

# play!

z i n e



20 GODINA SA VAMA

IGRA MESECA:

FORZA  
HORIZON 6



**BROJ 202 - JUN 2026.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:**

Božidar Radovanović, Stevan Starović

**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](http://www.play-zine.com) | [www.play.co.rs](http://www.play.co.rs)Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto: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



# play!

z i n e

**DOBRODOŠLI**

Uz jedan treptaj, prošlo je skoro šest godina otkako sam prvi put zakoračio u Play! redakciju. Isprva nadrealno iskustvo, jer koliko često se dešava da strast prema video igrama postane posao, i to kod nas? Posle nekoliko meseci rada sa Play! ekipom, shvatio sam da je ovo cinično shvatanje netačno, ili u najmanju ruku prenaplašeno.

Od mog prvog broja, čiju naslovnicu je krasio Crusader Kings III, kao urednik sam polako počeo da istražujem domaću i regionalnu gejming scenom kroz događaje, razgovore sa developerima i naravno njihove igre. Imao sam priliku da upoznam neke od najtalentovanijih i najposvećenijih ljudi u celom svom životu, koji čistu ljubav prema igrama stavljaju na prvo mesto. Pod ovime mislim i na čitavu Play!Zine ekipu, od saradnika i bivših urednika, do dizajnera i autora, od kojih su neki aktivni i dan danas.

I evo nas, proletelo je čak 20 godina od debija našeg dragog časopisa. Nisam bio tu od početka, nisam OG, ali osećam neizmernu čast što sam deo tima i cele njegove istorije. Zahvalan sam na sjajnoj saradnji sa svim starim i novim kolegama, koji su, svako na neki svoj način, doprineli razvoju Play!Zine-a.

Kako se nalazimo na velikoj prekretnici, odlučili smo da na skroman način proslavimo 20. rođendan Play!-a kroz retrospektivu urednika od kojih je sve počelo, kao i onih koji su nastavili da ga neguju dugi niz godina kasnije. Bacite pogled na rubriku Play!Vremeplov!

A da, Forza Horizon 6 je igra meseca. Probajte je, baš šuri!



# 46 IGRA MESECA: FORZA HORIZON 6



# 18 DOMAĆA SCENA: TEAM ANOXIC INTERVJU



# 36 REVIEW: DIABLO IV: LORD OF HATRED

## SADRŽAJ

FLASH VESTI 6

PLAY!VREMEPLOV 10

20 godina Play!Zine časopisa ..... 14

DOMAĆA SCENA 18

Team Anoxic intervju..... 18

ESPORTS 22

Srbija kroz istoriju IESF prvenstava..... 22

TOP LISTA 25

Najigraniji naslovi svih vremena ..... 25

PRVI UTISCI 26

Heroes of Might and Magic: Olden Era..... 26

REVIEW 32

Directive 8020 ..... 32

Diablo IV: Lord of Hatred ..... 36

Samson ..... 42

Forza Horizon 6..... 46

MOUSE: P.I. For Hire..... 50

ZERO PARADES: For Dead Spies ..... 56

Relic Arena..... 60

RETRO KUTAK 64

Majka M-Rated igara ..... 64

HARDWARE 66

Da li je vreme za OLED monitor? ..... 66



**Epic Games najavio Unreal Engine 6 i novu eru Rocket League-a**

U julu 2015. godine, Psyonix je objavio Rocket League u poznoj eri Unreal Engine 3. Skoro 11 godina kasnije, tokom Rocket League Championship Series: Paris Majora, zvanično je najavljeno da ovaj popularni esport prelazi na Unreal Engine 6.

Tim Svini je procenio da će nova verzija postati globalno dostupna 2027-2028. godine. Očekuje se da će Unreal Engine 5.8 izaći već narednog meseca, dok bi verzija 5.9 trebalo da stigne kasnije tokom jeseni.

Prelazak sa UE4 na UE5 nije doneo drastične promene odmah po izlasku. Zbog toga neki smatraju da su reakcije na prvi trejler previše optimistične, dok su drugi istakli da je ova tranzicija stigla prerano jer se UE5 još nije 100% odomaćio u industriji.



**Metal Sonic će se pojaviti u Sonic the Hedgehog 4**

Džef Fauler, reditelj filmskog serijala o Seginom munjevito brzom plavom ježu, na društvenim mrežama je potvrdio da je snimanje Sonic the Hedgehog 4 zvanično završeno. U objavi je podelio sliku na kojoj možemo videti Metal Sonica, rekavši da će ovo biti najbolji film u serijalu do sada. Sonic the Hedgehog 4 stiže u bioskope 19. marta 2027. godine.

Već je potvrđeno da će se u četvrtom delu pojaviti i Amy Rose, kojoj će glas pozajmiti Kristen Bel (Frozen, The Good Place). Amy se prvi put pojavila još 1993. godine u igri Sonic CD, gde je upravo Metal Sonic bio glavni negativac.

Novom filmu se pridružuju i Ben Kingsli i Nik Offerman, a vraća se i glavna glumačka postava iz prethodnih delova.

Devet godina nakon izlaska, Destiny 2 dobija poslednji veliki apdejt. Iako će i dalje biti dostupan za igru, aktivan razvoj se privodi kraju, što će omogućiti Bungie-u da se fokusira na nove projekte. Monument of Triumph apdejt stiže 9. juna sa mnoštvom izmena, QoL unapređenja, novih sistema i događaja.

**Destiny 2 je zvanično mrtav**

Bungie, koji posluje kao deo kompanije Sony, trenutno nema novi projekat za tim koji je radio na Destiny 2. Navodi se da studio sve više ulaže u Marathon, koji nije ispunio očekivanja po broju aktivnih igrača.

