna. U ovom slučaju to znači da se pretvara u okrutno biće puno mržnje, bez milosti i trunke empatije.

## GLADOS - PORTAL

Iako je daleko suptilnija u svojim "sadističkim mahinacijama", GLaDOS nije ništa bolja od SHODAN. Kao sinonim za pomahnitalu veštačku inteligenciju u novijim igrama, GLaDOS kontroliše Portal projekat u sklopu istraživačkog centra kompanije Aperture Science, uključujući igrače koji za nju predstavljaju najobičnije igrače.

Uz lažna obećanja, konstantne manipulacije i smrtonosne testove koji ne vode nikuda, GLaDOS se ističe kao jedan od najzlokobnijih AI sistema u igrama. Međutim zahvaljujući njenim duhovitim komentarima, vremenom nam je prirasla za srce. Zbog GLaDOS smo definitivno razvili stokholmski sindrom...





# DYNASTY WARRIORS ORIGINS



# KINESKO ŠIBANJE NA VELIKO



**Autor: Nikola Aksentijević**

Dynasty Warriors je kroz svoju dugu istoriju stvorio maltene potpuno novi žanr igara, zvan musou, po specijalnim potezima kojima ćete šibati na hiljade protivnika. Kroz ovaj serijal, koji je generalno stagnirao u poslednjih par iteracija, dolazi Origins koji funkcioniše kao blagi ribut, sa ciljem da kupi novu publiku, kao i stare fanove. Kao neko kome su ove igre u poslednjih par godina veoma brzo budile dosadu, moram reći da je DW Origins verovatno najbolja i najzabavnija u serijalu.

Radnja se odigrava u doba Tri Kraljevstva, davno vreme kineske pobune Žutih Turbana još u drugom veku. Prepričavanje ovih istorijskih priča, kao i mitova, u Originsu je odrađeno značajno pristupačnije, s obzirom da vas ovoga puta stavlja u ulogu bezimenog mačevaoca sa amnezijom koji putuje Kinom. Kroz nešto ličniju perspektivu, upoznaćete apsurdno veliku postavu likova, od kojih su svi relevantni i istorijski bitni za ovaj narativ. Srećom, za razliku od većine DW igara, ovoga puta će vam sve to biti dozirano u nešto razumnijem i boljem tempu, kroz solidno odrađene animirane sekvence i dijaloge, upoznavajući vas sa likovima taman toliko da ih makar zapamtite u moru istih.

**IGRA ĆE OD VAS ZAHTEVATI DA PARIRATE I IZBEGAVATE UDARCE, PRETVARAJUĆI SE U RITMIČKI PLES KOJI IZGLEDA MAESTRALNO**



**OSEĆAJ PROGRESIJE JE ODLIČAN JER KAKO BUDETE ODMICALI KROZ IGROU, UVIDEĆETE KOLIKO STE POSTALI JEDNA NEZAUSTAVLJIVA MAŠINA ZA UBIJANJE**

Naravno, Dynasty Warriors se igra zbog svog borbenog sistema, a ne zbog bolje razrade likova i narativnih faktora. Ova igra, od svih žanrovskih definisanih borbenih sistema, definitivno pruža najveći nivo satisfakcije, ne zato što ćete slati na stotine vojnika u vazduh, već najviše zbog taktički odlično realizovanih borbi sa oficirima i generalima. Igra će od vas zahtevati da parirate i izbegavate udarce, pretvarajući se u ritmički ples koji izgleda maestralno kada ga ukombinujete sa kineskim borilačkim veštinama. Šibanje kroz neprijatelje doduše neće biti dovoljno da pobedite u borbi između dve armije, već ćete morati da pomažete i odlučujete gde je idealno napasti u datom trenutku kako biste preokrenuli tok bitke. Zauzimanje baza će spuštati neprijateljski moral koji će samim time i usporiti napredak protivničke vojske. Uz to ćete imati i specifične zadatke u svakoj bici, te ćete morati da baratate između svih ovih prioriteta istovremeno. DW Origins ima pregršt oružja, te iako počinjete sa mačem, možete igrati sa kopljima, maljevima i tonom drugih, pa čak i sa rukavicama koje dozvoljavaju promenu različitih stavova radi otvaranja novih poteza koji uz precizan tajming tokom kombua otvaraju nove udarce. Iako ćete u većini igara naći oružje koje vam se najviše dopada i držati se istog do kraja igre, ovde se promena oružja i stila borbe ohrabruje. Naime, jedini način da levelujete svog lika jeste da budžite nivo u određenom oružju. Ako želite da dostignete maksimalni nivo, kroz igru ćete tehnički morati da koristite skoro sva oružja.

Dobićete iskustvene poene koje možete trošiti u

**IAKO ORIGINS NEĆE PARIRATI NAJBOLJIM IGRAMA DANAŠNJICE, EFEKTI I ANIMACIJE IZGLEDAJU ZAISTA FANTASTIČNO**

velikoj selekciji raznoraznih iskustvenih drva, dok same sposobnosti stvarno dodaju moćne efekte, nadogradnje na vaše sposobnosti i modifikacije postojećih. Osećaj progresije je odličan jer kako budete odmicali kroz igru, uvidećete koliko ste postali jedna nezaustavljiva mašina za ubijanje. Između borbi ćete šetati po izometrijskoj mapi koja obuhvata veći deo Kine koja je preplavljena raznoraznim resursima, likovima i beskonačnim mini borbama ako volite da grajdujete. Ovde se javlja par problema međutim - neke borbe mogu biti repetitivne, iako opcionalne, kao i to da je korisničko iskustvo u ovom modu poprilično slabo. Naime, sporedne kvestove i karaktere nećete uspevati lako da locirate jer nisu označeni na mapi u jasnoj meri. Putovanje između provincija takođe može da potraje, te ovaj deo stvarno ume da nepotrebno razvuče igru u nekim segmentima.





**ZAUZIMANJE BAZA ĆE SPUŠTATI NEPRIJATELJSKI MORAL KOJI ĆE SAMIM TIME I USPORITI NAPREDAK PROTIVNIČKE VOJSKE**

Vizuelno, Dynasty Warriors: Origins izgleda najbolje u serijalu. Iako neće parirati najboljim igrama današnjice, efekti i animacije izgledaju zaista fantastično. Borbe koje čine srž igre su definitivno najbolje u serijalu delimično i zbog odličnih vizuelnih efekata i animacija koje utoliko pružaju više satisfakcije. Što se tiče muzičke podloge, iako volim paljevinsku rok i metal muziku dok rokam hiljade neprijatelja, igri bi možda odgovaralo nešto više u duhu drevne Kine, sa tradicionalnim instrumentima koji bi bolje doprinosili atmosferi.

Uprkos tome što je priča i dalje malo prenatrpana informacijama, kao i pojedinim manjkavostima pri korisničkom interfejsu, stvarno mogu bez problema reći da je Dynasty Warriors: Origins odlična igra i definitivno će biti jedna od najboljih ove godine, a nismo ni izašli iz prvog meseca.

**KAO NEKO KOME SU OVE IGRE VREMENOM POSTALE DOSADNE, MORAM REĆI DA JE ORIGINS VEROVATNO NAJBOLJA I NAJZABAVNIJA U SERIJALU**



RAZVOJNI TIM: KOEI TECMO GAMES  
 PLATFORME: PS5, Xbox Series X/S, PC  
 IZDAVAČ: KOEI TECMO GAMES  
 CENA: 79, 99€

OCENA

7

- ✓ Likovi i prezentacija
- ✓ Borbeni sistem je odličan
- ✓ Audio-vizuelni doživljaj
- ✗ Korisnički interfejs nije najbolji
- ✗ Priča je i dalje malo konfuzna i prenatrpana

Igru ustupio:  
CD Media

TEST PLATFORMA:  
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11  
 CPU: Intel Core i7-7700K / AMD Ryzen 7 5700X  
 GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD RX 5700 XT  
 RAM: 16 GB  
 HDD: 50 GB



**RIP OUT**

OUT NOW



**PURCHASE ON STEAM**





# ISPLETI MI BAKO PRIČU



**Autor: Stefan Mitov Radojčić**

koji se sastoji iz Bioware i Ubisoft veterana koji su radili na Dragon Age serijalu i mnogim drugim Assassins Creed igrama.

Ako pratite gejming industriju i kompanije koji stoje iza vaših omiljenih igara, velike su šanse da ćete nastaviti da pratite i njihove developere koji su prešli u druge studije. Ovom prilikom ćemo se fokusirati na Eternal Strands od malog i relativno nepoznatog razvojnog tima Yellow Brick Games,

Vi ste Brynn, mag i ratnik po imenu Weaver. Vaša družina odlučuje da priđe ozidanoj regiji koja je odsečena od ostatka sveta putem magičnog štita koji se zove Veil. Ova regija, takozvana Enklava, nekada je bila nacija za sve Weavere i mesto na kojem je bilo najviše magije. Tokom



## GEJMPLEJ U ETERNAL STRANDS JE BOGATI KOKTEL MEHANIKA IZ MNOGIH DRUGIH POPULARNIH IGARA



vašeg istraživanja sa spoljašnje strane zidina, vaš karavan prekriva čarobna magla. U pokušaju da se spasite od magle, opredeljujete se za očajnički potez i aktivirate magičnog golema koji vas i celu vašu trupu sprovodi kroz Veil. Kao prvi ljudi koji ste kročili unutar Enklave u poslednjih 50 godina, pokušaćete da saznate zašto je ova regija uopšte morala da bude izolovana.

Gejmpler u Eternal Strands je bogati koktel mehanika iz mnogih drugih popularnih igara. Imaćemo malo akcije, avanture, malo Breath of the Wild elemenata, malo Shadow of the Colossus dodataka, malo Bioware začina u vidu karakterizacije likova i mnogo toga drugog. Pa da krenemo od onog najočiglednijeg, a to je sistem borbe i akcije u igri. Nažalost, već na prvom koraku možemo reći da igra u ovom aspektu poprilično posustaje. Borbe neće biti teške ili nefer sa te strane, osim ako ne igrate na većim težinama.

## SISTEM BORBE NAŽALOST NEMA FLUIDAN TOK KAKAV BI MOGAO DA IMA



Veći problem se javlja u samoj egzekuciji nego u balansu.

Sam sistem je vrlo prost. Koristićete jedno od tri oružja; mač sa štitom, luk i strele ili dvoručni mač. Svako oružje ima potpuno drugačiji set komandi i akcija ali se one pretežno svode na neki laki udarac i specijalni potez, kao recimo šut ako vam neko priđe dok koristite luk i strelu, ili blokada za mač i štit. Dodatno, ako napravite neko specijalno oružje imaćete i specijalan magičan napad.

Protivnike možete da izbegnete sa ne baš kvalitetnim dodge manevrom ili blokirati štitom. Problem je što ne možete prekinuti jednu od ovih akcija kako biste prešli na drugu, a još veći problem se javlja kod kretanja jer ćete imati utisak kao da se bukvalno klizate po mapi.

Automatski ćete se zaletati na protivnike ili će oni dolaziti ka vama iz uglova van ekrana. Neprijatelji će vas napadati iz daleka sa savršenom preciznošću ili ćete ih vi komplet usporiti i zaglupeti kad ih zamrznete ledom. Hoću da kažem da sistem borbe nema fluidan tok kakav bi mogao da ima. Drugi aspekt kombata se odnosi na okršaj sa ogromnim protivnicima na koje ćete morati da se penjete





kako biste napali njihove slabe tačke. Ovaj deo je sjajno odrađen i reklo bi se da niveliše ceo sistem nazad na dobru stranu, samo zato što je svaka borba epski okršaj sa titanima.

Magija koju ćete koristiti u borbi se svodi na vatrenu, ledenu i gravitacionu. Za prve dve verzije možete da pretpostavite kako funkcionišu, a kada je gravitaciona u pitanju, tu počinje prava zabava. Ili ćete pokupiti objekte i bacati ih na protivnike, ili ćete na neki način manipulirati gravitaciju i njenu jačinu oko njih. Dobar deo ovih efekata ćete često koristiti tokom istraživanja sveta, oko kojeg se vrti druga polovina gejmplaja. Svet će se deliti na specifične instancirane mape u kojima se kriju neprijatelji, krafted materijali i recepti, kao i informacije o dešavanjima u ovoj izolovanoj zoni. Iako na prvi pogled liči na RPG, u Eternal Strands ne postoje nikakvi skill niti XP poeni. Sve što će uticati na vašu borbenu spremnost jeste vaš sirovi skill, kao i oprema koju možete napraviti. Zapravo, slobodno mogu reći da Eternal Strands poseduje jedan od najfer krafted sistema koje sam ikada video.

Svaki materijal koji se koristi za pravljenje opreme uvek može biti zamenjen nekim drugim. Taj deo opreme čak možete rastaviti i potom napraviti novi, a pritom će vam neiskorišćeni materijali biti kompletno vraćeni. Na ovaj način možete praviti specifične setove opreme za specifične okršaje ili protivnike koje idete da lovite. Morate da obratite pažnju koji materijal ćete koristiti za koji deo

**IAKO NA PRVI POGLED LIČI NA RPG, U ETERNAL STRANDS NE POSTOJE NIKAKVI SKILL NITI XP POENI**

opreme, pošto će svaki imati drugačije statove u zavisnosti od njegovog tipa, bilo da se radi o oružju ili oklopu.

Iako koristi već poznati cell shaded i pomalo anime/cartoon dizajn, igra izgleda zaista zadivljujuće. Taj



miks boja, izgled lokacija, dizajn magičnog sveta i protivnika, stvarno je odličan. Glavni lik i sama grupa dosta podsećaju na neku D&D družinu, što dodatno akcentuje fenomenalna glasovna gluma

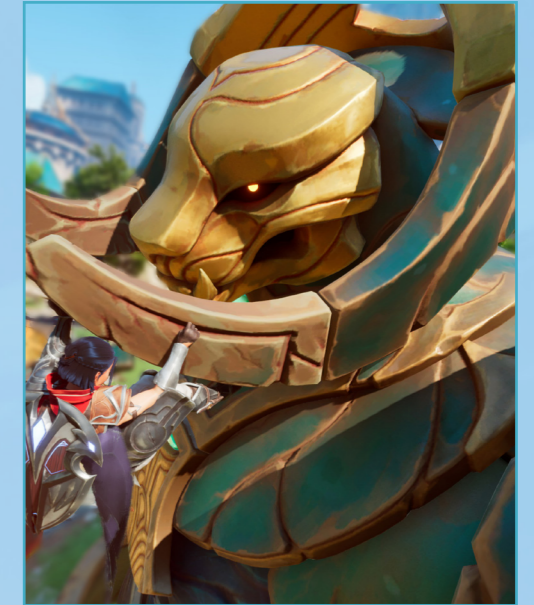


koja je ekspertski prenela emocije svakog člana. S druge strane, muzika me nije nešto posebno oduvala - ima svojih momenata ali nije preterano upadljiva.

Najveću manu sam već spomenuo kod veoma "klizavog" sistema borbe. Drugi veći problem se odnosi na kameru koja će ponekad baš brzo menjati kadar i neće vam prikazivati šire okruženje kako biste znali odakle vam protivnici dolaze. Neprijatelji će nekada biti toliko agresivni i precizni da će vas lako okružiti, zarobiti i totalno izmlatiti. A povrh svega toga, lock on sistem je takođe katastrofalan.

Ako ste veteran RPG žanra, u Eternal Strands ćete se osećati kao kod kuće. Jako brzo ćete ukapirati i savladati sve mehanike jer ste se verovatno ranije susreli sa njima, što nije nužno loša stvar. Ovo je takođe solidna prilika za novajlije pošto je igra taman dovoljno šarena da ćete lako posle moći da se specijalizujete za neki drugi RPG, ili čak da isprobate neki koji ima samo jednu od ovih mehanika, kao recimo Shadow of the Colossus.