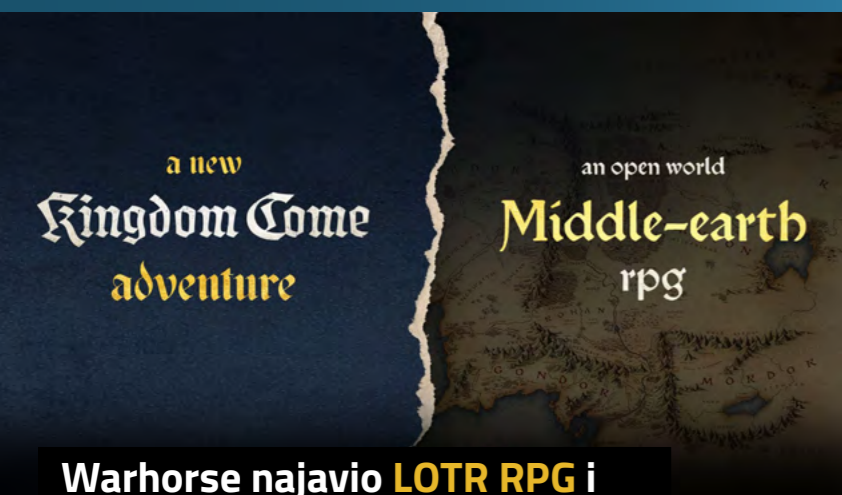
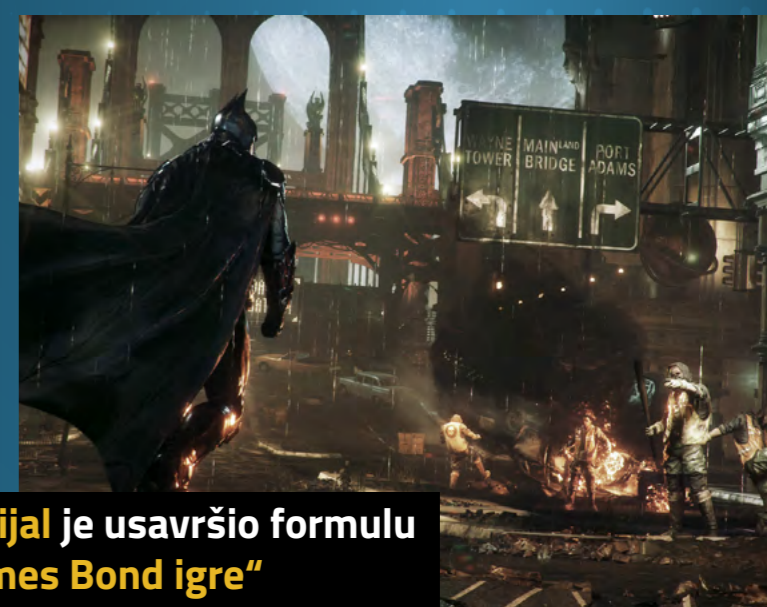
Bungie navodno planira da podeli značajan broj otkaza nakon poslednjeg apdejta za Destiny 2. Iako glasine o Destiny 3 već uveliko kruže, studio trenutno nema planove za nastavak.



Čak Biver, bivši producent James Bond igara u EA, u nedavnom intervjuu je razgovarao o kvalitetima i manama ovog serijala. Manje od dve nedelje pre izlaska 007: First Light od IO Interactiva, objasnio je da u 2026. godini nije teško napraviti dobru 007 igru, za razliku od perioda kada je EA posedovao licencu pre skoro četvrt veka. Čak je naveo da bi developeri mogli da pronađu inspiraciju i u Solid Snejkju iz Metal Gear Solid serijala.

„Predali smo licencu Activision-u nakon From Russia with Love iz 2005. godine, iako smo iz sveg srca želeli da nastavimo da radimo na serijalu. Međutim, kada smo videli Arkham Asylum, bili smo oduševljeni. U suštini, Batman je Bond sa plaštom i maskom.“

**Arkham serijal je usavršio formulu „idealne James Bond igre“**



**Warhorse najavio LOTR RPG i novu Kingdom Come „avanturu“**

Glasine su bile istinite! Warhorse Studios je zvanično predstavio dva projekta – novu Kingdom Come igru i open world RPG smešten u Tolkinovu Srednju zemlju. Detalji su veoma oskudni – nisu otkriveni okvirni datumi izlaska, niti detalji o gejmplaju i priči.

Novi Kingdom Come projekat opisan je samo kao „nova avantura“, što sugeriše da Warhorse možda želi da eksperimentiše sa drugim žanrovima. Uprkos popularnosti ove franšize, LOTR RPG je privukao više pažnje kao poznatiji i značajniji IP.

Na temu LOTR RPG-a, jedan izveštaj insajdera iz 2025. godine naveo je da razvoj delimično finansira Kancelarija za investicije Abu Dabija (ADIO). Navodno, ADIO je uložio 100 miliona dolara u ovaj projekat.



**Ecio će se navodno pojaviti u Assassin's Creed Hexe**

Nove informacije o AC: Hexe dolaze od insajdera Rogue, koji tvrdi da će se glavna junakinja zvati Anika. Igra se odvija u periodu vladavine Svetog rimskog carstva, u današnjoj Nemačkoj, tokom progona veštica u Virzburgu između 1625. i 1631. godine. U pitanju je jedno od najvećih masovnih suđenja i ubistava u celoj evropskoj istoriji, što ide u prilog glasinama da će Hexe biti „jedna od najmračnijih AC igara ikada“.

Najzanimljivija izjava je da se čuveni Ecio Auditore vraća, a da je Anika potomak njegove sestre Klau-dije! Ovo zvuči nezamislivo pošto se dešavanja u Hexe odvijaju bar 100 godina nakon njegove smrti, ali Rogue tvrdi da će se Ecio pojaviti kao duh koji podučava Aniku.



### Breaking Bad zvezda se pridružuje glumačkoj postavi **Fallout sezone 3**

Novi izveštaj Deadline-a otkriva da će se jedan od glavnih glumaca hit serije Breaking Bad pojaviti u sledećoj sezoni Fallout-a. U pitanju je dugogodišnji partner čuvenog Hajzenberga, Džesi Pinkman, čiju ulogu tumači Aron Pol. Glumac je već saradivao sa izvršnim producentima prve i druge sezone, i to u seriji Westworld.

Pored uloge Džesija, Pol je poznat po mnogim filmskim i televizijskim projektima, uključujući BoJack Horseman, Black Mirror i Need for Speed. U svetu video igara, gejmerima je poznat kao Robert/Mecha Man iz sjajne narativne avanture Dispatch, koja je studiju Telltale Games prošle godine donela nekoliko nagrada.

Premijeru treće sezone očekujemo sredinom 2027. godine.



### Forza Horizon 6 igrač **banovan na 8000 godina zbog modovanja**

Prema glasinama koji kruže internetom, procurelo je čak 155 GB sadržaja vezanog za Forza Horizon 6, što je omogućilo određenim korisnicima da pristupe igri pre zvaničnog izlaska. Kako prenosi TheGameVerse, jedan igrač koji je navodno već zaigrao novu Forzu, dobio je ban koji traje do 31. decembra 9999. godine. Na prikazu bana, koji se ubrzo proširio društvenim mrežama, stoji poruka da je korisnik „Suspended for Cheating/Unallowed Modding“.

Korisnik je navodno pokušao da implementira modove i cheatove u procurelu verziju igre, nakon čega je usledila prilično ekstremna kazna. Čak i da ovaj ban nije stvaran, definitivno može da posluži kao upozorenje za sve koji su razmišljali da učine isto.

U razgovoru za Bloomberg, Take-Two je objasnio zašto će PC verzija GTA 6 kasniti. Štraus Zelnik je priznao da su igrači na konzolama njihovi primarni potrošači, rekavši da Rockstar u startu cilja ovu publiku jer će GTA 6 u njihovim rukama biti najrealnije ocenjen. Dodao je da će biti teško dopreći do ostalih korisnika ukoliko konzolaši ne budu bili zadovoljni.

Na pitanje da li vremenska ekskluzivnost za konzole ima veze sa marketinškim dogovorom sa PlayStation-om, Zelnik je pojasnio: „Ne, istorijski gledano, Rockstar je uvek prvo objavljivao igre za konzole.“ Ni Zelnik ni Rockstar još nisu dali ni okvirnu procenu datuma kada bi PC verzija GTA šestice mogla da se pojavi na tržištu.

### Take-Two objasnio zašto **GTA 6** prvo izlazi **samo za konzole**

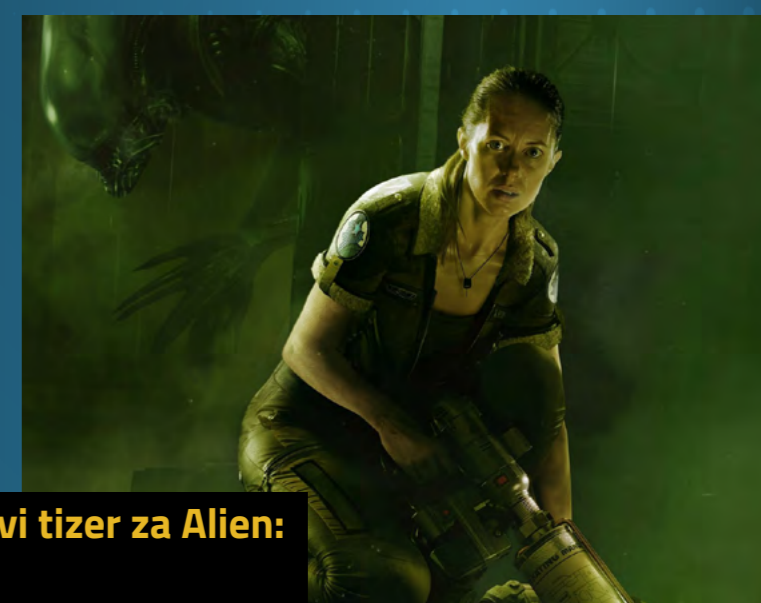


Alien: Isolation se smatra jednom od najboljih horor igara ikada, a dve godine otkako je potvrđeno da je drugi deo u razvoju, Creative Assembly nas je iznenadio sa novim tizerom.

Radnja prve igre smeštena je 15 godina nakon Osmog Putnika iz 1979. Zarobljeni u svemirskoj stanici, bili smo plen nemilosrdnog Ksenomorfa, a izgleda da se njegov lov sada proširio i van Sevastopolja. Tizer za nastavak prikazuje sigurnosna vrata koja se otvaraju ka nečemu što liči na napuštenu koloniju iz filma Aliens. To sugerise da ćemo istraživati i spoljašnje lokacije, možda čak i pećine prepune facehugger jaja.

Datum izlaska nam nije poznat – Sega je ispod originalne objave samo napisala „coming soon“.

### Stigao je prvi tizer za **Alien: Isolation 2**

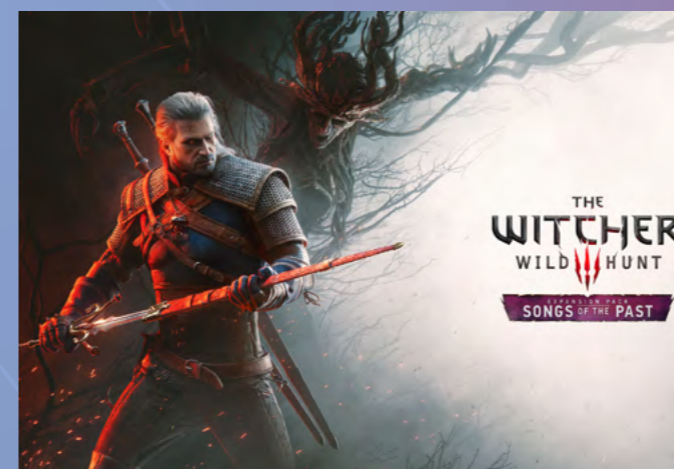


### CroTeam najavio **poslednje poglavlje Talos Principle trilogije**

Croteam i Devolver Digital su iznenada predstavili The Talos Principle 3, nastavak koji će staviti tačku na čitav serijal. Kratki tizer trejler ne prikazuje nikakav gejmplej, ali screenshoti sugerisu da se temelji na svemu što smo videli u kecu i dvojici – biće pun zanimljivih mozgalica, verovatno uz nekoliko novina. Kada je reč o priči, opis trejlera donosi samo misteriozan sinopsis:

„Po čemu se priča razlikuje od stvarnog sveta ili simulacije? Stvarni svet večno postoji, ali priča mora imati jasan početak, sredinu i kraj. Zato i Talos Principle, priča na kojoj je CroTeam radio više od deset godina, mora da se završi.“

The Talos Principle 3 stiže na PlayStation 5 i PC 2027. godine.