**OKRŠAJ SA OGROMNIM PROTIVNICIMA JE UBEDLJIVO NAJJAČI ASPEKT KOMBATA**



PLATFORME: PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM: Yellow Brick Games

IZDAVAČ: Yellow Brick Games

CENA: 39.99 €

OCENA

8,5

- ✓ Zanimljiv svet i priča
- ✓ Odličan i veoma fer krafted sistem
- ✓ Borba sa ogromnim protivnicima
- ✗ Janky sistem borbe
- ✗ Kamera

Igru ustupio:  
Terminals

TEST PLATFORMA: PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11  
CPU: Intel Core i5-9400 / AMD Ryzen 5 3350  
GPU: Nvidia GeForce GTX: 1660 Super / AMD Radeon RX 5600 XT  
RAM: 16 GB  
HDD: 24 GB

# CITIZEN SLEEPER?

STARWARD VECTOR



## BUDI SE, ČEKA NAS SVEMIRSKA AVANTURA!

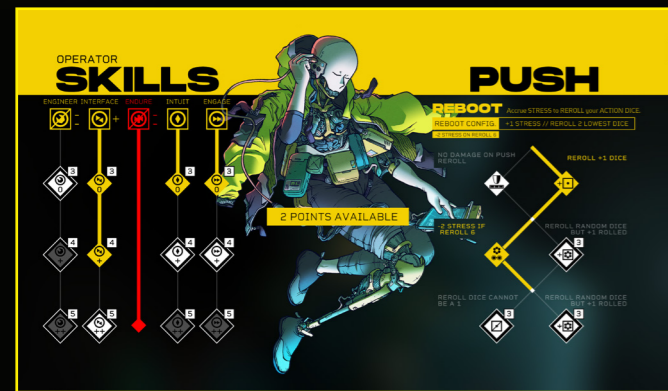


**Autor: Stefan Mitov Radojčić**

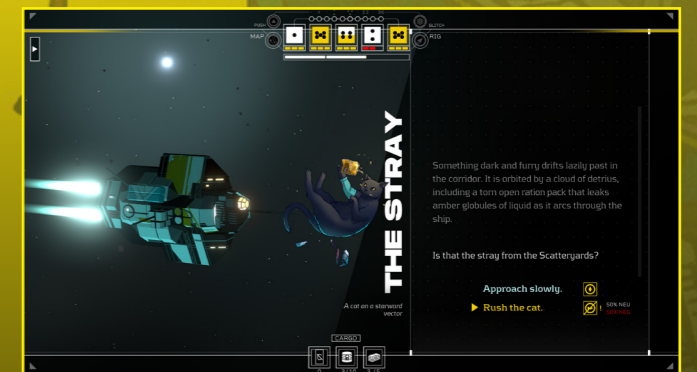
Originalni Citizen Sleeper se pokazao kao pun pogodak za svakoga ko voli igre u kojima je priča istinski najbitnija stavka. Svaki izbor je imao uticaj kako na vas, tako i na likove koje ste sretali kroz vašu avanturu. Povrh toga dodao je upečatljivu gejملهj mehaniku koja vas je i te kako naterala na razmišljanje i detaljno planiranje, ali je zahtevala i određenu dozu rizika. Drugi deo u serijalu nastoji da još više proširi ovu mehaniku kroz nove opcije i interesantna unapređenja starih, uz

dodatnu slobodu prilikom izbora u priči. Osim nekih sporednih likova, Citizen Sleeper 2: Starward Vector je u potpunosti odvojen od prvog dela, tako da se bez problema odmah možete baciti na nastavak. No preporučujem vam da svakako nabavite i odigrate original.

Budite se uplašeni, okruženi nepoznatim ljudima na nepoznatoj lokaciji. Na sreću, neko ko se predstavlja kao vaš prijatelj vas spašava pre nego što vas zauvek obrišu, ali sada morate da bežite, i to u neistraženu Starward Belt regiju. Među svim tim svemirskim stanicama, brodovima i ljudima ćete naći slobodu, novi život i avanturu. Gejملهj je mahom ostao sličan



### STARWARD VECTOR JE USPEO DA UNAPREDI SVE ASPEKTE ORIGINALA



prvom delu, ali isto tako možemo reći da je mnogo toga promenjeno i dodato. Pa da krenemo od stvari koje su ostale iste.

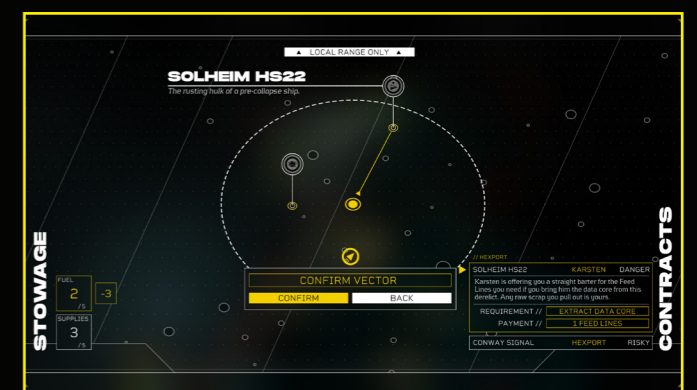
I dalje ćete imati kockice koje ćete baciti pred početak svakog dana ili ciklusa. Njih ćete ponovo koristiti za rešavanje misija i zadataka na raznim lokacijama, a tu su opet i pare iliti Cryo. Dok budete prolazili kroz priču, imaćete veliki izbor akcija i opcija u dijalozima sa drugim likovima, a kako završite neki od zadataka, tako ćete dobijati poene za sopstveno unapređivanje. Sve ovo je dobrim delom bila osnova prve igrice.

Drugi deo na sve to dodaje mnoge interesantne mehanike. Kao prvo, kocke koje koristite će se ovoga puta trošiti iliti kvariti ukoliko imate previše stresa poena. Ako ste pod prevelikim stresom kada bacite određeni broj na kocki, te kocke će biti oštećene, a posle tri oštećenja polomljene. Ovo i te kako može predstavljati problem ako se desi da izgubite više kocki u isto vreme. Stres ćete pretežno sakupljati kada ne uspete u nekoj akciji ili prilikom ekstremno

zahtevnih zadataka, uglavnom kada ste na misijama van stanica na kojima se odmarate.

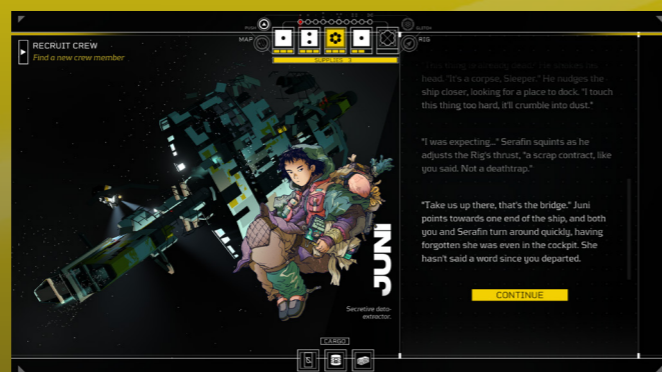
Dodatno, prompt za korišćenje vaših sposobnosti se sada može pojaviti tokom tekstualnih interakcija sa drugim likovima. To znači da čak ni u tom okruženju niste bezbedni ako ne posedujete potreban skill ili njegov odgovarajući level. Na tu temu, skillovi su pretrpeli velike promene u odnosu na prvi deo. Sada više nećete dobijati permanentne bonuse, a u zavisnosti od tipa SLEEPERA koji odaberete na početku igre, jedan od pet skillova će biti kompletno nedostupan. Ovo dodatno komplikuje ne samo izbor, već i šta ćete raditi tokom igre, za razliku od originala gde ste potencijalno mogli da unapredite skoro sve skillove do maksimuma. No niste ni ovde ostavljeni i prepušteni sami sebi - imaćete sopstveni svemirski brod, tako da nećete provoditi vreme samo na jednoj lokaciji. A šta to dolazi u paketu sa svemirskim brodom? Posada naravno!

Tokom priče ćete moći da regrutujete pregršt



### STARWARD VECTOR JE PUN POGODAK ZA SVAKOGA KO VOLI IGRE U KOJIMA JE PRIČA ISTINSKI NAJBITNIJA STAVKA

## BAŠ KAO I ORIGINAL, STARWARD VECTOR JE PO MENI OZBILJAN KANDIDAT ZA IGRU GODINE



zanimljivih likova od kojih će svaki biti specijalizovan za dva skilla, što će nadoknaditi sve što vam fali tokom ugovorenih misija. Te misije ćete skupljati na stanicama koje posećujete, od raznih likova na koje naletite. Kada se opremite sa gorivom i resursima, možete odleteti do datih lokacija i tamo raditi specifične mini zadatke. Ako uspete da ih odradite, onda možda nešto čak i zaradite. Nastavak u tom smislu pruža mnogo više slobode u izboru priče i misija, ali ujedno uvodi širok spektar posledica, toliko da ćete još više morati da brinete o rasporedu resursa, novca i skillova. Pošto posedujete svoj brod, otvoriće vam se mapa celog sektora, a ako imate dovoljno goriva i određenih unapređenja, moći ćete slobodno da putujete, istražujete i rešavate probleme po Starward Belt regiji.

Spomenuo bih još dva nova sistema, Push i Glitch. Push vam dozvoljava, opet u zavisnosti od odabranog tipa SLEEPERA, da isforsirate svoje telo van normalnih granica kako biste uspeali u određenoj akciji, što vam ujedno dodaje stres. To može biti ponovno bacanje

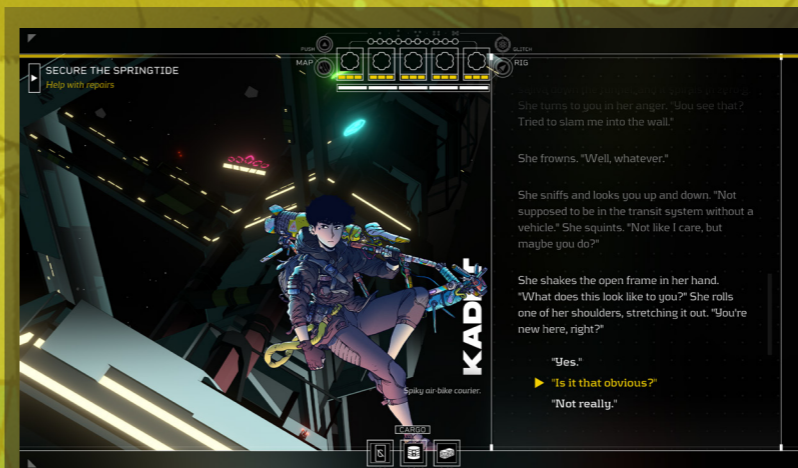
kockica, dodavanje brojeva na kockice i slično. Tu je i Glitch, mehanika koja se pretežno odnosi na kockice koje su pokvarene i koje imaju 80% šanse za neuspeh i samo 20% za uspeh. Ovo ih uglavnom čini beskorisnim ali ako imate sreće, i te kako će vam pomoći u neugodnim situacijama.

Iako dosta ovih sistema zvuči pomalo stresno i zastrašujuće, developeri i dalje misle na sve nas koji želimo da uživamo u fenomenalno napisanoj priči, zbog čega su dodali nivoe težine. Samim time igru možete znatno olakšati ili je učiniti poprilično težom. No tu će i dalje biti sveprisutna presija satova za čije vreme ili količinu ciklusa ćete morati nešto da uradite ili završite. Svakako sva unapređenja i promene, iako neke prave veliku razliku u odnosu na prethodni deo, veoma su dobrodošle i čine igru podjednako svežom, novom i interesantnom, baš kao i original kada sam ga prvi put zaigrao.

Grafika se praktično nije promenila u odnosu na prvi deo. Doduše u nastavku postoji mnogo, mnogo



## NASTAVAK PRUŽA MNOGO VIŠE SLOBODE U IZBORU PRIČE I MISIJA, ALI UJEDNO UVODI ŠIROK SPEKTAR POSLEDICA

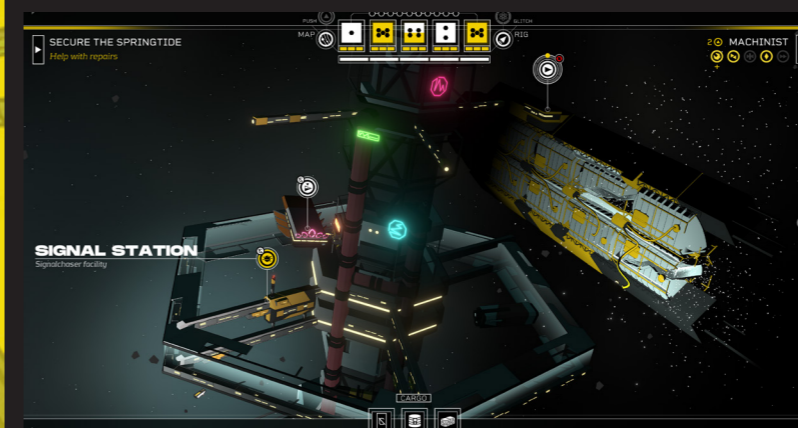


više lokacija, brodova i stanica, tako da ćete imati više prilika da uživate u ovom prepoznatljivom vizuelnom stilu. Poznati strip autor Gijom Sanželan se vraća sa paletom zanimljivih i upečatljivih likova, od kojih će neki biti poznati onima koji su igrali original. Muzika je ponovo sjajna i savršeno prenosi atmosferu, što je dodatno unapređeno time da se igra sada odvija na raznovrsnijim lokacijama, a postoje i nove situacije u priči koje ipak zahtevaju nove tematske numere.

Igra je veoma stabilna i bagova na prvi pogled nema, ali možda su joj potrebne ispravke u vidu rebalansa verovatnoće i količine resursa. Naravno bilo bi lepo da možemo više puta da snimimo igru, ali save-scumming ovde ne funkcioniše.

Citizen Sleeper 2: Starward Vector je uspeo da unapredi sve aspekte originala i da zadrži taj osećaj novine, pre svega sa svojom fenomenalnom pričom, emotivnim, napetim i neizvesnim momentima. Ako očekujete akciju, pucanje i svemirsku operu onda možete zaobići ovaj naslov, ali ako želite da zakoračite u svet tekstualnih avantura, ova igra je savršena prilika. Baš kao i original, Starward Vector je po meni ozbiljan kandidat za igru godine.

## KOCKE KOJE KORISTITE ĆE SE OVOGA PUTA KVARITI UKOLIKO IMATE PREVIŠE STRES POENA



PLATFORME: PC, PS5, Nintendo Switch, Xbox Series X/S, macOS  
 RAZVOJNI TIM: Jump Over The Age  
 IZDAVAČ: Fellow Traveller  
 CENA: 24.50 €

OCENA **9,5**

- ✓ Pregršt novih mehanika
- ✓ Unapređeni stari gejملهple sistemi
- ✓ Sloboda, otvoreniji svet i fenomenalna priča
- ✗ I dalje minimalna količina animacija
- ✗ Samo jedan save po liku

Igru ustupio: Double Jump

TEST PLATFORMA: PC  
 PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:  
 OS: Windows 10 64-bit  
 CPU: 64-bit processor  
 GPU: DirectX 11 GPU  
 RAM: 4 GB  
 HDD: 2 GB





# SVE KOCKICE SU SE SLOZILE

**Autor: Božidar Radovanović**

Vožnje istim autobusom po n-ti put su prerasle u toliku torturu da muzika više nije bila dovoljna. Kao i mnogi drugi pojedinci koji imaju očajničku potrebu da ubiju vreme, utočište sam pronašao u mobilnim igrama. Jednostavne mozgalice su neko vreme služile ovoj svrsi, dok sasvim

slučajno nisam naleteo na Slice & Dice, za koji mogu da kažem da je jedna od najboljih igara koje sam ikada zaigrao. Prva verzija se pojavila pre više od tri godine, ali pošto je igra konačno dobila Steam verziju a nedavno i novi 3.1 apdejt, odlučio sam da podelim utiske.

Prelep retro pixel art stil me je odmah privukao, ali sam i dalje bio skeptičan. Malo je falilo da



## UNDO OPCIJA VAM DOZVOLJAVA DA ISPRAVITE POTENCIJALNE GREŠKE ILI DA TESTIRATE ODREĐENE KOMBINACIJE



kompletno batalim igru kada sam primetio da je bacanje kockica glavna mehanika, što me je navelo da pomislim da se igra žestoko oslanja na RNG. Na sreću (uf), brzo sam shvatio da sam se prevario.

Slice & Dice je strateški roguelike koji na odličan način implementira RNG elemente. Svaki run počinjete sa družinom od pet heroja, sa ciljem da dođete do jednog od finalnih bossova koji vas čekaju na 20. nivou. Ako u jednoj borbi ostanete bez celog tima, vaš run se završava.

Heroji su podeljeni na šest različitih boja, to jest klasa, koje su inspirisane klasičnim fantasy tropama - plavi heroji su magovi, žuti su ratnici i slično. Svaka klasa ima manje-više definisanu ulogu, uz nekoliko izuzetaka - narandžasti, žuti i plavi heroji su najčešće fokusirani na DPS, dok sivi i crveni štite ostatak tima. Posle svakog neparvog nivoa, to jest bitke, dobićete

## SND JE STRATEŠKI ROGUELIKE KOJI NA ODLIČAN NAČIN IMPLEMENTIRA RNG ELEMENTE



dve opcije sa uprade heroja, dok posle svakog parvog na raspolaganju imate izbor od dva itema koje možete dodeliti vašem timu. Svaki od ovih izbora u velikoj meri utiče na vaš stil igre, kao i ishod ostatka partije.

Kako se onda kockice uklapaju u celu priču? Mimo magija koje neki heroji poseduju, njihove sposobnosti su definisane kockicama čije strane određuju dostupne akcije. Na početku svake borbe, koja je inače potezna, šestostrane kockice su automatski bačene za neprijatelje a potom i za vaš tim. Ako vam se rezultat dopada, odmah ih možete "zaključati", ali ako nekim kockicama niste zadovoljni, imate pravo da ih bacite još dva puta. Nakon toga, kockice svakog heroja možete koristiti u bilo kom redosledu uz veoma korisnu undo opciju, koja vam dozvoljava da ispravite potencijalne greške ili da testirate određene kombinacije. Kada iskoristite sve kockice, možete kliknuti "end turn" i tada dolazi red na čudovišta. Ceo ciklus se zatim ponavlja dok ih ne savladate, ili dok ne ostanete bez poslednjeg člana družine.

Na primer Fighter, jedan od početnih žutih heroja, poseduje dve strane koje kažu "uradi dva





damage-a", zatim dve strane za jedan damage i dve strane za jedan štit. Svaki heroj se drastično razlikuje, ali treba imati na umu da mnogi poseduju "prazne" strane koje su označene kao X. Ako potrošite vaš poslednji reroll i jedan od članova tima završi sa iksom na svojoj kockici, on praktično preskače potez (u većini slučajeva).

Pored itema, gejmplej dodatno bogati poseban keyword sistem. Svaki keyword dodaje određen efekat kockici - na primer "poison" neprijatelju radi dodatni damage svakog poteza, "charged" dodaje damage u zavisnosti od vaše trenutne mane, "double use" vam dozvoljava da iskoristite kockicu dva puta, "cleanse" sklanja negativne status efekte (kao poison) i slično.

RNG je prisutan u mnogim aspektima igre ali je najizraženiji u samoj "dice mehanici". RNG vas nekada definitivno može uhvatiti nespemne, ali kao neko ko je potrošio nekoliko hiljada sati na igru, mogu da vam garantujem da za svaki poraz u 99% slučajeva možete kriviti samo sebe, bilo da ste pogrešno procenili situaciju, bili brzopleti ili previše greedy. O tome svedoči i online rang lista, gde možete videti igrače koji imaju 50-100 uzastopnih pobeda, u zavisnosti od moda igre.



**AKO VAM IGRA KOJIM SLUČAJEM DOSADI, UVEK MOŽETE ISPROBATI ODLIČNE MODOVE KOJE SU PRAVILI FANOVI**

Na tu temu, Slice & Dice poseduje veliki broj modova i nivoa težine. Ubedljivo najpopularniji je Hard mod, na čijem početku morate da izaberete jednu od četiri nasumično prikazane kletve. Kletve svaki run čine drastično težim, bilo da pojačavaju neprijatelje ili nerfuju vaše heroje na različite načine. Svaka kletva ima level i kreću se od relativno laganih do apsolutno neigrivih, ali moram da kažem da je igra prilično teška i na Normal težini.

Količina sadržaja koju Slice & Dice nudi je abnormalna, što se na prvom mestu ogleda u prostom broju svega što sam pomenuo - heroja ima 128, itema 470, čudovišta 67, keyword efekata 191, a osnovnih kletvi 292. Ovo deluje zastrašujuće ali sav sadržaj se otključava postepeno, tako da je progresija prilično prirodna. Ako pak želite da u startu igrate sa celim "arsenalom", uvek možete čekirati bypass unlocks opciju.

Ipak, sam broj ovih varijabli nije glavni faktor



kompleksnosti igre, već njihova međusobna kombinacija - brzo ćete uvideti da opcija ima praktično bezbroj i da je svaka partija drastično



drugačija od prethodne. Čak i posle tolikog broja sati, i dalje otkrivam nove sulude kombinacije. Rekao bih da je to glavni adut slajsendajsa i razlog zbog kog mi igra (verovatno) nikada neće dosaditi.

Iako se krije u moru drugih indie igara, Slice & Dice ima veoma posvećenu zajednicu igrača i moddera, a tu je i nekoliko strimera koji su pozitivno uticali na njen razvoj. Mislim da je igra zaista vredna vaše pažnje ako ste ljubitelj poteznih strategija, ali ako ste i dalje skeptični, uvek možete isprobati besplatni demo za mobilne telefone.



**AKO STE LJUBITELJ POTEZNIH STRATEGIJA, SND JE DEFINITIVNO VREDAN VAŠE PAŽNJE**



PLATFORME:  
PC, Android, iOS

RAZVOJNI TIM:  
Tann

CENA:  
8,79€

IZDAVAČ:  
Tann

OCENA

9,9

- ✓ Abnormalna količina sadržaja
- ✓ Svaka partija je drastično drugačija
- ✓ Izuzetno kreativni community modovi
- ✗ Balans nekih heroja i kletvi
- ✗ Interfejs je nepregledan u nekim momentima

TEST PLATFORMA:  
Android/PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: 2.0 Ghz  
GPU: 1Gb VM/OpenGL 3.0+  
RAM: 2 GB  
HDD: 150 MB



## BOLJE NEGO NA PS5



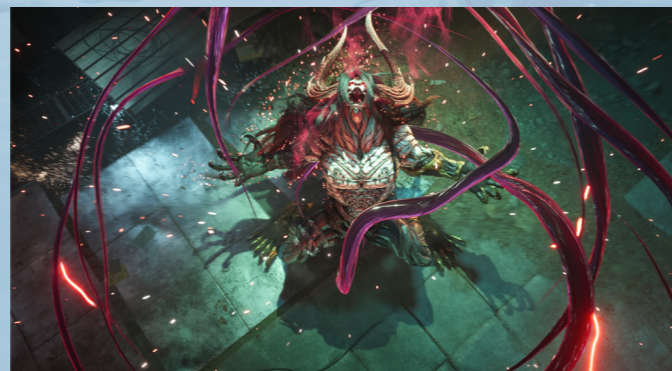
**Autor: Igor Totić**

Eto mene da pišem o još jednom PC portu koji nam stiže sa Sonija. Ovoga puta Square Enix nam je pružio priliku da zaigramo PC verziju Final Fantasy VII Rebirth pre izlaska i mogu da kažem da mi je žao što sam je uopšte igrao na PS5.

FFVII Rebirth mi je bio jedini izgovor zašto bih sebi kupio PS5 Pro, jer je sve ostalo divno radilo na običnoj PS5-ici. Na kraju, odustao sam od ideje

kupovine novog (preskupog) hardvera zbog jedne igre koliko god ona loše radila na PS5 i bez obzira koliko volim FFVII. Srećom, doneo sam dobru odluku i sačekao da izađe za PC i ne kajem se nimalo – igra i radi i izgleda bolje od svoje PS5 verzije.

Ruku na srce, bio sam skeptičan jer je FFVII Remake port u početku bio katastrofalno loš, a Remake je tehnički jako zatvorena i linearna (ali izuzetno) lepa igra, dok Rebirth ima poluotvoren svet. Ako Remake ne može da renderuje vrata kako treba, kako da očekujem da renderuje celu prirodu ili još neke magičnije delove ovog univerzuma a da se igra



## SAM KOMBAT JE DOSTA ARKADNIJI I BRŽI NEGO U PRETHODNOM DELU

ne raspadne? Na sreću, Square Enix je iskoristio savremene tehnologije i JAKO se oslonio na DLSS kako bi igra izgledala i radila lepo. Igra ne podržava FSR za sad, što je čini jako ružnom na Steam Deck-u, ali ću spomenuti to kasnije (iako je igra Verified).

Ono što predstavlja problem u daljem tekstu je recenzija kolege Milana koju sam pročitao kada je igra izašla. Ta recenzija je izuzetno lepo napisana i u potpunosti se slažem sa većinom i neću se praviti da izmišljam toplu vodu. Tako, ako mi ne zamerite, ponoviću neke ključne tačke kolege Milana koje važe kako za PS5 tako i za PC verziju.

Grafički, igra nije mnogo napredovala od prethodnika, što nije mnogo čudno s obzirom da su na istom endžinu i što je deo već isplanirane trilogije. Teksture su mnogo oštrije i detaljnije od prethodnika a pomaže i to što ima mnogo više boja nego sivi Midgard.

Kako budete napredovali dalje kroz igru, naletaćete na biome koji se međusobno znatno razlikuju i pokazuju koliko je developerima stalo do toga da igra ima dušu. Toliko različitih lokacija ćete posetiti da nisam siguran da li su išta ostavili za treći deo. Ali svaki biom je ispunjen raznim zadacima kako vezanih za priču, tako i sporednim questovima. A



za komplecionista postoji i spisak aktivnosti koje možete završavati u svakoj regiji što vam pomaže da pronađete skrivene bossove i da otključate nove materije.

Muzika je jako čudna u ovom nastavku. Pored legendarnih numera iz originala koje su prenete u prelepi orkestarski melem za uši, neke numere zvuče kao da ili ne pripadaju igri ili su napisane na brzinu. Ne bi to toliko ni smetalo da nisu toliko u prvom planu i da muzika ne nadglasava dijalog u nekim momentima. Ovo je bio problem i na PS5 i mislio sam da je bug, ali nije popravljen do sada čak ni za PC verziju, što mi govori da su devovi zapravo hteli da igra ovako zvuči. Nije mi jasno zašto doduše, jer baš smeta.





## SQUARE ENIX JE ISKORISTIO SAVREMENE TEHNOLOGIJE I JAKO SE OSLONILO NA DLSS

Party sistem je sada poboljšana i imate više uticaja na vodeću ekipu, a oni koji nisu u glavnoj postavi i dalje doprinose sa oboda. Novosti u borbama su sinergije, gde dva člana glavne postave kombinuju specijalne napade u jedan, predivno i ložački animiran napad. Unapređivanje ekipa je znatno dublje i sporije ali se uglavnom svodi na ove nove napade sinergije i pasivna poboljšanja. Nije kritika, samo je drugačije. Sam komat je dosta arkadniji i brži nego u prethodnom delu. Pogotovo to što ćete češće imati punu ekipu (za razliku od Remake) tako da ćete ih i češće menjati tokom borbe da biste brže punili ATB. Dodat je pozamašan broj novih napada, materije i specijalnih sposobnosti tako da kombinacijom svega, komat se neće ubajatiti čak ni pri kraju igre.

Što se priče tiče, igra se direktno nastavlja na kraj Remake-a. Cloud i ekipa beže iz Midgard-a i pokušavaju da prate Sephiroth-a gde god on da je pošao. Shinra u međuvremenu ima nove planove i nova lica na vrhu kompanije i neće dozvoliti da našim junacima bude lako. Priča se šire ili uže razlikuje od originala a kraj Remake i početak Rebirth nam to jasno stavljaju do znanja sa jednom činjenicom koju vam neću ovde spoilovati. Final Fantasy nikada nije tvrdio da ima jednostavnu priču, pogotovo sedmica, ali se Square potrudio da sve dodatno zakomplikuje. Imam osećaj da im je neko rekao da im original ima previše jednostavnu priču i sada pridržavaju čašu piva Square-u da im dokaže suprotno. Već od prethodnog dela se spominju procepi u vremenu i

## NOVOSTI U BORBAMA SU SINERGIJE, GDE DVA ČLANA GLAVNE POSTAVE KOMBINUJU SPECIJALNE NAPADE U JEDAN



realnosti i razbijanje tajmlajna što samo znači da će nas čekati još više iznenađenja u trećem delu.

Ono što je moja najveća zamerka igri su performanse na Steam Deck-u. Ovo ne bi bio problem da se nisu hvalili da su dobili Steam Deck Verified titulu. Ova titula znači da igra odlično radi i potpuno je podržana na Steam Deck-u. Ovo jednostavno nije istina. Performanse su više nego skromne gde se FPS jedva dogeđa do 30 samo ako su uslovi (i pH vrednosti) savršeni. Isto tako, ne može da se isključi TAA što igru čini užasno mutnom i nepreglednom a ne podržava FSR da to ispegla. Istina, kroz razna igranja kako sa Steam Deck hardver podešavanjima tako i sa podešavanjima u samoj igri, FFXVII Rebirth može da se dovede do igrivog stanja, ali to je onda ne čini „Verified“.

Svakako, na mojoj mašini (4080 Super, 7800x3D) igra radi odlično, bez i jednog crash-a u 50-ak sati igranja sa stabilnim frejmovima sem ponekad sa UE štucanjima što ni Epic ne ume da reši u svom endžinu. Za ostale dubinske i divne detalje, uputio bih vas na odličnu recenziju kolege Milana, a do tada ćemo obojica nestrpljivo čekati treći deo i razmišljati kako će nadmašiti Rebirth.

## MUZIKA JE JAKO ČUDNA U OVOM NASTAVKU



PLATFORME:  
PS5, PC

RAZVOJNI TIM:  
Square Enix

CENA:  
70€

IZDAVAČ:  
Square Enix

OCENA

8,5

- ✓ Radi bolje nego na PS5
- ✓ Epska avantura
- ✓ Pregršt sadržaja
- ✗ Grafički nije mnogo napredovala – oslanja se mnogo na DLSS
- ✗ Neka muzika se ne uklapa u „vajb“
- ✗ Steam Deck verifikacija je laž

Igru ustupio:  
Iris Mega

TEST PLATFORMA:  
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit  
CPU: AMD Ryzen 5 5600 / Ryzen 7 3700X / Intel Core i7-8700  
GPU: AMD Radeon RX 6700 XT / NVIDIA GeForce RTX 2070  
RAM: 16 GB  
HDD: 155 GB



# KRATOS NE MOŽE DA IH UBIJE AKO SU U SVEMIRU...

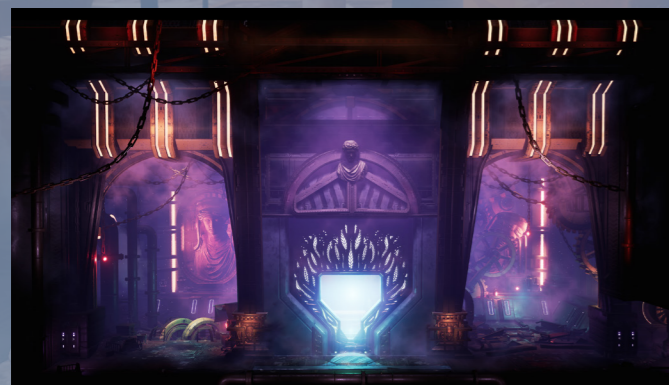


**Autor: Igor Totić**

Što ja volim dobru metroidvaniju. U poslednje vreme ih ima baš mnogo ali samo se određen broj ističe iz mase kao što su Dead Cells, Ori serijal, Animal Well od nedavno ali naravno i Metroid i Castlevania serijali. U početku nisam očekivao da će Somber

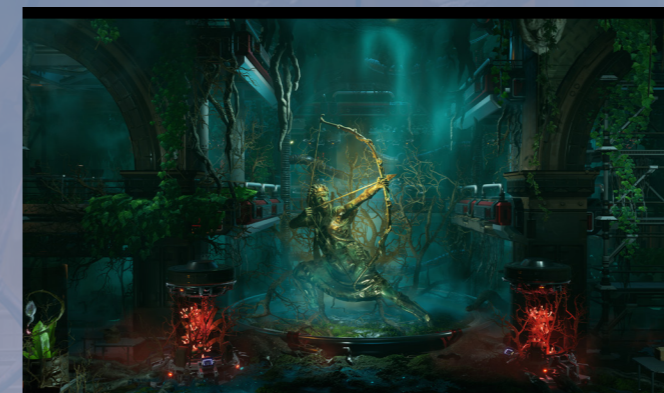
Echoes pripadati ovoj grupi legendarnih igara, ali posle nekog vremena igranja, mislim da je na pravom putu.