### CDPR predstavio novu **Witcher 3** ekspanziju – **Songs of the Past**

Skoro deset godina nakon izlaska Blood & Wine, CDPR je najavio dugoočekivanu treću ekspanziju za The Witcher 3. Dodatak nosi naziv Songs of the Past i izlazi 2027. godine za PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S.

Poljski studio je potvrdio da ćemo ponovo igrati kao Geralt, rekavši da će otkriti više informacija o dodatku tokom leta. Uz CDPR, na ekspanziji radi i studio Fools Theory, najpoznatiji po singleplejer RPG-u The Thaumaturge.

Insajderi sugerisu da bi Songs of the Past mogao da posluži kao spona između treće i četvrte igre. Neki tvrde da će nas priča odvesti u do sada neistraženu regiju Zerkoniju. Ekspanzija će možda otkriti i više detalja o tome kako je Ciri postala Witcher.



PLAY! 149 JUN 2021



PLAY! 96 JUN 2016

„ZAMAK DIMITRESKU JE VEĆ U DEMOU IZGLEDAO IMPRESIVNO DA BI ME SADA, SA OSTATKOM SVOG VELELEPNOG ZDANJA, BUKVALNO OSTAVIO BEZ DAHA.”

- NIKOLA AKSENTIJEVIĆ O IGRI RESIDENT EVIL VILLAGE

„AKO SVOJOJ LEPŠOJ POLOVINI POKAŽETE GLORY KILL NAD MANCUBUSOM I DOTIČNA NE POZELENI ILI PREBLEDI, SLOBODNO JE OŽENITE!”

- BOJAN JOVANOVIĆ O IGRI DOOM



PLAY! 1  
JUN 2006

„JEDAN OD NAJVEĆIH ADUTA IGRE JE PVP SISTEM KOJI KRASE NOVE, HAOTIČNE 12 NA 12 BITKE IZMEĐU ZARAĆENIH FRAKCIJA.”

- LUKA ZLATIĆ O IGRI GUILD WARS FACTIONS

**GIRL GAMING SHOW**

SVAKOG DRUGOG PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:  
**@GIRLGAMINGASSOCIATION**

ZAPRATI NAS OVDE:

# 20 GODINA PLAY!ZINE ČASOPISA

2006-2026.

## MILAN ĐUKIĆ

PLAY! JE NASTAO IZ ŽELJE  
DA REGION DOBIJE POTPUNO  
BESPLATAN GEJMING MAGAZIN.

Sa ove distance, 2006. godina delovala je znatno interesantnije nego industrija video igara 2026. Počela je sedma generacija gejming konzola, i to sa revolucionarnim Nintendo Wii-jem koji je zaludeo planetu (Wii Tennis anyone?), a nakon kljakavog Xboxa, Microsoft je izdao Xbox 360 koji je izdominirao tržištem (a bio i posebno popularan kod nas zbog mogućnosti igranja piratskih igara).

PlayStation 3 je taj konzolni rat izgubio, ali je sam po sebi ponudio neke od značajnih naslova, dok je Nintendo uspešno vladao i poljem ručnih konzola - Nintendo DS Lite pojavio se upravo te godine. Za sve to vreme PS2, pa čak i PSP i dalje su bili aktuelni, a

kad smo već kod ove japanske kompanije, jedna od najboljih igara te godine bila je upravo The Legend of Zelda: Twilight Princess za Nintendo Wii, ali i za u tom trenutku još uvek aktuelni Gamecube!

Ako pažnju sa hardvera potpuno prebacimo na softver odnosno igre, onda možemo reći da nam je 2006. podarila neke od najlegendarnijih u istoriji. Pored pomenute Zelde, tu su Elder Scrolls IV Oblivion, Gears of War, New Super Mario Bros, Wii Sports, Guitar Hero 2, Company of Heroes, Rainbow Six Vegas, Bully, Just Cause, Prey, Saints Row i mnogi drugi.

Stoga i ne treba da čudi da se upravo te 2006. godine rodila želja za lansiranjem časopisa koji bi čitaocima iz regiona ponudio nov pogled na industriju igara sa puno opisa, vesti, ličnih komentara i drugog sadržaja, i to potpuno besplatno! Naravno, plaćeni magazini imaju svoju cenu sa

razlogom a ona se pre svega ogleda u troškovima štampe, pa je odluka da se ponudi besplatan časopis vodila ka tome da on bude i u digitalnom formatu. U to vreme telefoni nisu bili relevantno sredstvo čitanja ovakvog sadržaja pa je on napravljen mahom za format tradicionalnog prelistavanja na ekranu računara.

Reakcija publike nakon prvog broja pokazala je da smo se odlučili za pravi put, nešto što su kasnije i mnogi magazini na zapadu usvojili, a reklo bi se da je tek u proteklih nekoliko godina digitalni koncept objavljivanja časopisa uzeo pravi zamah, a da je ovaj tradicionalni na papiru u svom zalasku.

Naravno, niko od nas tada nije računao koliko će dugo Play! postojati, iako smo svi rekli da će trajati dugi niz godina. Ali evo nas sada dve decenije kasnije i Play! je i dalje tu, a planiramo da tako i ostane!

1976.  
50 GODINA BREAKOUTA

1986.  
40 GODINA ARKANOIDA

1996.  
30 GODINA EVANGELIONA

2001.  
25 GODINA MAX PAYNE, HALO, MGS 2

2006.  
20 GODINA PLAY! ČASOPISA

## LUKA ZLATIC

KROZ JUBILEJE VOLIMO DA  
SLAVIMO NEŠTO ŠTO JE DEO  
NAŠEG IDENTITETA.