Prvo što se ističe u Somber Echoes je vizuelni dizajn. Starogrčki i starorimski stil su isprepleteni sa tehnologijom, mračnim futurizmom i depresivnom atmosferom pada velike civilizacije. Iako je izuzetno



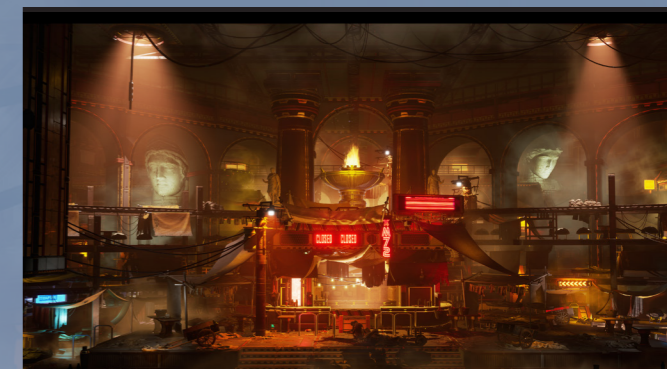
## CELA IGRA JE OBAVIJENA DEPRESIVNOM ATMOSFEROM PADA VELIKE CIVILIZACIJE

unikatan, stil na neke momente mogu da uporedim sa Warframe dizajnom koji je isto toliko čudan i zanimljiv. Kroz igru ćete prolaziti kroz betonske i metalne hodnike pune cevi i izduvni gasova, da biste odmah u sledećem potezu naleteli na mehanizovane biste i skulpture, jonske i dorske stubove kao i prelepe terase iz antičkih grčkih i rimskih hramova. Za jednu 2,5D igru, jako je bitno da tih 0.5D bude dovoljno duboko i zanimljivo da piše svoju priču,



što Somber Echoes jako lepo izvodi. Okruženje je dizajnirala domaća ekipa iz Lav Games studija i bez obzira što je svetsko a naše, mislim da su momci i devojke odradili fenomenalan posao i da su dodali jedinstven sloj i težinu priči.

Priča nas vodi na svemirsku stanicu Atromitos koja se nakon misteriozne katastrofe pretvorila iz prelepe grčke utopije u inficiranu ranu. Određeni događaji dovode do konflikta između Adrestije, naše glavne junakinje i njene sestre Harmonije. Adrestia pada na



industrijsko dno stanice i sada je na njoj da se vrati na vrh i zaustavi Harmoniju, uništenje realnog svemira, vanzemaljsku pretnju i šta god joj se nađe na putu. Celu priču prati misteriozna naratorka sa teškim grčkim akcentom koji često zvuči jako simpatično a retko nerazumljivo. Narativ je inspirisan grčkom mitologijom i mnogo referenci iz raznih priča i mitova će se prožimati kroz samu igru. Ono što je zanimljivo je to što su pisci koristili manje poznate Bogovi za razliku od već uspostavljenih kao što su Zevs, Hera i Had. Neću spoilovati dalje, ali je početak poprilično opskuran što se priče tiče i treba joj vremena da se zagreje.

Gejmplej je vrlo standardan sa malo interesantnih varijacija. Adrestia se u početku kreće jako sporo i kroz igru ćete otključati različite načine kretanja kroz vašu Aether Lampu. Ono što Somber Echoes odmah stavlja u prvi plan jeste vertikalnost cele mape, tako da ćete većinu vremena pokušavati da idete što više ka vrhu stanice. Aether Lampā otključava prvi vid putovanja i omogućava vam da se pretvorite u





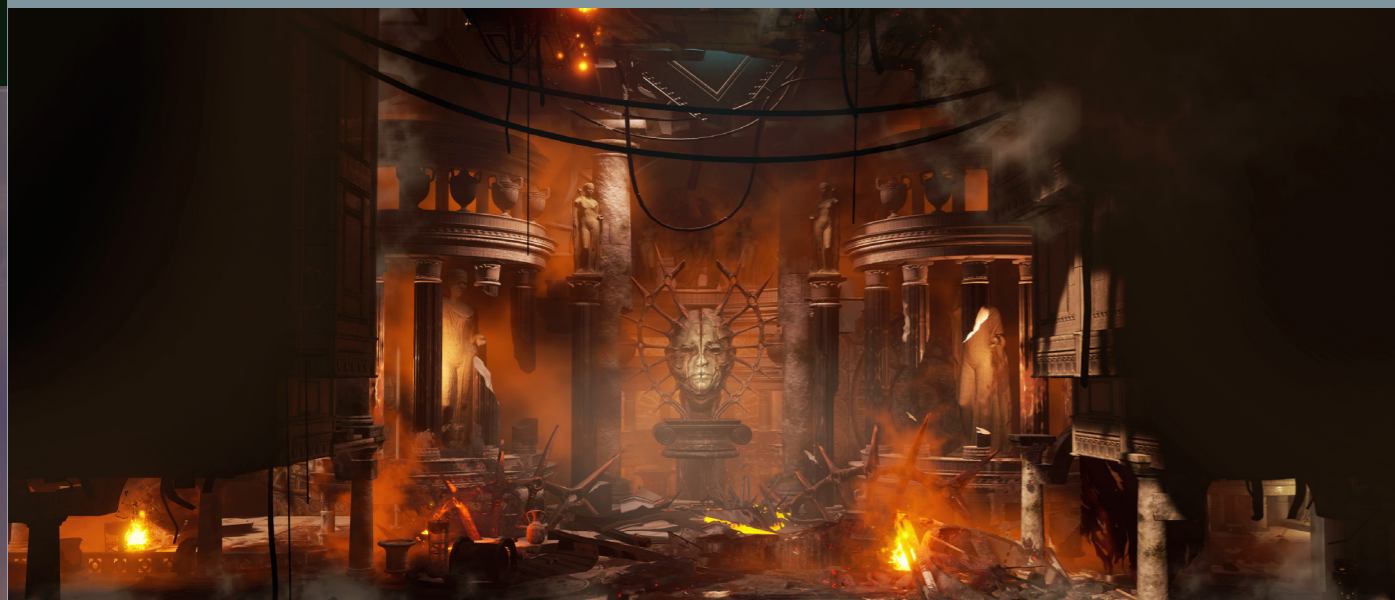
energetsku loptu i birate pravac u kom želite da se ispalite u relativno kratkoj distanci. Kada vam ova mehanika „uđe u prste“, lećete po mapi, pogotovo kad otključate dodatna punjenja za lampu koji vam dozvoljavaju da imate lanac skokova. Pošto igra nema klasičan dodge, koristit ćete ove specijalne skokove da se pravilno pozicionirate iza ili ispred neprijatelja u zavisnosti od njihovih napada.

Što se borbe tiče, Adrestia kreće sa običnim mačem, još običnijim napadom i sa organskim štitom. Igra, kao što sam spomenuo, nema dodge pa se odbrana svodi na parry i blok. Srećom, napadi neprijatelja su logični (tebe gledam Prince of Persia: The Lost Crown) i ponekad dosta očigledni, tako da nije teško iskoristiti dobar parry i preuzeti inicijativu. Adrestia će konstantno unapređivati svoj mač, ali će dobijati i

dodatna oružja kao što su luk i strela i koplje. Bossova nema mnogo ali su prilično zanimljivi. Bitno je naučiti šablon napada a i skoro svaki ima neku dodatnu prepreku u okruženju koja vam pomaže da ga savladate. Neprijatelji su generalno dobro dizajnirani i većina je inspirisana grčko-rimskom mitologijom, ali su pomešani sa vanzemaljskim



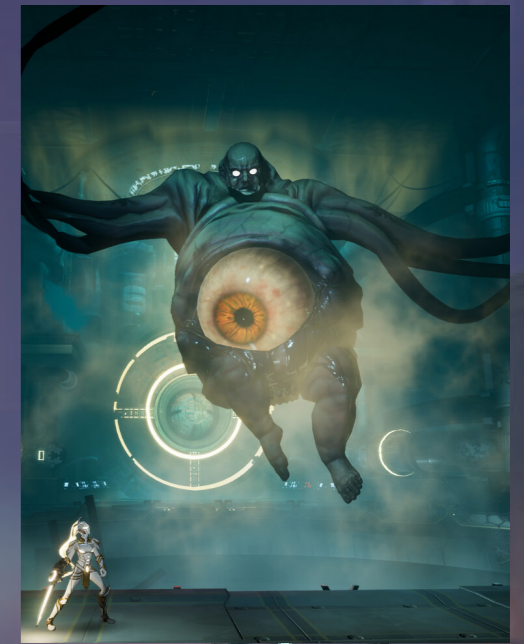
## OKRUŽENJE JE DIZAJNIRALA DOMAĆA EKIPA IZ LAV GAMES



infestacijama što čini vrlo interesantne groteskne spodobе. Najveći problem koji sam imao tokom igre je snalaženje i pronalaženje pravog puta. Iako se Somber Echoes trudi da vas navede ka dobrom pravcu, jako često vam nudi i sporedne opcije kojima je teško doći. Ali posle njih je jako teško vratiti se na pravi put ili pronaći gde zapravo treba da se ide. Igra poseduje i mehaniku teleporta ali samo na određenim delovima mape. Voleo bih da ima više ovih lokacija jer bi učinili istraživanje zanimljivijim. Međutim treba imati u vidu da su developeri već izbacili patch (nakon mog inicijalnog testa) koji sređuje fast travel, checkpointe i mnoge druge stvari, što je za svaku pohvalu.

Sve u svemu, Somber Echoes je jako dobra metroidvania koja je vredna vašeg vremena, pogotovo ako je igrate na Steam Deck-u. Prezentacija, stil i dizajn se najviše ističu u ovoj igri i toliko su dobro urađeni da gejملهj pada u drugi plan, što i nije baš najbolje. Voleo bih da vidim nastavak ove igre gde bi se uložilo malo više resursa, vremena i ideja, jer mislim da Somber Echoes može da stoji na ramenima titana.

## NAJVEĆI PROBLEM KOJI SAM IMAO JE SNALAŽENJE I PRONALAŽENJE PRAVOG PUTA



RAZVOJNI TIM:  
Rock Pocket Games, Lav Games

PLATFORME:  
PC

IZDAVAČ:  
Bonus Stage Publishing

CENA:  
24,99€

OCENA

8,5

- ✓ Dizajn, stil i prezentacija
- ✓ Interesantan vid kretanja
- ✗ Gejملهj je malo previše jednostavan
- ✗ Čudan dizajn mapa
- ✗ Manjak teleporta

Igru ustupio:  
Lav Games

TEST PLATFORMA:  
PC, Steam Deck

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit  
CPU: AMD Ryzen 7 7700X / Intel Core i7-13600K  
GPU: RTX 3060 / RX 6700 XT / Arc A770  
RAM: 8 GB  
HDD: 30 GB



# BUĐENJE DREVNOG ZLA

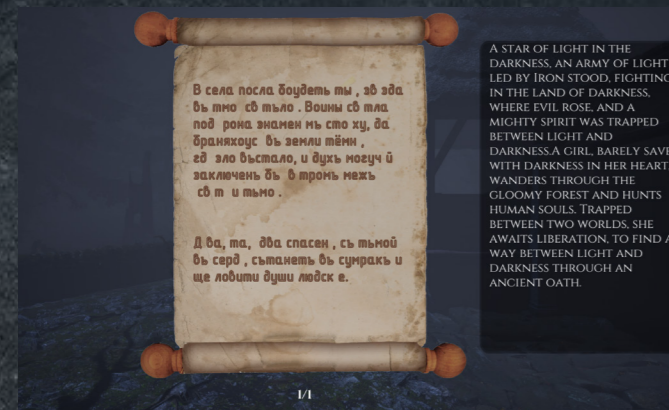


**Autor: Nikola Aksentijević**

Domaći studio iz Niša, Alkonost Team, konačno je izbacio svoj prvenac, Code Alkonost: Awakening of Evil. U pitanju je survival horror inspirisan slovenskom mitologijom koja se primarno fokusira na atmosferu i narativ. Pokrivali smo demo ove igre u prošlosti i veliki broj inicijalnih utisaka, sa pozitivne strane, ostao je

isti. Priča ovde prati sestre, Veru i Milenu, gde će Vera kao protagonistkinja biti primorana na putešestvije u Zabranjenu šumu. Sve počinje sa molitvom bogu Perunu, ostavljanjem darova, u nadi za boljim zdravljem i mirom. Međutim kako Milena beži od Vere u svojoj igri, Vera završava na ulazu u ovo mračno i mistično mesto, gde pljačkaši i ubice bivaju poslani kada su osuđeni na smrt.

Priča je intrigantna, mistična i vodi igrača kroz neke vrlo zanimljive krajolike i prepuna je elemenata zanim-

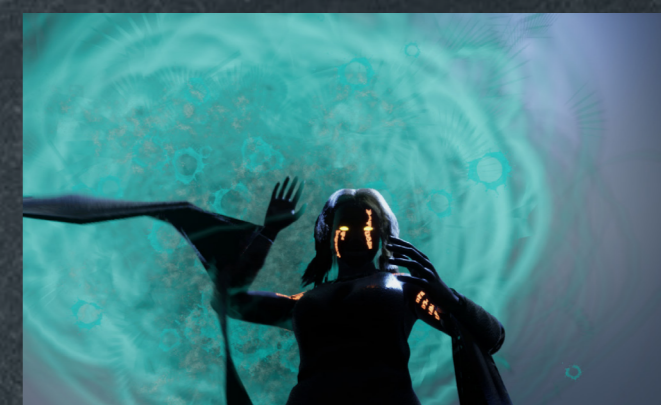


## ZAGONETKE SU LEPO OSMIŠLJENE I TEMATSKI SE UKLAPAJU U SVET SLOVENSKE MITOLOGIJE



ljivih za naše prostore i mitologiju kao što su Lesnik, Rusalka i Drekavac. Vera prolazi kroz put odrastanja i sazrevanja kroz igru, definitivno otvarajući neki put za solidnu karakterizaciju i progresiju priče koji nije toliko dobro razvijen u ovom žanru, fokusiranom uglavnom na vizuelni narativ. Ovde naravno i vizuelni aspekt nije izostavljen sa interesantnom sanity mehanikom, gde će se okruženje menjati ako dopustite da ludilo preuzme Verin um.

Što se tiče samo gejملهja, koji uključuje istraživanje okruženja, moraćete konstantno voditi računa o demonima i kreaturama koje vrebaju u mraku. Zagonetke, koje su glavni fokus progresije ove igre, jesu relativno lepo osmišljene i vrlo tematske tako da se uklapaju u svet slovenske mitologije. Ovo je svakako retkost za žanr, jer rekao bih da survival horror, pogotovu u indie vodama koje su preplavljene lošijim naslovima, ne uspeva da odmakne od generičnih zag-



onetki, kao što je Code Alkonost uspeo u par navrata. Borbe, kao takve, nema, osim u poslednjim segmentima igre, gde ne bih da kvarim užitak pa ću svakako ostaviti vama da saznate šta vas čeka. Kontrole jesu malo nezgrapne, kao i kretanje i šunjanje, ali s obzirom da igraju sporednu ulogu, funkcionalno vrše posao.

Alkonost se ne može pohvaliti nekim visokim grafičkim kvalitetom, iako su pojedini objekti vrlo autentični i realistično prikazani kroz skeniranje stvarnih predmeta iz muzeja. Iako grafika deluje zastarelo, kolorit i vizuelni dizajn okruženja i efekata kao što su magla, pomaže stvaranju jako mistične i mračne atmosfere. Nažalost, iako je postavka odlič-

## CODE ALKONOST SE PRIMARNO FOKUSIRA NA ATMOSFERU I NARATIV

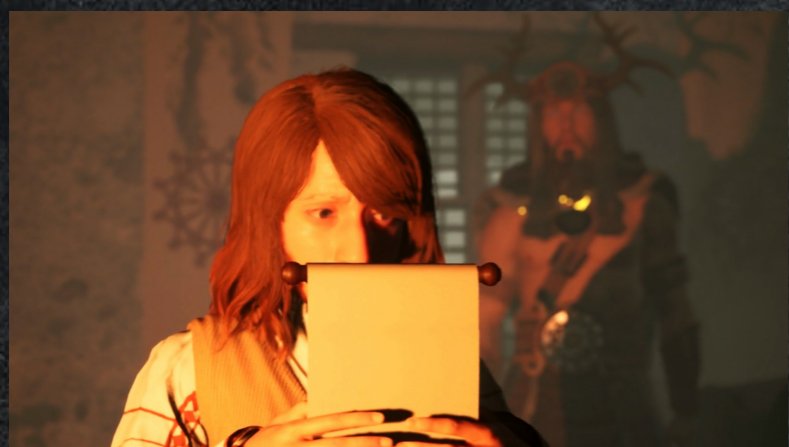




na, ono što gotovo u potpunosti ubija realizaciju ove atmosfere jeste audio dizajn na skoro svim poljima. Iako volim što ova igra pruža priliku da se svi učesnici projekta pokažu, glasovna gluma je ozbiljno podbacila, ne samo zbog vrlo tvrdih akcenata prilikom izgovora, već i na polju dikcije i same glume. Audio miks je takođe na ozbiljno niskom nivou kvaliteta, gde zvuk vrlo često izostaje, tranzicije između rečenica ne postoje i zvučni efekti bivaju isecani, preglasni ili pretihi i generalno nekonzistentni. Muzička podloga je puna etno numera sa ovih prostora i zaista je solidna, ali doživljava naglu promenu tokom retkih borbenih sekvenci u preglasnu folk metal numeru koja u potpunosti narušava atmosferu trenutka. Kako je audio jedna od najpresudnijih komponenti u horor žanru, žao mi je što je baš u ovoj kategoriji igra podbacila, oduzimajući toliko od inače vrlo solidnog prvog naslova.

Sve u svemu, vrlo sam podeljenih mišljenja. Uvek ću podržati domaće naslove u najvećoj meri, te mogu samo da se nadam da će zvučna podloga doživeti neku zakrpu i promenu, s obzirom da je na nivou neke pre-alpha verzije. Ostatak Code Alkonosta će vam svakako kupiti pažnju ako ste fan slovenske mitologije i njene mističnosti, te kroz dva sata koliko ovaj simpatičan horor indie naslov traje, makar ćete zadovoljiti žeđ za istom.

**NAŽALOST, AUDIO DIZAJN NA SKORO SVIM POLJIMA UBIJA REALIZACIJU ATMOSFERE**



PLATFORME:  
PC

RAZVOJNI TIM:  
Alkonost Team

CENA: 10,79€

IZDAVAČ:  
Alkonost Team

OCENA

6

- ✓ Vizuelna atmosfera
- ✓ Interesantne zagonetke
- ✓ Misticizam slovenske mitologije
- ✗ Veoma loš audio dizajn u svakom smislu
- ✗ Nezgrapne kontrole i kretanje
- ✗ Grafički slabo

Igru ustupio:  
Alkonost Team

TEST PLATFORMA:  
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Intel Core i7  
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3050  
RAM: 16 GB  
HDD: 14 GB

# TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



# REKT SHOP

REKT.SHOP





# POVRATKOV POVRATAK POVRATKA..



**Autor: Milan Živković**

Ako neke video igre prevazilaze platformu na kojoj su objavljene, to su nesumnjivo naslovi iz Nintendove kuhinje. Ovo sam najviše voleo da dokazujem pokretanjem starijih igara sa Nintendovih konzola na emulatoru, gde bi samo podizanje rezolucije renderovanja, udahnilo potpuno novi život u njih. Kao da su sve ove igre rađene za daleko napredniji hardver i po pitanju same konzole ali i ekrana na kom se igra prikazuje.

Baš u tom maniru sam momentalno po prvobitnom izlasku Donkey Kong Country Returns, pre neverovat-

nih 15 godina, igru pokrenuo na emulatoru i divio se njenoj prezentaciji. Na starem televizoru i originalnom Wii hardveru, igra je već izgledala odlično. Ali uz malo HD dotezanja, bila je verovatno u pitanju najlepša platforma ovog tipa koju sam ikada video.

Donkey Kong Country Returns je od tada doživeo jedno reizdanje za 3DS, zatim potpuno neobično izdanje za kinesko tržište i Nvidia Shield i konačno, 15 godina kasnije, HD izdanje za Switch konzolu koja je na zalasku svoje karijere. Da li Nintendova magija podizanjem rezolucije, može da istraje 15 godina? Moje mišljenje vas očekuje u narednom tekstu.



**NINTENDO PO TREĆI PUT IZDAJE ISTU IGRU ZA SVOJE KONZOLE I S OBZIROM NA TO ŠTA IGRA NUDI, CENA ZA ISTU DELUJE POPRILIČNO NEFER**



Igra pred nama 2010. godine, nije samo predstavljala sjajan povratak voljenog majmuna, nego i neku vrstu renesanse za skrolujuće 2D (2.5D) platforme. Žanr je u to vreme bio poprilično potisnut, a DK Country Returns ga je razdrmao sjajnim dizajnom nivoa, utegnutim kontrolama i prepoznatljivom i surovom težinom na koju su obožavaoci serijala navikli.

Kako je Wii bio konzola na kojoj je igra prvobitno objavljena, neizostavno su bile prisutne i neke kontrole koje su od igrača zahtevale da maše kontrolerima. Ovo mi se ni u to vreme nije dopalo, kako su takve kontrole poprilično nepouzdanе u težim igrama koje zahtevaju preciznost i dobar tajming. Na sreću, 3DS reizdanje je ove kontrole redukovalo na običan pritisak dugmeta što je zadržano i u Switch verziji. Ali je ostavljena i opcija za "motion" kontrole za nostalgičare i one željne dodatnog izazova.

Donkey Kong Country Returns je zaslužan za revitalizaciju žanra, kako su njegov primer ispratili mnogi kulturni naslovi koji su objavljeni nakon njega. Prvi na pamet mi pada Rayman Origins/Legends ali i Donkijev značajno unapređeni nastavak – Tropical Freeze. Zato



je pomalo i tužno priznati da ovaj original nije najbolje ostario, deceniju i po kasnije. Osim podignute rezolucije, malo unapređenih modela, osvetljenja i tekstura, HD reizdanje ne donosi gotovo ništa novo. Da, prisutna su neka rešenja iz 3DS verzije igre, olakšice pri igranju i bonus lokacije, ali to je bukvalno to. Osim što igra u Nintendo maniru, košta koliko i potpuno nov naslov, dizajn nivoa i kompletan sadržaj, mirišu na jako vremešan naslov.

Istina, ovde ćete pronaći dobru količinu zabave, ali za današnje standarde, igra bi moralo da košta bar duplo manje s obzirom na to šta nudi. Dizajn je simplistički, kooperativni režim neizbrušen a osim solidnog nivoa težine za ljubitelje izazova, malo šta ovde će vas propisno oduševiti.

Recimo, "motion" kontrole sada jesu opcione ali alternativa i dalje služi za korišćenje nekih mehanika koje ni u ono vreme nisu bile preterano dobrodošle. Konkretno mislim na potez gde Donki bukvalno duva ne bi li razotkrio neku tajnu. Ovo i dalje deluje jako pipavo, usporava ceo tok igranja i generalno ne pruža neku naročitu satisfakciju.

**AKO STE ŽELJNI DODATNOG IZAZOVA, UVEK MOŽETE UKLJUČITI ZASTARELE MOTION KONTROLE**





Dobro, deluje pomalo nefer govoriti o ovoj igri danas i neizostavno je porediti sa novijim naslovima gde je bombastična prezentacija prilično otupela naša čula za starije igre. Ali to se dešava kada Nintendo izda igru po punoj ceni i sa minimumom uloženog truda da se jedan legendarni naslov bolje približi modernoj publici.

No bez obzira na sve navedeno, ovo je bez sumnje najbolji način za iskusiti ovu igru. Možda nije restaurirana kako dolikuje, ali od svih dosadašnjih izdanja, ovo je definitivno najkompletnije. No opet, radije bih vam preporučio da zaigrate 3DS izdanje koje ja za svoje vreme bilo daleko impresivnije. Ili još bolje, da zaigrate Tropical Freeze koji je u svakom mogućem pogledu, superiorna igra.

Ali ukoliko ste već iscrpeli sve svoje opcije i baš želite po svaku cenu da zaigrate najbolje izdanje originalnog Donkijevog povratka, igru koja je pomerila granice i razdrmala žanr, onda šta da vam kažem. Ovo je jedna odlična i nesumnjivo kulturna igra, sama zaslužna što ju je vreme pregazilo. Jer pokrenula je lavinu napretka i sve ono što danas možemo videti i zbog čega nam je ova igra neimpresivna, dugujemo upravo njoj.

Hvala ti, Donki. I nadamo se da će ti Nintendo ponovo uliti novi život nekim modernim draguljem. To si svakako zaslužio! A i mi s tobom.

**OVO JE JEDNA ODLIČNA I NESUMNJIVO KULTNA IGRA, SAMA ZASLUŽNA ŠTO JU JE VREME PREGAZILO**



PLATFORME: Nintendo Switch  
 RAZVOJNI TIM: Forever Entertainment

CENA: 59,99€

IZDAVAČ: Nintendo

TEST PLATFORMA: Nintendo Switch

OCENA

**7,5**

- ✓ Najbolje izdanje kultne igre
- ✓ I dalje jako izazovan gejملهj
- ✓ Dobrodošla vizuelna unapređenja
- ✗ Igra je suštinski ista a nije najbolje ostarila
- ✗ Vremešan dizajn nivoa i nekih kontrola

Igru ustupio: CD Media

# TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

**TRIK**

Autor: Milan Janković

# LIGHTMATTER ANNIVERSARY

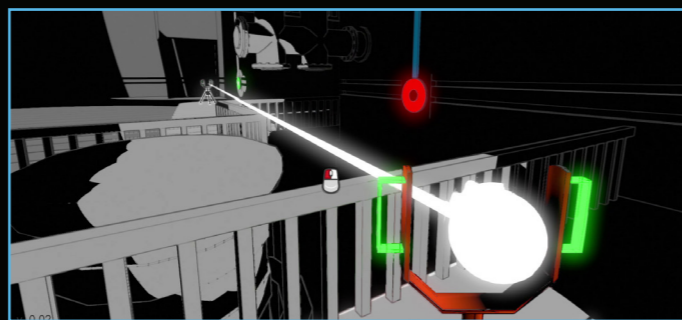
Povodom proslave petogodišnjice originalne igre, Tunnel Vision Games je predstavio Lightmatter Anniversary - besplatnu mozgalicu koja nas vraća u rane dane projekta uz devet prototipova koji su nastali u periodu od 2013. do 2018. godine. Od svojih skromnih početaka kao školski projekat po imenu See You On The Other Side do finalnog Steam izdanja iz 2020. godine, Anniversary edicija nam daje uvid u mnoge iteracije kroz koje je Lightmatter prošao kako bi "ugledao svetlost dana."

Kao i original, Lightmatter Anniversary je puzzle igra iz prvog lica čiji gejملهj se vrti oko korišćenja svetlosti i senki za rešavanje zagonetki. Senke su smrtonosne, tako da igrači moraju pažljivo manipulirati izvorima svetlosti kako bi napredovali. Ono što Lightmatter čini posebnim jeste koliko elegantno uvodi nove mehanike i postepeno povećava težinu.

Lightmatter je oduvek bio primer kako minimalistička estetika može stvoriti upečatljiv svet. Kombinacija

monohromatske palete i oštrog kontrasta između svetlosti i senke čini ovu igru vizuelno unikatnom. Inspirisana drugim puzzle avanturama poput Portala i The Talos Principle, igra koristi osvetljenje ne samo kao ključnu gejملهj mehaniku već i kao element pripovedanja.

U Anniversary verziji, originalna estetika ostaje netaknuta, ali novi prototipovi proširuju prvobitnu ideju igre. Ovi nivoi ponekad deluju neispolirano, ali upravo to doprinosi njihovoj draži – osećaćete se kao da igrate svojevrsni "developer commentary".



RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:  
TUNNEL VISION GAMES

GDE PREUZETI:  
[https://store.steampowered.com/app/3383220/Lightmatter\\_Anniversary/](https://store.steampowered.com/app/3383220/Lightmatter_Anniversary/)

# A KINDLING FOREST

A Game By  
Dennis Berndtsson

A Kindling Forest je auto-runner roguelike koji kombinuje brzu akciju sa jednom mehanikom koju retko vidamo u igrama. Preuzimamo ulogu palog heroja koji je oživeo uz pomoć šumskih duhova kako bi se ponovo suočio sa demonom koga je nekada davno savladao, i ujedno spasio svet od uništenja. Prilično standardan narativ za jednu mobilnu igru što i nije loša stvar, pošto je gejملهj ipak u fokusu.

Kontrole se sastoje od dve komande i vrlo su intuitivne. Pritiskom leve strane ekrana naš junak će skočiti, dok prevlačenjem prsta preko desne strane nateže luk. Potom morate skloniti prst sa ekrana kako biste ispalili strelu u željenom pravcu.

Ono što A Kindling Forest čini jedinstvenom i izazovnom igrom jeste činjenica da vaš jedini resurs, šumski duhovi, služe kao municija, ali i kao vaš HP. Svaki put kada ispalite strelu, gubite jednog duha, a ako ostanete bez svih, igra se završava. Ova mehanika dodaje poseban sloj strategije jer morate pažljivo birati kada ćete pucati, a kada ćete izbegavati neprijatelje i prepreke.

Ako spadate u grupu igrača koji preferiraju napete akcijske mobilne igre umesto laganih mozgalica, A Kindling Forest je definitivno vredan vaše pažnje, posebno ako uzmemo u obzir njegovu nisku cenu.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:  
Android/iOS

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ  
Dennis Berndtsson

CENA:  
0,99€

IGRA DOSTUPNA NA:  
Android, iOS

TEST UREDAJ:  
iPhone 13 Pro

OCENA **DA**

# MSI RTX 5090 SUPRIM SOC

Autor: Stevan Starović

## DRUGA GENERACIJA 4K GEJMINGA

Ovogodišnji CES 2025 sajam potrošačke elektronike ponovo je okupio ljubitelje high-end gejming hardvera i na istom smo mogli da vidimo pregršt zanimljivih noviteta vodećih brendova i kompanija. Međutim fokus je od samog početka bio usmeren na famoznog prvog čoveka NVIDIA korporacije koji je u svom poznatom stilu prezentovao novu nVidia RTX 50XX seriju grafičkih karti baziranih na "Blackwell" arhitekturi. Već narednog dana najveći izlagači CES-a (MSI, Asus, Gigabyte i drugi) su iz svojih štekova izvukli svoje "nabildovane" verzije te nove RTX 50XX serije, gde su posetiocima svakako najviše pažnje privukli flagship primerci sa oznakama RTX 5080 kao i suvereni vladar gejmerske hardverske scene - RTX 5090. Upravo taj model uspeo je da stigne i do nas zahvaljujući ljubaznosti i brznoj reakciji kompanije MSI te vam ovde u PLAY magazinu ekskluzivno donosimo i naše prve utiske o trenutno najmoćnijem, a verovatno i najskupljem komadu gejming hardvera na svetu.

MSI ovoga puta RTX 5090 kartu donosi u čak 6 varijanti (Suprim, Vanguard, Gaming Trio, Ventus, Suprim Liquid kao i i Lightning Special Edition), a svaki od ovih modela ima po dva pod-varijeteta. Kao sam vrh cele ove ponude navode se SUPRIM SOC i VANGUARD SOC modeli za

koje su karakteristični maksimalan kvalitet izrade i maksimalna iskorišćenost potencijala grafičkog čipa.

Na testu imamo model MSI RTX 5090 SUPRIM SOC i isti je stigao u masivnoj beloj kutiji minimalističkog dizajna sa prepoznatljivim logom na prednjoj strani. U pakovanju pored same karte stiže i mali podupirač podesiv po visini čiji zadatak je da minimizuje opterećenje ove masivne i teške karte na PCI-E slot, preuzimajući većinu na sebe. Takođe dobijamo novi kvalitetni MSI-jev napojni adapter-kabl sa žuto obojenim vrhom konektora koji otklanja rizik loše konekcije jednostavnom metodom - konektor mora tako da se priključi na grafičku da se žuti deo uopšte ne vidi, dakle jednostavno i elegantno rešenje. I konačno, tu je i sama karta - masivni metalik-sivi monolit težine 2,84 kg i dimenzija 359 x 150 x 76 mm koji će u kućištu vašeg računara "prekriti" čak 4 PCI slot! Očekivali smo da karta bude sličnih dimenzija kao i njen prethodnik, SUPRIM 4090, koju takođe imamo ovde na raspolaganju ali ista u poređenju sa novim 5090 modelom sada deluje kao "mlađi brat".