Ljudi vole da daju moć rečima i brojevima. Bilo to 616 ili 666, 77 ili 69... Volimo i okrugle brojeve, naročito ako označavaju neko posebno značajno proteklo vreme ili količinu nečega što gotivimo.

Kroz jubileje volimo da slavimo nešto što je deo našeg identiteta, što dotiče onaj nostalgичni delić naše duše i podseća nas na zaboravljena vremena, oživljava izbledele emocije...

Naši drugari iz Sveta Kompjuteru su otključali redak achievement i došli do 500 izdatih brojeva na čemu im iskreno čestitamo i želimo da izguraju još koju stotinu.

Kada skinemo jednu nulu možemo da kažemo da slavimo srebrnih 50 godina

# GODINA VELIKIH JUBILEJA

otkako je Atari te davne 1976. izbacio Breakout. Pre 40 godina izašao je verovatno njegov najbolji klon Arkanoid čiji vršnjaci su vanvremenski hitovi Castlevania, OutRun, Metroid, Legend of Zelda i meni posebno drag Bubble Bobble.

Oktobar 1986. je značajan i u svetu stripa, tada je u matičnoj Italiji izašao prvi broj Dilana Doga (kod nas se to desilo godinu dana kasnije), lika koji je u velikoj meri oblikovao strip scenu u (ex) Jugoslaviji.

Ove godine se završila proslava 30 godina Evangeliona (istini za volju, počela prošle godine), anime serije koja je izvrnula mecha žanr naglavčke i duboko u podsvest nam utisnula zvuk sikada koji prožima leto u Japanu.

Možda nismo baš svi gledali Evu devedesetšeste, ali jesmo uz Resident Evil uživali u survival horroru, upoznali se sa Larom Croft, otkrili novu dimenziju FPS-a kroz Quake, ili platformi kroz Maria 64.

Četvrt veka je prošlo otkako

smo prvi put ušli u bullet time kao Max Payne, shvatili da i na konzolama može da se zaignra ozbiljna pucačina - Halo, nastavili da otkrivamo Hideo Kodimu igrajući MGS 2.

Pre tačno dve decenije prve digitalne korice jednog novog magazina o video igrama krasio je Guild Wars: Factions. Isti taj e-zine pre dva meseca došao je i do jubilarnog broja 200. Sada, u broju 202 imamo priliku da obeležimo te jubileje, da proslavimo 20. rođendan.

Kako izmeriti značaj tih 20 godina? Kroz zemlje koje smo obišli da bismo izveštavali sa sajmovu video igara? Kroz generacije hardvera i periferija koje smo testirali? Kroz avanture koje smo proživeli u virtuelnim svetovima?

Da.

Ali meni lično najznačajnije je da postoji neko ko danas čita ovo što pišemo, a čitao je i taj prvi broj, neko ko se sa nama zaljubio u video igre. To meni čini ovaj trenutak posebno moćnim, a ovu godišnjicu čini jednim velikim jubilejom.

# DECENIJE POSVEĆENOSTI

## ALEKSANDAR ILIĆ

**PLAY! JE OPSTAJAO  
UPRAVO ZAHVALJUJUĆI TOJ  
POSVEĆENOSTI.**

Moram reći da sam bio prijatno iznenađen kada sam čuo da Play!Zine slavi 20. rođendan, posebno jer sam imao tu sreću da budem deo istog solidan broj godina. Bilo da recenziram softver, igre, filmove, pišem vesti ili kao glavni i odgovorni urednik magazina - uvek je bilo zanimljivo. Dosta se stvari izmenjalo u tom periodu što se tiče samog magazina - bilo da su to ljudi, vizija, lokacija, tehnički detalji, interesovanja ali ne i posvećenost - ona je uvek bila tu.

Play! je uvek bio pečat ekipe koja ga pravi u tom trenutku, vešto izbegavajući tehničke i retoričke šablone. Uvek se našao neko da uloži svoje vreme i trud kako bi Play!Zine opstao, pa čak i u najgorim finansijskim, moralnim i etičkim trenucima - a Srbija je ovo, znači bilo ih je. Play! je opstajao upravo zahvaljujući toj posvećenosti.

Gejming je u ovih 20 godina zahvatio sve segmente života i

pop kulture, a raspon hardvera na kojem se može danas igrati je prevelik i ima nešto za svačiji džep - od jednostavnih „kvazi“ open source konzola gde rade sve retro igre, preko Steam Decka koji je najzad doneo ozbiljan PC gejming u prenosni format pa sve do toga da imamo strimovanje i emuliranje konzola i PC igara na telefonima, tabletima i naravno Linux kao ozbiljnu sveobuhvatnu platformu za sve pa i gejming.

Nije pre 20 godina bilo loše, ali tadašnji Xbox 360, PS3 i Wii ne mogu da se mere sa današnjom ponudom, a da ne pominjem kako se te konzole mogu emulirati sa solidnim nivoom uspeha na većini navedenih platformi iznad.

Još zanimljivije, beskraja količina i kvalitet besplatnog softvera koji smo mogli samo da sanjamo pre 20 godina, danas završava toliko poslova, privatno i korporativno - da, zvuči zaista neverovatno. Ipak, možda najveći kulturni šok je količina igara koja izlazi na dnevnom, nedeljnom, mesečnom nivou - ima svega, za svakoga, manji i srednji izdavači cvetaju, raspon cena je od besplatno pa do koliko hoćeš, izbor je pregolem - što je uglavnom dobro za igrače i korisnike širom sveta. Od štreberske niše pre par decenija, gejming je danas prosto svakodnevnica.

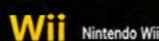
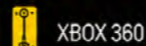
Nažalost, dosta se stvari promenilo i na gore, u gejmingu i svetu generalno - EA, Ubisoft, Google, AMD, NVIDIA, Microsoft, Intel, Facebook i ostali, izgubili su zaplet odavno ali o tome neki drugi put.