Prednja maska SUPRIM 5090 SOC karte urađena je u kombinaciji sivog plastičnog pokrova i aluminijumskog

**OVAJ MONOLIT ĆE "PREKRITI" ČAK 4 PCI SLOTA U KUĆIŠTU VAŠEG RAČUNARA**





dela sa "brušenim" iza kojih se iz kružnih otvora pomalaju tri masivna 105mm ventilatora, što sve zajedno karti daje minimalistički ali i premium šmek. Celom širinom bočne spoljne strane dominiraju rebra glomaznog aluminijumskog rashladnog bloka čija težina zapravo čini 80% ukupne težine karte. Na sredini ovog bloka pozicioniran je i 12-pinski napojni konektor. Nadomak njega sa leve strane nalazi se i Dual Bios prekidač pomoću koga se vrši odabir između Silent i Gaming moda rada, a jedan manji deo ove površine prekriva i ukrasna led RGB rasveta sa SUPRIM logom.

Zadnju stranu karte zatvara veliki aluminijumska maska sa takođe brušenom završnom obradom, ali na krajnjem delu je ovoga puta ostavljen perforirani prostor sa funkcijom "usisnika" vazduha koji sprovodi isti direktno na masivni rashladni blok radi što efektivnije disipacije toplote. Estetika cele karte je zaista na visokom nivou, pogotovo ako niste pobornik RGB šarenila a jedina mana je što su aluminijumske "brushed" površine maske pravi magnet za otiske masnih prstića.

Pozadinski IO slot na sebi krije tri DP 2.1b porta koji omogućuju izlazni signal 8K rezolucije sa osvežavanjem od 165Hz ili 4K rezolucije sa osvežavanjem od 480Hz. Tu je i jedan HDMI 2.1b port koji je limitiran na 8K 60Hz ili 4K 120Hz. Noseći metalni IO "bracket" izrađen u veličini koja pokriva samo 2 PCI slota, što je sasvim dovoljno za stabilno fiksiranje karte šrafovim u zadnjem delu, obzirom da će opterećenje prednjeg dela karte na sebe

preuzeti ranije pomenuti mali podesivi podupirač. Cela grafička karta je "upakovana" u aluminijumski noseći ram ili bolje rečeno "kavez", koji celoj karti daje strukturalnu stabilnost i čvrstinu, što svakako sprečava i preopterećenje štampane ploče u bilo kom njenom delu.

PCB iliti štampana ploča krije srce ovog uređaja. Ista je dimenzija 220x145mm i na sebi nosi 22 naponske sekcije za grafički čip (koji je pozicioniran na sredini) i 7 za 32GB GDDR7 video memorije. Grafički čip se hladi bakarnim rashladnim blokom koji direktno naleže na isti i vrši veoma efektivnu disipaciju toplote preko 11 rashladnih cevi i aluminijumskih rebara. Moćni "Stormforce" ventilatori su veoma tihi čak i na najvišem broju obrtaja i izrađeni su kao i u prethodnoj Suprim seriji sa duplim kugličnim ležajevima, što im osigurava dugotrajnost i pouzdanost.

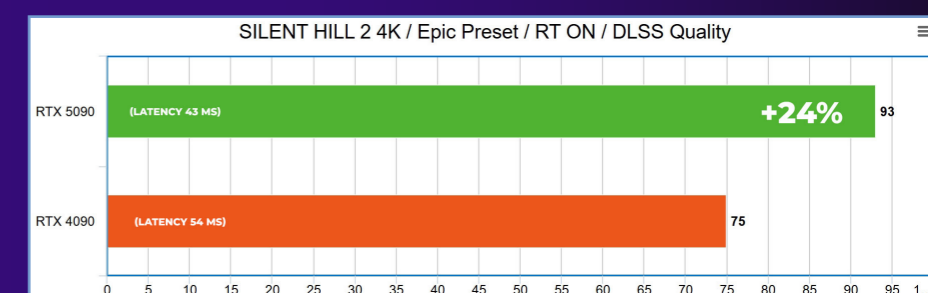
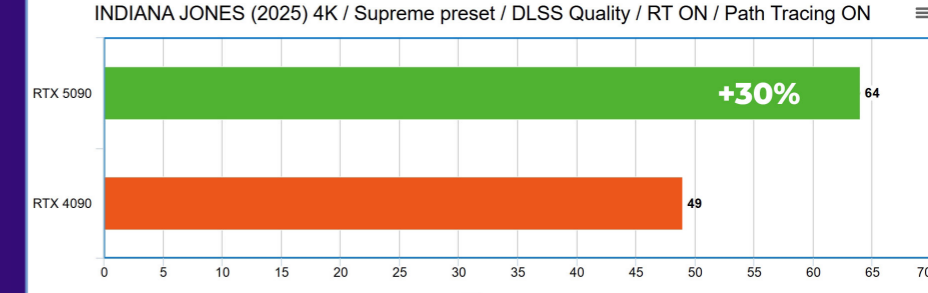
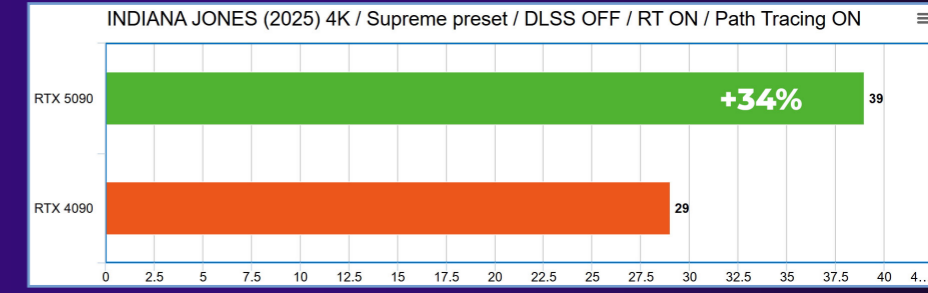
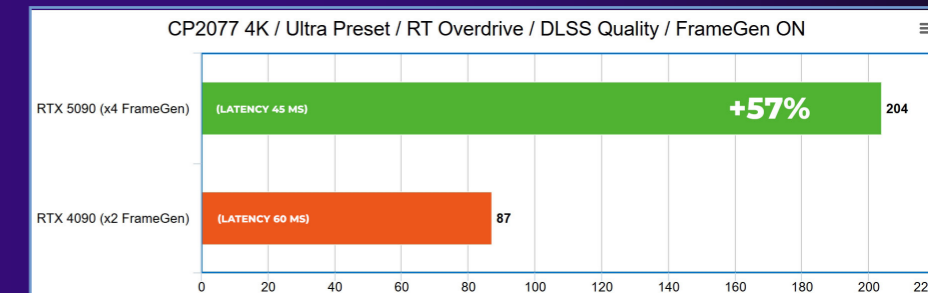
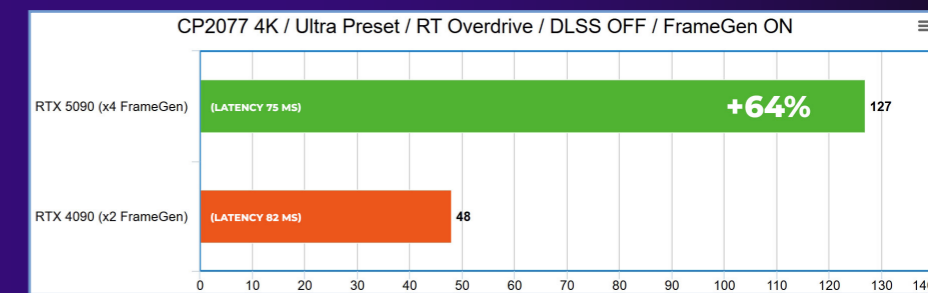
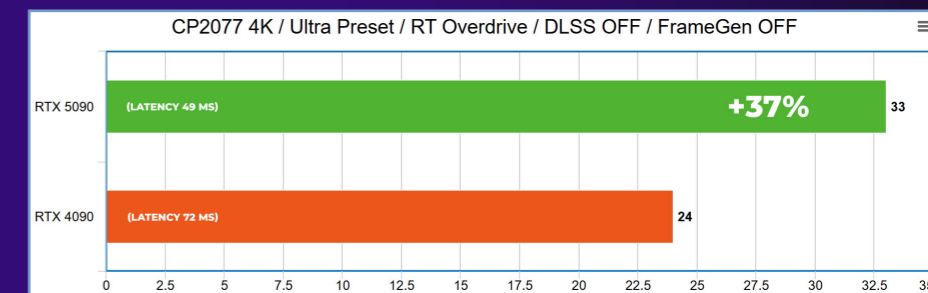
Kada je reč o električnoj energiji, MSI RTX 5090 SUPRIM SOC je ozbiljan potrošač ali ne odskače mnogo od 4090 modela. Na testovima u EKSTREMNOM MSI OVERCLOCK modu frekvencija rada grafičkog čipa (core clock) dosegla je stabilnih 2980 MHz a karta je dostizala maksimalnu temperaturu od 78C, pri čemu potrošnja nije prelazila 600W, a sve ovo je mereno sa radom ventilatora na 1400 RPM. Imajte na umu da je za RTX 5090 neophodno SOLIDNO (poželjno ATX 3.1) napajanje od minimalnih 1000W i da će napon na grani koja napaja GPU u pojedinim momentima "spajkovati" i do 650W. Ako uporedimo ovu kartu sa nVidia Founders RTX 5090 modelom, ukupni utisak je da je ova karta brža nekih 4% ali pri tom znatno tiša i hladnija u radu.

Sasvim je jasno da se ovakav model karte kupuje isključivo u svrhe 4K gejminga, pa čak i u toj kategoriji ovakva investicija će i dalje biti na ivici opravdanosti. Međutim, za sve koji žele apsolutni užitek igranja najnovijih igara u maksimalnim grafičkim podešavanjima u 4K rezoluciji, sa povremenim eksperimentalnim izletima u 8K rezoluciju (srećni vlasnici 8K TV uređaja npr.), ovo je verovatno najbolja solucija koju tržište grafičkih karti može da ponudi. Osim sirove snage nativnog 4K renderinga, tu su i po-



**MOĆNI STORMFORCE VENTILATORI SU VEOMA TIHI ČAK I NA NAJVIŠEM BROJU OBRTAJA**

A sada – PITANJE SVIH PITANJA – koliko je RTX 5090 brži od svog prethodnika RTX 4090? Obzirom da imamo ovde i MSI Suprim RTX 4090 kartu, u priloženoj tabeli možete videti rezultate i procentualni performace gain dobijene uporednim testovima na našoj test-mašini (Intel 14900K + 64GB DDR5 ram) u različitim igrama i scenarijima.



## IMAJTE NA UMU DA JE ZA RTX 5090 NEOPHODNO SOLIDNO NAPAJANJE OD MINIMALNIH 1000W, POŽELJNO ATX 3.1



oštrinom prikaza slike prilikom upscale-a nego što je to mogao da pruži RTX 4090. Čak i DLSS Performance mod u 4K rezoluciji ima impresivan nivo oštine i razlika u odnosu na prethodnu generaciju se zaista primeti ali na nižim rezolucijama gubitak oštine u tom modu je ipak primetniji.

MSI RTX 5090 SUPRIM SOC je karta koja nedvosmisleno predstavlja sam vrh ponude i nudi apsolutni maksimum koji je trenutno dostižan sa grafičkim kartama ove generacije. Ova karta se ne kupuje za igranje u rezolucijama nižim od 4K i to je čvrst stav autora ove recenzije, niti bi u tom scenariju to bila razumna investicija. Ako ste srećni vlasnik RTX 4090 karte – i dalje se smatrajte srećnim jer nema potrebe da radite upgrade na ovaj novi model. Ukoliko pak imate slabiju kartu prethodne ili starijih generacija (20XX i 30XX npr.) i želite da zaronite u svet 4K gejminga, imajte na umu da ovakvi monstrumi zahtevaju i adekvatnu pratnju u vidu jakih procesora i ozbiljnih napajanja od minimum 1000W (poželjno 1200W) što cenu "igranke" podiže sa "OMG" na "RUN FOR YOUR LIFE!".

Sa "glavnog oruđa" everyday gejmera, top-tier grafičke karte vrhunskih gejming performansi su nažalost postale LUKSUZ i neka vrsta statusnog simbola. Ostaje da pažljivo planirate svoj budžet i nabavku ovakvih egzotičnih komada hardvera koji zaista mogu da "vizualizuju snove na ekranu", ali je cena istih (pogotovo na našem tržištu) ravna noćnoj mori. Entuzijasti su svakako spremni da plate premium cenu za premium proizvod ali se postavlja pitanje gde će tržište ovakvog hardvera stići ukoliko nastavi da se ovim tempom udaljava od prosečne kupovne moći poštenog igrača?



drška za novi nVidia DLSS4, 4th Gen. Full RayTracing (Path Tracing), Reflex 2 (umanjuje input latency do 75%), Multi-Frame Generation i nVidia AI ACE. Takođe, tu su i tri 9th Gen dedicated nVidia ENKODERA kao i dva 6th Gen dedicated nVidia DEKODERA, što će biti veoma zanimljivo strimerima i onima koji rade obradu video materijala.

Zbog limitiranog vremena za kreiranje ove pisane recenzije nismo uspeali da obuhvatimo sve najnovije igre ali iste će svakako tek dobiti svoju podršku kroz drajvere, s obzirom da smo tokom ovog testiranja koristili beta drajvere koje je sama NVIDIA obezbedila recenzentima. Takođe, podrška u samim igrama za nove mogućnosti koje ovaj moćni komad hardvera krasi tek treba da stignu, kako za postojeće igre tako i u novim naslovima koji nam stižu u prvom i drugom kvartalu.

U svakom slučaju, imajući sve navedeno na umu, možemo reći da su ovi preliminarni rezultati prilično impresivni, obzirom da smo kartu direktno poredili sa do juče najmoćnijim GPU modelom 40XX serije. Dobitak u performansama u 4K gejmingu sa nemilosrdnim maksimalnim grafičkim podešavanjima je varirao u zavisnosti od scenarija i kretao se od 20 do 30% pa čak i malo preko tih vrednosti. 4K gejming pred ovu kartu ne može da baci NIŠTA što ona ne može da sažvaće, bez obzira da li je uključen i Path Tracing i ostala napredna grafička podešavanja.

Ono što valja napomenuti jeste da FrameGen alat ima smisao ovde samo ako je početna tačka 60fps. U tom slučaju osećaj igranja u 120fps ili čak 240fps biće solidno fluidan i ugodan, naravno ukoliko imate i monitor sa panelom od 200+ Hz osveženja. Međutim, ukoliko isti koristite krećući sa 30 fps, osetna latencija će biti prepreka da uživajte u stabilnih 60fps ili 120fps jer će sve delovati nekako neprirodno, da se tako izrazim. Osim toga, DLSS4 je zaista moćan i to dokazuje još većom

**ESTETIKA CELE KARTE JE ZAISTA NA VISOKOM NIVOU, POGOTOVO AKO NISTE POBORNİK RGB ŠARENILA**



**VREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA**

# play!


RETRO

**KUPITE ŠTAMPANO IZDANJE NA REKT.SHOP**

**PLAY.CO.RS**

 [facebook/PlayZine](https://facebook.com/PlayZine)

 [twitter/play\\_zine](https://twitter.com/play_zine)

 [instagram/playzine\\_](https://instagram.com/playzine_)

 [youtube/play\\_zine](https://youtube.com/play_zine)





# LENOVO NAJAVIO NOVI HANDHELD GEJMING PC I DRUGE INOVACIJE NA CES 2025

Od 7. do 11. januara održao se CES 2025, jedan od najvećih sajmova tehnologije i elektronike gde vodeće kompanije iz industrije svake godine predstavljaju svoje najnovije proizvode. Među izlagačima se posebno istakao Lenovo, čiji štand je privukao ne samo strastvene gejmere, već i širu publiku ljubitelja hardvera i tehnoloških inovacija. Nova serija Lenovo Legion Pro laptopova, inovativni Lenovo Legion Go S i Legion Tower desktop računari su samo neki od uređaja koje je Lenovo najavio na CES 2025.

## Nezavisni handheld gejming PC sa SteamOS operativnim sistemom

Ako izuzmemo klasične konzole kao što je Nintendo Switch, "gejming u pokretu" je poslednjih nekoliko godina postao popularniji nego ikada. Sa prenosivim gejming PC-evima kao što su Lenovo Legion Go, Steam Deck, Asus ROG Ally X i MSI Claw 8 AI+, ponuda je zaista bogata.

Međutim, Lenovo je ovom prilikom najavio nešto zaista specijalno – Lenovo Legion Go S Powered by



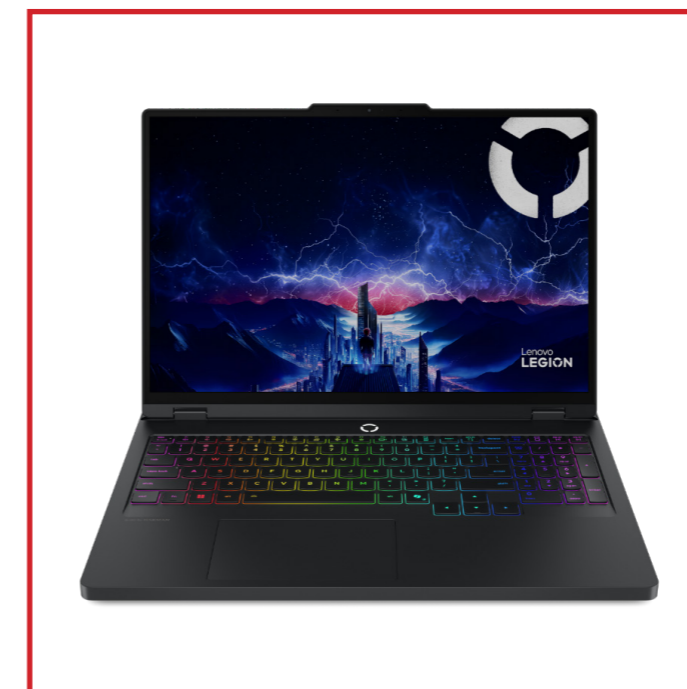
SteamOS, jedan od retkih handheld gejming PC-eva koji, pored Steam Deck-a, koriste SteamOS operativni sistem. Dostupan od maja 2025. godine, ovaj uređaj igračima omogućava pristup Steam biblioteci, cloud

sejvovima i Remote Play funkciji, baš kao i Steam Deck. Za korisnike koji preferiraju Windows, Lenovo je predstavio Lenovo Legion Go S, uređaj sa sličnim performansama i specifikacijama, s tim što dolazi sa operativnim sistemom koji je poznat široj publici. U tom smislu, Lenovo Legion Go S je jednako fleksibilan gejming PC koji je idealan za svaku priliku, posebno ako uzmemo u obzir da teži samo 730g.

To nije sve, jer je na CES 2025 sajmu prikazan i Lenovo Legion Go 2, tačnije prototip naslednika Lenovo Legion Go PC-a iz 2023. godine. Lenovo Legion Go 2 dolazi sa OLED ekranom od 8,8 inča i AMD Ryzen Z2 Extreme procesorom i stavlja veliki akcenat na ergonomiju. Sa ovim uređajem, Lenovo nastoji da unapredi sve aspekte originalnog modela koji je postavio novi standard u industriji, uključujući duplo veću RAM memoriju u odnosu na prethodnika. Pošto se radi o prototipu, dodatni detalji nam trenutno nisu poznati, ali nove informacije možemo očekivati u narednim mesecima.

## Nova serija Lenovo Legion Pro laptopova

Iako su Lenovo Legion Go modeli više predviđeni za casual gejming, to ne znači da je Lenovo zaboravio na strastvene gejmere koji preferiraju kompetitivne esports igre. Tu stupa na scenu nova serija Lenovo Legion Pro laptopova sa unapređenim dizajnom, jačim performansama i modernim sistemom hlađenja. Lenovo Legion Pro 7i (16", 10) i Lenovo Legion Pro 5i (16", 10) dolaze sa Intel Core™ Ultra 9 275HX procesorima, dok Lenovo Legion Pro 5 (16", 10) koristi AMD Ryzen 9 9955HX. Svaka komponenta je veoma moćna, zbog čega je pomenuti sistem hlađenja od presudnog značaja za ove modele. Svaki od ovih laptopova je specifično dizajniran za kompetitivne



gejmere i po performansama parira ogromnom broju modernih desktop računara.

Pored pro modela, Lenovo je takođe predstavio nova izdanja klasičnih Lenovo Legion gejming laptopova. Legion 7i 16 (Gen 10) je 10% tanji i 7% lakši od svog prethodnika iz Gen 9 serije, ali i dalje poseduje OLED od 16 inča sa brzinom osvežavanja od 240 Hz. Sistem hlađenja je potpuno revidiran kako bi bolje podneo "zahteve" RTX 5000 grafičke kartice, a Lenovo čak tvrdi da je novi model time postao znatno tiši.

Tu su i dva nova Legion 5/5i laptopa od 15 inča koji predstavljaju pristupačniju varijantu za širi spektar korisnika. Ovi laptopi koriste najnovije Intel i AMD procesore, kao i RTX 5070 Laptop GPU. Tanji su i lakši od prethodne generacije, a dostupni su sa QHD+ OLED ekranom sa brzinom osvežavanja od 165 Hz.





## Tower desktop računari, Lenovo Legion Tab i druge najave na CES 2025

Lenovo je na CES 2025 sajmu otkrio i tri nova Legion Tower računara – Legion Tower 7i (34L), Legion Tower 5i (30L) i Legion Tower 5 (30L). Modeli 7i/5i dolaze sa Intelovim novim Core Ultra 9 275HX procesorima, dok će Legion Tower 5 biti opremljen AMD Ryzen 7950X3D procesorom. Čini se da najnovije NVIDIA kartice neće biti deo ovih računara jer se Lenovo opredelio za RTX 4000. Očekuje se da će Legion Tower 7i biti pušten u prodaju u aprilu 2025. godine, dok bi Tower 5i trebalo da se pojavi u maju. Detaljne informacije o Legion Tower 5 nam još nisu poznate.

Pored toga, Lenovo je na kratko izašao iz domena gejming laptopova i računara sa dva modela ultra-wide monitora koje krase vrhunski, zakrivljeni OLED ekran sa unapređenim funkcijama zahvaljujući AI

tehnologijama – Lenovo Legion Pro 34WD-10 i Lenovo Legion R34w-30.

Sa imponantnog i moćnog komada hardvera prelazimo na lagan i kompaktan gejming tablet – 8,8-inčni Lenovo Legion Tab (Gen 3) sa Snapdragon 8 Gen 3 SoC-om i Android 14 operativnim sistemom. Najveći adut ovog uređaja je njegov vrhunski ekran sa brzinom osvežavanja od 165Hz.

Za kraj moramo da pomenemo i redizajnirani Legion Space softver koji podržava sve Lenovo Legion i Lenovo LOQ gejming uređaje. Ovaj softver korisnicima omogućava da sinhronizuju sva podešavanja između uređaja koja su povezana sa njihovim Lenovo ID-em. Uskoro se očekuje i Legion Space, potpuno nova funkcija spregnuta sa AI tehnologijama koja će dodatno unaprediti vaše gejming sesije.



NEW GAME  
CONTINUE



## TRAŽIMO GAMING NOVINARA!

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

### ŠTA TRAŽIMO?

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

### ŠTA NUDIMO?

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

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

play!  
zine



Autor: Miloš Hetlerović



# SAMSUNG GALAXY WATCH ULTRA

## NAJJAČI SAMSUNG SAT

Pametni satovi su na neki način postali deo naše svakodnevice i više uopšte nije čudno videti ljude koji ih koriste, bez obzira da li se radi o najjeftinijim modelima ili o uređajima koji koštaju i do 1.000 evra. Međutim, iako je većina korisnika sasvim zadovoljna time da mogu da dobiju neku notifikaciju ili da im uređaj izbroji koliko su koraka prešli, postoje oni korisnici koji se bave (ili makar žele da se bave) nekim ozbiljnim sportskim aktivnostima i treba im nešto više. Upravo za njih je Samsung napravio model prigodno nazvan Ultra.



Samsung Galaxy satovi su do sada često pokušavali da balansiraju između dobrih smart mogućnosti, odličnog ekrana i dosta svedenog dizajna koji je najčešće bio okrugao kako bi mogao da se uklopi kao dodatak uz bilo koju odevnu kombinaciju. Ultra već na prvi pogled značajno odstupa od ove filozofije, ne samo što je više četvorougaoanog oblika, nego što i po dizajnu narukvice i samoj masivnosti deluje kao da je došao pravo iz nekog akcionog filma iz osamdesetih.

Ako možete da zamislite sat koji bi nosio Švarcenerger u Komandosu ili Sylvester Stalone u Rambu - e to je ovaj! Zanimljivo je i da sat dolazi po automatizmu sa takozvanom marine narukvicom koja je pre svega prilagođena sportovima u vodi (lakše se suši i odvodi vodu), a ona ima kopču sa duplim jezičkom i duplim rupama, tako da deluje kao da je zaista namenjena za neke eks-

**GALAXY WATCH ULTRA IMA IZUZETNO FINU I ROBUSTNU IZRADU**



tremne stvari čak i vizuelno. Kućište sata je izrađeno od titanijuma što je izuzetno bitno za izdržljivost.

Watch Ultra je dostupan samo u jednoj veličini ekrana prečnika 47mm što je i maksimum koji je Samsung uopšte do sada nudio na svojim uređajima, a u pitanju je ekstremno lep AMOLED ekran rezolucije 480x480 piksela. Na sve to on je zaštićen safirnim staklom koje je značajno otpornije na udarce i grebanje u odnosu na standardne modele. Sa strane se nalaze tri dugmeta umesto uobičajena dva - ovo treće je takozvani brzi taster kome možete dodeliti različite funkcije, ali je podrazumevano da lako startuje i pauzira sportske aktivnosti. Na to sve treba dodati i da je sertifikovan da radi na temperaturama od -20 do 55 stepeni celzijusa, da se potapa u vodu do 10 atmosfera i da ispunjava vojni MIL-STD 810H standard izdržljivosti. Jedina mana ovakvog robusnog pristupa izradi sata jeste nešto veća težina, jer je samo kućište teško 60,5 grama, a ni narukvica koja dolazi s njim nije baš lagana. S druge strane, uvek možete uzeti platnenu narukvicu koja jeste vrlo lagana pa na taj način kompenzovati, ali subjektivni utisak je da je sat na ruci solidno težak.



**SAT IMA MOGUĆNOST POVEZIVANJA NA MOBILNU MREŽU PREKO ESIM KARTICE**

Najbitniji elementi ovog uređaja se kriju unutra u jedinstvenom spoju brzog procesora i senzora koje poseduje. Naime, ovde je ugrađen najnapredniji procesor izrađen u 3nm tehnologiji, pri čemu ima i 32 GB interne memorije za skladištenje muzike, mapa i slično. U skladu sa modernim trendovima, Samsung je ubacio i mnoge AI funkcije, pa će tako sat, na osnovu vašeg spavanja, odmaranja ili drugih parametara, napraviti planove vežbanja, davati savete o ishrani i slično, što zaista može biti jako korisno za veliki broj ljudi. Sat takođe automatski detektuje kada počnete da vežbate ili šetate i o tome vas obaveštava, i moram priznati da ta opcija radi dosta dobro - uvek je prepoznavao moje aktivnosti i adekvatno ih beležio, čak i dok sam samo šetao psa.

AI funkcije omogućavaju da dobijete i neku pohvalu ili podršku od sata za neku aktivnost, za dobro prospanu noć i slično. Naravno on sve ove podatke vuče iz internih senzora od kojih je najbitniji onaj za praćenje pulsa, tj. broja otkucaja srca u minuti i njihove varijacije, jer na osnovu toga može predvideti mnoge parametre optimalnog funkcionisanja i da vam pomogne u razvijanju zdravih navika. Zanimljivo je da sat može i da odredi kompoziciju tela, odnos mišića, masti i vode u telu i to na osnovu relativno jednostavnog merenja gde pratite instrukcije na ekranu. Moje iskustvo je da je merenje bilo vrlo približno onome što sam dobio od „pametne“ vage koja ima istu funkciju. Uređaj poseduje i dual-band GPS koji poboljšava preciznost lokacije, a ugrađene su i funkcije unošenja predefinisanih ruta i slično. Ono što je malo čudno iz perspektive nekih ozbiljnih sportista jeste što Samsung nije omogućio podršku za eksterne senzore, kao što su trake za merenje



**SAT POSEDUJE 32 GB INTERNE MEMORIJE ZA SKLADIŠTENJE MUZIKE, MAPA I SLIČNO**

## AKO MOŽETE DA ZAMISLITE SAT KOJI BI NOSIO ŠVARCENEGER U KOMANDOSU - E TO JE OVAJ!

pulsa ili brzine i kadanca za bicikle, iako u promotivnim materijalima sportovi kao što su biciklizam i triatlon zauzimaju dosta bitna mesta.

Konačno, najbitnija stvar jednog uređaja danas je njegov operativni sistem, a Samsung već neko vreme koristi Google Wear OS za koji postoji zaista veliki broj aplikacija. Kada na to dodamo i da je svaki Galaxy Watch Ultra opremljen sa LTE konekcijom, dobijamo zaista moćan uređaj koji za dosta stvari može da zameni čak i mobilni telefon. Od skora je u okviru domaćeg operatera A1 dostupna opcija MultiSim gde imate isti broj telefona na različitim uređajima, uključujući i eSIM na Galaxy Watch Ultra. To znači da telefon možete ostaviti kod kuće pa se javiti preko sata ako vas neko pozove, podeliti lokaciju sa nekim, ili odgovoriti na WhatsApp poruku bilo nekim od predefinisanih poruka, bilo glasovnom porukom (ne preporučujem da pokušavate da kucate na minijaturnom ekranu sata, moguće je ali nije praktično). Čak i ukoliko nemate eSIM karticu u satu moguće je obaviti pozive hitnim službama kao i sa telefonom bez kartice, što sigurno može biti jako korisno pogotovu ukoliko ste se negde izgubili u šetnji, na planinarenju i slično. Čak i ukoliko ne koristite LTE mogućnost, dokle god je sat povezan sa telefonom preko Bluetooth konekcije, uredno ćete dobijati notifikacije iz aplikacija i slično.

Mali problem sa WearOS sistemom jeste ipak njegova dosta velika potrošnja baterije. Ugrađena je baterija od dosta solidnih 590mAh i po navodima Samsunga ona može da izdrži do 48 sati u režimu treninga, ili do 100 sati u režimu uštede energije. Kako bih ga adekvatno testirao, konstantno sam ga koristio sa upaljenom eSIM konekcijom i uključenim Always-on ekranom, čak i za vreme spavanja (doduše u Sleep režimu), i uspeo sam da dobijem nešto više od 24 sata realne upotrebe. Treba imati u vidu da mi je sat bio nova igračka pa sam



ga čačkao verovatno mnogo češće nego što bih to radio nakon par nedelja ili meseci korišćenja.





Dakle ovo je uređaj koji ćete svakako morati da puniti najmanje svaka dva dana, s tim da vreme punjenja uz priloženi magnetni punjač nije zanemarljivo – oko 2 sata od potpuno prazne baterije. Kada to uporedimo sa nekim, doduše više softverski ograničenim satovima za planinarenje ili trčanje kojima baterija traje i do 30 dana, razlika je očigledna. Pritom treba imati u vidu da sat ne može da prihvati reverse wireless charging sa telefona koji nisu Samsung što je malo razočaravajuće.

Samsung Galaxy Watch Ultra zaista pomera granice kada je u pitanju paket senzora koji poseduje i softver kojim je opremljen. Pohvalno je i kako je to uklopljeno sa funkcionalnošću stalne povezanosti sa mobilnom mrežom što do sada kod nas nismo bili u mogućnosti da iskusimo na pravi način, ali je odlično što se tu vremena menjaju. S druge strane, relativno kratak vek trajanja baterije ili nemogućnost povezivanja sa eksternim senzorima možda mogu odvratiti neke korisnike iz ozbiljnog fitnes spektra, ali definitivno ima svojih prednosti. Naravno, cena za top uređaj u ovoj kategoriji je baš visoka i kreće se od oko 700 evra u redovnoj prodaji, ali mora se priznati da neke mogućnosti samo ovaj model trenutno može da pruži na našem tržištu.