Ne znam šta će sa svetom biti ni za 20 dana, a kamoli 20 godina, mada sam nekako siguran da će Play!Zine biti tu. I dalje će ga voditi neki posvećeni ljudi kao i sada, kao i pre.

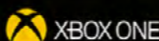
Srećan rođendan!

### GAMING 2006-2026.

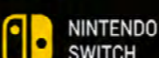
2005/2006.



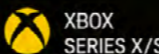
2013.



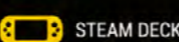
2017.



2020.



2022.



2025.



# PLAY TIME /// 1752000 SATI

## NIKOLA SAVIĆ

**VIDIMO SE ZA 30, 40 I  
50 GODINA ČASOPISA  
PLAY!ZINE!**

Video igre su bile (i ostale) deo mog svakodnevnog života otkad praktično znam za sebe. Još od ranih devedesetih, kada sam prvi put igrao igre na NES i SEGA Mega Drive konzolama, pa sve do danas, kada se bližim 40. godini, bio sam i ostao očaran tim univerzumom virtuelnih avantura digitalizacijom mašte.

To se kasnije pretočilo u revnosno kupovanje časopisa o video igrama i njihovo iščitavanje svakog meseca, lagano, studiozno, od korice do korice. Kako sam rastao i kako je internet postajao deo mog života, počeo sam da otkrivam domaće gejming forume (kao što su Junk, Klan RUR i forum Sveta kompjutera), i preko njih, tamo negde pred kraj srednje škole, saznao sam i za časopis Play! (tada još nije bio Zine).

Koncept digitalnog časopisa me je momentalno oduševio, posebno jer je davao dizaj-

nerima više slobode u osmišljavanju preloma za svaki broj. Niste bili ograničeni potrebama i mogućnostima štampe, pa ste tako mogli svakoj igri da posvetite punu pažnju u vizuelnoj prezentaciji (što je za video igre, kao pretežno vizuelnu umetnost, jako važno). Suvišno je i reći da je istog tog trenutka Play dodat u kolekciju časopisa koje ću čitati svakog meseca.

Ni sanjao nisam da ću, nekih desetak godina kasnije, postati glavni urednik istog tog časopisa koji me je oduševio već prvim brojem. Prvi tekst za Play!Zine napisao sam krajem 2012. godine, a urednik sam postao krajem 2016. I na svaki tekst koji sam napisao, kao i na svaki od preko 30 brojeva koji su izašli za vreme dok sam bio glavni urednik, izuzetno sam ponosan - čak i danas mogu slobodno da kažem da je to, u mom profesionalnom radu, nešto na šta sam najponosniji.

Play!Zine je bio i ostao časopis koji, kao neko ko ga je godinama pratio i stvarao, u domaćem gejming svetu istovremeno pokriva sva važna globalna gejming dešavanja na nivou koji apsolutno parira i najvećim stranim portalima, dok ulaže ogromne napore da stavi središte pažnje na domaću scenu i istakne sve vredne, talentovane i uspešne ljude koji rade na razvoju domaće industrije.

I siguran sam da će, u godinama i decenijama koje dolaze, domaća gejming industrija nastaviti da raste i postati faktor na svetskoj sceni, a da će Play!Zine ostati taj stožer koji će okupljati kvalitetne pisce i dočarati svet video igara novim generacijama na najbolji mogući način - tako što će rasti rame uz rame sa regionalnim developerima. Vidimo se za 30, 40 i 50 godina časopisa Play!Zine!



## JEDNU DOMAĆU SA KAŠIČICOM SVEMIRSKJE PRAŠINE MOLIM!

Na Steamu je zvanično osvanuo Coffee Raccoons, novi projekat nezavisnog srpskog studija Team Anoxic.

U ovoj igri preuzimate ulogu simpatičnih rakuna koji vode svoj intergalaktički kafić - dok preko dana uslužujete mušterije, noću putujete na daleke planete u potrazi za retkim sastojcima i novim ukusima, istražujući neobične vanzemaljske svetove.

Cela igra je prožeta scrap-punk estetikom i toplom, ušuškanom atmosferom - kao kada odete sa prijateljima na kafu!

Na tu temu, vaš kafić nećete morati da vodite sami, pošto Coffee Raccoons nudi i opciju lokalnog co-op-a!

Gejmplej nudi mnoštvo zanimljivih mehanika i primarno se fokusira na menadžment, istraživanje i elemente simulacije. Pored vođenja kafića i prikupljanja resursa, igrači će imati priliku da kreiraju sopstvene menije za potrebe svake mušterije, kao i da unapređuju opremu za istraživanje i kuvanje kafe.

Team Anoxic je dvočlani tim koji čine Ljiljana i Marko, koji su ušli u bližu saradnju nakon rada na nekoliko game jam projekata. Steam page launch za Coffee Raccoons je bio veoma uspešan, te smo iskoristili ovu priliku kako bismo popričali sa Ljiljanom i saznali nešto više o razvojnom procesu, inspiracijama i art stilu igre.

**PO PITANJU GEJMPLEJA, COFFEE RACCOONS JE PODELJEN NA DVA GLAVNA DELA - VOĐENJE KAFIĆA I ISTRAŽIVANJE/ SAKUPLJANJE SASTOJAKA. DA LI JE OVO BIO PLAN OD POČETKA ILI JE JEDAN OD NJIH DOŠAO TEK KASNIJE?**

**LJILJANA:** Kada se javila ideja za igru oba dela su bila tu, ali prvo što je nastalo je koncept svemirske kafeterije. Pila sam kafu sa neke pumpe i pomislila da bi drive-thru kafeterija u svemiru u obliku čaše za poneti bila zanimljiv koncept, zapisala ga i zaboravila na njega. Par meseci kasnije, razgovarali smo o Factoriu, sakupljanju resursa i automatizaciji u igrama. Ta konverzacija me je podsetila na koncept svemirske kafeterije, pa smo počeli da pričamo o tome kako bi izgledalo sakupljanje resursa za pripremu različitih svemirskih napitaka i koje mehanike i sistemi progresije mogu da se implementiraju. Oboma nam se svidela ideja jer je zvučala zabavno!