**BESPLATNI INTERNET MAGAZIN  
SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE**

**PLAY.CO.RS**

-  facebook/PlayZine
-  twitter/play\_zine
-  instagram/playzine\_
-  youtube/play\_zine

Autor: Miloš Hetlerović



# HATOR PERIFERIJE

## GRAVITY TKL, QUASAR 2 ULTRA I TONN

Sve veći broj brendova gejming opreme dolazi i na naše tržište a jedan od najnovijih sa kojim smo sada imali prilike da se upoznamo je Hator – firma koja je nastala kroz saradnju sa popularnim esports timovima kao što je Na'Vi, te samim tim ima vrlo veliku ekspertizu na polju gejming periferija. Za ovaj opis smo odabrali jedan miš, tastaturu i podlogu.



**QUASAR 2 JE ULTRA LAGANI  
BEŽIČNI GEJMING MIŠ SA  
IZUZETNIM SENZOROM**

### Quasar 2 Ultra 4K Wireless miš

Iza poprilično dugačkog naziva se krije jedna od najjača varijanta Quasar 2 miša koji kombinuje najnovije tehnologije, lagan dizajn i univerzalni oblik. Oblik je takav da ga mogu koristiti i levoruki igrači, s tim da, kao i na dosta sličnih modela, dugmići koji bi došli ispod palca desne ruke ostaju na drugoj strani što može biti mali hendikep. Sa težinom od samo 58 grama ovo je jedan od najlakših bežičnih miševa na tržištu, a treba naglasiti i da kvalitet plastike nije doveden u pitanje – sve deluje izuzetno solidno.

Model koji smo mi imali na testu je u crnoj boji sa pink detaljima, a još su dostupne i opcije crne ili bele boje sa ljubicastim detaljima. Miš ima RGB osvetljenje samo



na točkiću kako bi se štedelo vek trajanja baterije. Sa donje strane su PTFE klizači koji omogućavaju zaista brzu kretanju po podlozi, a za pohvalu je što se u kutiji dobija i još jedan set dodatnih klizača. Moguće ga je povezati preko 2.4GHz wireless konekcije, preko Bluetooth konekcije ili preko kabla koji je Hator nazvao Paracord. U pitanju je vrlo mekan končani kabl koji je takođe izuzetno lagan, pa iako miša punite preko standardnog USB-C konektora, nećete imati problema sa upravljanjem zbog kabla. Treba naglasiti da ovaj miš koristi 4K wireless povezivanje koje omogućava da sa računaru komunicira 4.000 puta u sekundi, tako reći čak četiri puta brže nego što je to inače standard. Ovo ima i jednu malo specifičnu osobinu, a to je da je dongle, tj. konektor za wireless, nešto većih dimenzija nego standardni, otprilike veličine manjeg upaljača. Ovo je u suštini problem samo ukoliko biste ga uparivali sa laptop računaru jer za desktop to ionako ne pravi razliku, ali s druge strane, mogućnost povezivanja preko Bluetooth-a znači da dongle možete da izbegnete u potpunosti.

Miš inače koristi Kalih optičke svičeve za dva glavna dugmeta čiji je predviđeni vek trajanja 100 miliona klikova što zvuči zaista impresivno. Srce ovog uređaja čini Pixart 3395 koji donosi preciznost čak do 26.000 DPI što



**GRAVITY TKL DONOSI  
INTERESANTNO REŠENJE VOLUME  
TOČKIĆA**

je u samom vrhu trenutnog tržišta, a koliko je to puno čak govori i to da su po default podešavanjima koraci u DPI osetljivosti 400/800/1000/1200/1600/3200 – praktično najviša vrednost je 8 puta manja od maksimalne. Jedino što bismo možda malo zamerili jeste što se DPI osetljivost menja preko dugmeta koje se nalazi sa donje strane miša, dakle morate da ga okrenete, ali smo takva rešenja već i vidali na drugim modelima. Trajanje baterije u wireless modu iznosi do 182 sata prema navodima proizvođača, ali treba imati u vidu da dosta zavisi od toga kako podesite uređaj u smislu osvetljenja, učestalosti komunikacije sa računaru i slično.

### Gravity TKL tastatura

Hator Gravity TKL je tastatura u sada već standardnom TKL formatu bez numeričkog dela, izrađena u potpunosti na aluminijumskoj osnovi koja joj daje vrlo kvalitetan osećaj. Dodatno dobar utisak ostavljaju



**KVALITET IZRADE SVIH UREĐAJA  
JE NA VRLO SOLIDNOM NIVOU**

## QUASAR 2 IMA POLLING RATE OD ČAK 4.000 HZ

izuzetno fine ABS kapice na tasterima koje su jako prijatne na dodir. Model na testu je sa belim kavicama na srebrnoj podlozi, a postoji i opcija sa crnom podlogom i crno belom kombinacijom tastera. Ono što je malo iznenađujuće jeste da su korišćeni konkretno Hator Aurum Orange linearni tasteri – retko se viđa da proizvođač ima svoje brendirane tastere jer se obično koriste neki već dostupni na tržištu.

U praksi ovi tasteri deluju kao bilo koji obični crveni linearni mehanički tasteri koje susrećemo i kod drugih proizvođača. Ono što je zanimljivo jeste da je Hator koristio posebne stabilizatore koji daju dodatnu sigurnost prilikom kucanja ali je posebna pažnja obraćena i na redukciju buke koju stvaraju tasteri, pa je cela tastatura dosta tiša u odnosu na većinu mehaničkih modela. Ispod tastera se nalazi i RGB osvetljenje koje se može podešavati preko softvera. Softver takođe omogućava i da koristite makroe, da podešavanja zapamtite na samoj tastaturi i slično, što su već solidno napredne funkcije. Zanimljiv detalj je da se iznad kursorskih strelica nalaze i dva dugmeta kojima možete dodeliti određene funkcije ali i jedan vrlo mali točkić koji služi kao volume. Ovakvo rešenje je vrlo inovativno i do sada ga nismo susretali a dosta deluje praktično. Još jedna praktična stvar je da se končani kabl može lako skinuti i da je vrlo fleksibilan pa sve to olakšava nošenje tastature ukoliko vam je to potrebno.

## Tonn podloga

Podloge su nešto što je sada već postalo dosta uobičajeno kod mnogih proizvođača, a model Tonn je vrlo minimalistički koncipiran – u pitanju je skoro potpuno crna podloga sa malim žutim Hator logom na gornjem



delu i to je to. I donji deo je žute boje, ali njega realno i ne vidite. Tonn dolazi u nekoliko različitih veličina, a kod nas na testu je bio model u XXL veličini dimenzija 900 420 4 mm, a još postoje i L, M i S, s tim da treba napomenuti da je S podloga i nešto tanja, samo 3mm. Iskreno meni su ove podloge koje idu ispod celog prostora za gejming sada već prirasle za srce, i teško da bih i mogao da se naviknem ponovo na nešto manju podlogu, ali to je naravno sve stvar ličnih afiniteta.

## Zaključak

Hator je brend koji donosi nekoliko interesantnih noviteta na polju gde su stvari već dosta dobro isprobane a od skora je prisutan i na našem tržištu pa će verovatno biti interesantan korisnicima. Pri tome su i proizvodi cenovno negde između kineskih proizvođača i premium etabliranih brendova pa i u tom smislu mogu naći svoj put do korisnika.



PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

ŽELELI STE DA POMOGETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU I BESPLATNOM ČASOPISU ALI NISTE ZNALI KAKO?

POTREBNO JE SAMO DA POSETIŠ NAŠU PATREON STRANICU I DA ODABEREŠ JEDAN OD 5 TIEROVA KOJI TI NAJVIŠE ODGOVARA.

ZA UZVRAT MI TEBI POKLANJAMO VIDEO IGRE, FIZIČKE POKLONE, POTPIS U ČASOPISU I MOGUĆNOST DA DAŠ MIŠLJENJE O IGRAMA KOJE ĆEMO UVRSTITI U ČASOPISU!

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Miloš Hetlerović

# AMD RYZEN 9800X3D

## LEDENA AŽDAJA

AMD je pre neku godinu odlučio da uđe na tržište gejming procesora sa svojom X3D serijom, gde su uvek nekako zaostajali sa konkurencijom. Iako se kod Ryzen 7 5800X3D video potencijal, a serija 7000 to dodatno istakla, izgleda da su tek sada sa serijom 9000 uspeli da se popnu na sam vrh kada su u pitanju gejming performanse. Da bismo proverili te tvrdnje, na test smo dobili jedan računar sa ovim procesorom koji zaista deluje impresivno, ali



**RYZEN 7 9800X3D JE TRENUTNO  
NAJBRŽI PROCESOR ZA VIDEO  
IGRE**

ono što nas je još više iznenadilo jeste što je sam dizajn i izvedba ove konfiguracije svojim izgledom na neki način uspela čak da baci procesor u drugi plan!

AMD Ryzen procesori su poslednje decenije predstavljali jako dobar odnos uloženog i dobijenog za gejming, ali im je sve vreme nekako izmicalo da budu baš najbolji za igranje video igara. Međutim, sada je došlo do velike promene sa 9800X3D procesorom koji ne samo da je isplativ već i u skoro svim benchmark testovima pokazuje značajnu prednost u odnosu na konkurenciju, čak i u poređenju sa značajno skupljim modelima. S obzirom da PC opremljen ovim procesorom sa najjačom grafičkom karticom (1080p) u Counter-Strike postiže i do 30% bolje rezultate od konkurencije, jasno je da imamo novog kralja gejminga među procesorima. I



kada se pogledaju ostali naslovi razlike u snazi samog procesora dolaze na neki prosek od 23-24%, što nije nimalo zanemarljivo.

9800X3D procesor ovo najviše duguje drugoj generaciji 3D V-cache tehnologije koja smanjuje latenciju unutar samog čipa kao i standardnom kloku od 4.7GHz, a koji ide do čak 5.2GHz u boost modu. Tu je naravno i 8 core, odnosno 16 threads arhitektura koja vam omogućava da imate i odlične gejming performanse ali da se ponaša i vrlo solidno u drugim aplikacijama kao što je neki rendering ili editovanje video materijala. Ukoliko vam je ipak samo to fokus, AMD verovatno ima i isplativije modele od ovoga, ali ako vam je gejming primaran, a voleli biste da radite i nešto drugo sa strane, onda će vam Ryzen 7 9800X3D definitivno biti trenutno najbolji izbor na tržištu.

Novi procesor smo na test dobili u okviru cele konfiguracije gde se na kraju ispostavilo da ima možda i zanimljivijih stvari od te inicijalne kojom smo hteli da se bavimo! Naime, čim smo izvadili računar iz kutije odmah nam je za oko zapalo zaista izuzetno Corsair 3500X belo kućište sa staklenim stranicama. Još više nas je iznenadio skoro potpuni nedostatak kablova - praktično se vide samo dva kabla od dodatnog napajanja za



**KUĆIŠTE I PLOČA SA OBRNUTIM  
KONEKTORIMA DAJU  
SPEKTAKULARAN UTISAK**

grafičku karticu?! Kako je to moguće? U pitanju je novi trend matičnih ploča sa reverse konektorima, a model Gigabyte Aorus B650E Stealth Ice je prva bela ploča tog tipa, bar sudeći po onome što piše na sajtu. Dakle svi S-ATA konektori, konektori za napajanje ploče i procesora, konektori za tastere na kućištu, dodatne USB portove i slično, okrenuti su naopako – ka zadnjoj strani kućišta. Naravno i već pomenuto kućište podržava taj standard pa ima dovoljno mesta da se sve to lepo smesti pozadi i da praktično nemate nikakvih kablova koji vire sa one strane koja se zapravo vidi. Izgleda zaista fenomenalno čisto. Prosto da se čovek zapita kako se niko ovoga još ranije nije setio?

Naravno čak je i sama ploča dizajnirana tako da preko skoro pa svih kondenzatora ima sisteme hlađenja pa je skroz nekako zatvorena, a dobra stvar je što se ti hladnjaci kače preko magneta pa je izuzetno lako skinuti i montirati ih, pri čemu se i dalje dobija odličan vizuelni utisak. Dodatnoj lepoti ove mašine doprinosi i



**RAČUNAR JE IZUZETNO TIH ČAK I  
POD PUNIM OPTEREĆENJEM**

## STARFIELD LIMITED EDITION GRAFIČKA KARTICA JE PRAVA EGZOTIKA

Corsair iCUELink Titan RX360 sistem vodenog hlađenja procesora sa tri ventilatora koji je i vizuelno dopadljiv, ali ono što je još interesantnije jeste da je i jako tih – čak i pri testovima računara u punim performansama i igranju igara u 4K rezoluciji, zvuk hlađenja je bukvalno bio jedva primetan, čak i kada uvo stavite do samog kućišta! Naravno tu su i prateće stvari kao što je Corsair Vengeance memorija koja može da se sinhronizuje u RGB osvetljenju sa ostatkom komponenti, brz 1TB m.2 disk, kao i opet Corsair napajanje od 1000W koje sve to pokreće.



Možda će zvučati čudno, ali pored svih ovih ludih komponenti još uvek nismo stigli ni do najegzotičnije, a u ovom slučaju to je grafička kartica. U pitanju je Radeon 7900XTX što je trenutno flagship u AMD ponudi, ali treba imati u vidu da se u ovom računaru radi o totalnoj egzotici – izdanje grafičke kartice inspirisano igrom Starfield. Grafika je naravno predominantno bele boje sa različitim detaljima koji su zaista odlično uklopljeni u ceo Starfield fazon - odaje se utisak kao da je zapravo uzeta sa nekog svemirskog broda iz igre. Jedini problem je što traži dva dodatna 8-pin napajanja pa su to jedini vidljivi kablovi, što znači da će i proizvođači grafičkih kartica morati da smisle kako da ih sakriju negde iza!

Ono što je interesantno kod ovog modela jeste da 7900XTX možda nije baš najbrža grafička kartica na tržištu, pogotovu kada govorimo o ray-tracingu, ali je sa druge strane skoro duplo jeftinija od top modela konkurencije što je čini opet odličnim izborom u kategoriji uloženo/dobijeno. Pri tome moramo da priznamo da ova grafika u kombinaciji sa pomenutim procesorom i ostalim komponentama bez ikakvih problema pokreće

praktično sve igre u 4K i to u vrlo solidnim frejmrejtovima, mnogo bolje nego neke konzole koje tvrde da donose 4K/60 fps. I da, opet moramo naglasiti da je cela mašina, ovako konfigurisana, izuzetno tiha čak i kada je pod punim opterećenjem što je zaista odlično.

Kada radimo opise najbržih komponenti, navikli smo da uvek kažemo kako one jesu trenutno najbolje na tržištu ali da nažalost to donosi i visoku cenu. Međutim ovde je interesantno da ni procesor ni grafička kartica nisu među najskupljim na tržištu, a pritom donose vrhunske performanse. Naravno svoju cenu ima i sam izgled ovog računara, počev od matične ploče, kućišta, pa do sistema hlađenja, ali vizuelni utisak koji ostavlja deluje da to sasvim opravdava. Na kraju krajeva, moramo se pomiriti sa činjenicom da je PC tržište postalo na neki način utočište za entuzijaste koji žele da njihov računar bude brz u igrama ali i da ostavlja određeni utisak, a ovaj računar svakako ispunjava oba kriterijuma na najvišem nivou!



# 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

# ENIGMATIKA

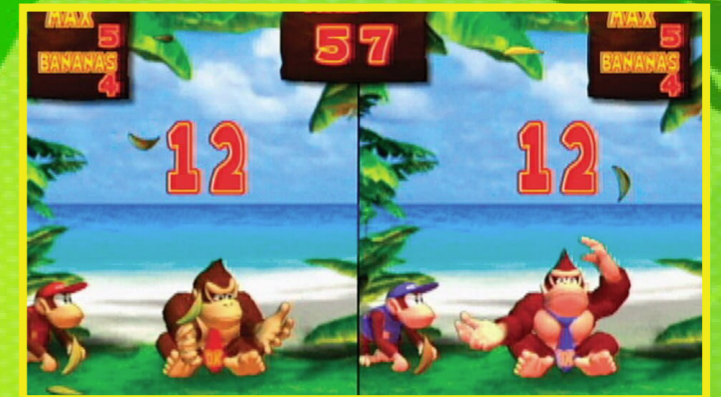
## DONKEY KONG EDITION

Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili jednom od najpoznatijih Nintendovih serijala na čelu sa šašavim, ali dobroćudnom Donki Kongom. Možda nije popularna kao Mario, ali nas je upravo ova franšiza upoznala sa Nintendovom čuvenom maskotom.

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

**N = D**  
**L = K**

**R = T**   **I = G**

**B = K**

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

# play

z i n e