**SA TIM U VEZI, KOLIKO VAM JE BILO TEŠKO DA NAČINITE OBA SEGMENTA PODJEDNAKO ZANIMLJIVIM?**

**LJILJANA:** To je nešto na čemu i dalje radimo i na čemu ćemo raditi do samog launcha. Igre kao što su Dave The Diver, Moonlighter i Spiritfarer dale su nam potvrdu da je moguće spojiti ova dva žanra i napraviti koherentnu, zanimljivu igru. Učiniti oba dela podjed-

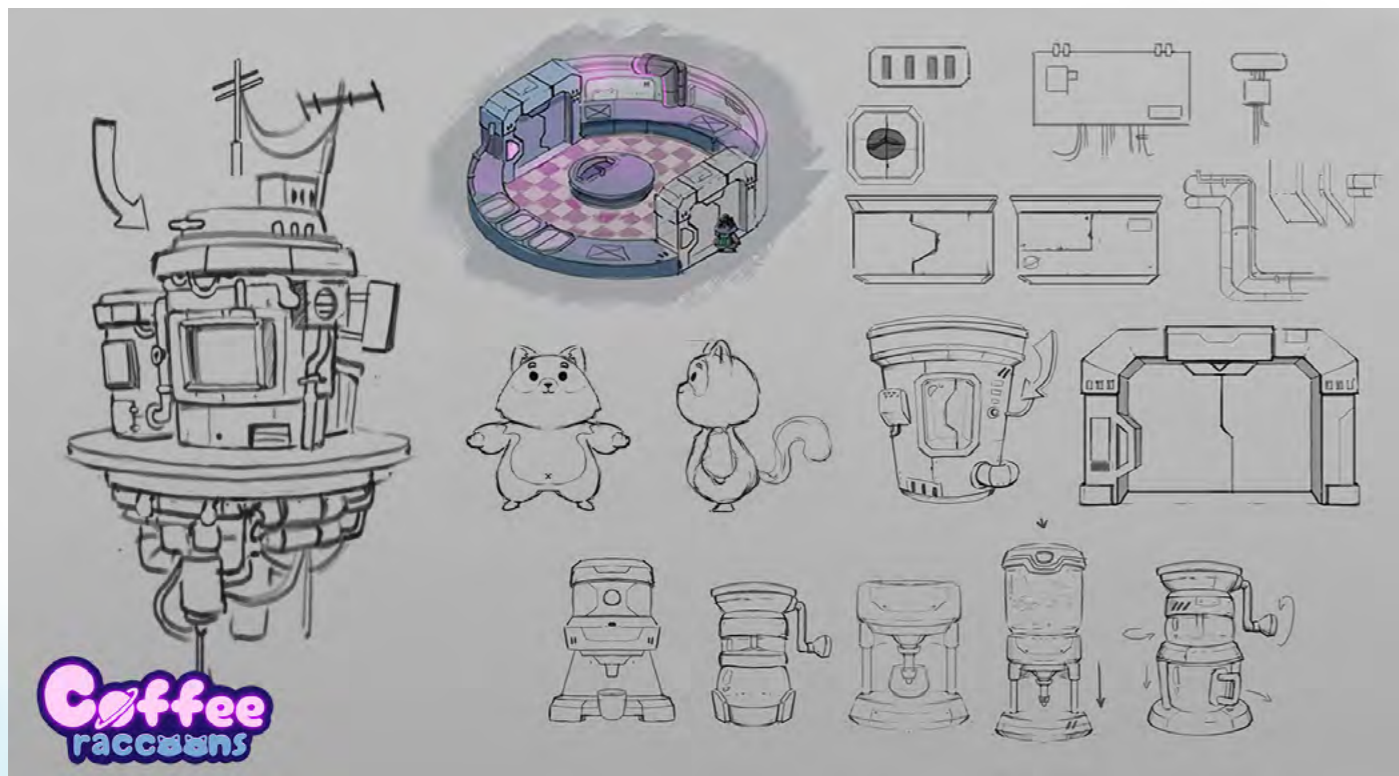
**PODRŠKA IGRAČA NAM DAJE MOTIVACIJU DA ULOŽIMO JOŠ VIŠE LJUBAVI I TRUDA U RAZVOJ**



nako zanimljivim je možda najveći izazov sa kojim se suočavamo. Teško je proceniti šta je objektivno zanimljivo, pogotovo kada je reč o sopstvenoj igri, zbog čega je testiranje ideja sa igračima najbolji pristup.

**VIZUELNI STIL I ATMOSFERA SU TEMELJI OVE IGRE. RECITE NAM NEŠTO O PROCESU KONCIPIRANJA ISTOG.**

**LJILJANA:** Pre svega, hvala! Pre nego što sam krenula da pravim bilo kakav art za igru, potrudila sam se da kroz moodboard odgovorim na neka ključna pitanja, kao što su shape language, atmosfera, osvetljenje i paleta, i da kroz dalji dizajn osta-



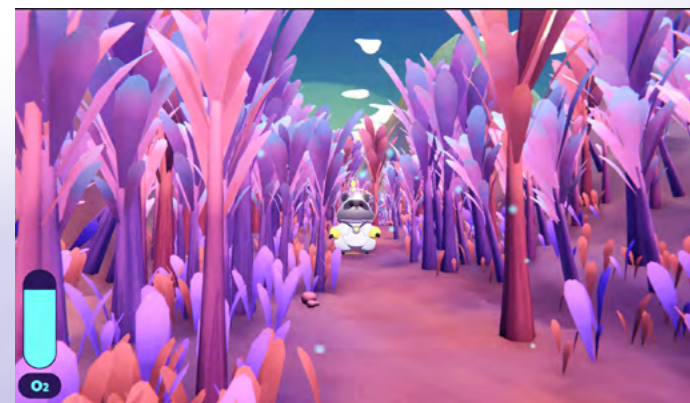
nem verna svojim odlukama. Kada sam razmišljala o izgledu kafeterije svidela mi se ideja cyberpunk osvetljenja, ali arhitektura ovog stila je bila suviše sterilna za našu igru. Veliki uticaj na to kako tretiram arhitekturu i tehnologiju imao je Arcane. Svideo mi se način na koji su artisti dizajnirali Jinxinu radionicu i njene spravice, sve izgleda sklepano i improvizovano. Istraživanjem takvog pristupa dizajnu saznala sam za scrap punk estetiku, koja je bila upravo ono što sam tražila, jer se savršeno uklapa sa našim glavnim karakterima, rakunima!

Kada je reč o dizajnu planeta, najveća inspiracija su filmovi studija Ghibli i sama priroda.

Želela sam da postignem toplinu Ghibli pejzaža, a kada je reč o biljnom i životinjskom svetu, priroda ima sjajne reference i najbolji je izvor inspiracije!

**DA LI MOŽETE DA NAM KAŽETE NEŠTO O VAŠIM RANIJIM PROJEKTIMA? OPIŠITE NAM ISKUSTVO RADA NA COFFEE RACCOONS U SKLOPU DVOČLANOG TIMA.**

**LJILJANA:** Marko je započeo svoju gejming kari-



jeru kao indie developer i objavio svoju prvu igru Boxhead & Zombies za Android 2021. godine. Ja sam od 2019. radila kao artist na različitim indie projektima i knjigama za decu. Upoznali smo se u Two Desperados-u, a nakon toga smo oformili tim sa kojim smo zajedno učestvovali na game jamovima i nakon četiri zajednička projekta, shvatili smo da sjajno funkcionišemo kao tim i delimo ljubav prema indie igrama. Coffee Raccoons je naš prvi, zajednički, komercijalni projekat.

Raditi u dvočlanom timu znači da oboje moramo da nosimo mnogo šešira i da smo stalno prepla-



vljeni gomilom različitih obaveza. Zato se trudimo da redovno planiramo i prioritizujemo zadatke. Međutim, uprkos planiranju, neretko se dešavaju situacije na koje je bitno prilagoditi se i promeniti planove i prioritete, tako da je i fleksibilnost neophodna kada je reč o radu u malom timu.

Istovremeno smo shvatili jednu jako bitnu stvar - jedini način da napredujemo u razvoju jeste da definišemo konkretne vremenske rokove i ne jurimo savršenstvo, već da prihvatamo „dovoljno dobro“ kao finalnu verziju.

**ODLIČAN SAVET ZA SVE INDIE TIMOVE! DA LI IMATE OKVIRNI DATUM IZLASKA ZA COFFEE RACCOONS? DA LI USKORO MOŽEMO DA OČEKUJEMO STEAM DEMO?**

**LJILJANA:** Još uvek je rano da govorimo o datumu izlaska, pogotovo što razvoj komercijalne video igre sa sobom nosi niz skrivenih zadataka koje je nemoguće predvideti. Tek nedavno smo objavili Steam page i to je bio veliki korak za nas. Za dve nedelje smo uspeli da sakupimo 2000 wishlist-a, što je nešto što nismo očekivali, ali nas je neizmerno obradovalo! Videti da se ljudima sviđa ono što pravimo dalo nam je dodatnu motivaciju da uložimo još više ljubavi i truda.

Sledeći veliki korak za nas je alfa verzija na kojoj aktivno radimo, a samim tim i na demou. Trenutno se nalazimo u vrlo neizvesnoj situaciji i potreban nam je funding kako bismo ubrzali izlazak demoa, što u velikoj meri diktira da li ćemo ga objaviti pre oktobarskog Steam Next Festa, ili ćemo to učiniti u martu naredne godine.

**Podržite Team Anoxic i dodajte Coffee Raccoons na vašu Steam wish listu.**



# SRBIJA OSMA NA LISTI NAJTROFEJNIJIH ZEMALJA U ISTORIJI IESF PRVENSTAVA!



Osnovana 2008. godine, Međunarodna esports federacija (IESF) je globalna organizacija koja okuplja nacionalne saveze i reprezentacije sa ciljem promocije esportsa kao legitimog sporta, primarno kroz godišnji IESF šampionat.

Sada, organizacija je objavila listu država koje su uspele da osvoje šest ili više medalja na njihovim svetskim prvenstvima, a među njima se našla i Srbija.

Pod okriljem Srpskog saveza elektronskih sportova i esportova (SESE), naša reprezentacija zauzela je osmo mesto na listi najtrofejnijih nacija u istoriji IESF-a, i to među više od 150 zemalja članica ove međunarodne federacije. Sa ukupno sedam osvojenih medalja, Srbija je dodatno učvrstila svoju poziciju na međunarodnoj esports sceni. IESF je ovu grupu nazvao The Medal Club, čime se dodatno ističe ekskluzivnost ovog dostignuća.

## Srbija osvaja zlato na svetskom šampionatu u Južnoj Koreji (2015)

Jedno od najvećih dostignuća u sferi esportsa Srbija je ostvarila 2015. godine, osvojivši titulu najbolje reprezentacije na IESF World Esports Championship u Južnoj Koreji po ukupnom plasmanu.

Do istorijskog rezultata naši predstavnici stigli su zahvaljujući zlatnoj medalji Miloša „d00m1n80r” Perovića u Hearthstone-u, bronzi League of Legends reprezentacije, za koju su tada igrali Jovan „Demented Clown” Jovanović, Atila „Colamax” Dudaš, Aleksa „DoubleAiM” Stanković, Aljoša „Milica” Kovandžić i Luka „BigFoot” Miletić, kao i odličnom plasmanu Aleksandra „Beastyqt” Krstića u StarCraft II diviziji.

Srbija je tada u ukupnom plasmanu završila takmičenje ispred velikih esports sila, čime je prekinuta trogodišnja dominacija korejske reprezentacije na ovom prvenstvu.



## Srpska LoL ekipa zauzela treće mesto na sledećem IESF prvenstvu (2016)



Srbija se i naredne godine našla na samom vrhu svetskog esportsa, kada je naša League of Legends reprezentacija osvojila još jednu bronzanu medalju, ovoga puta u Džakarti. U grupnoj fazi, Pavle „Yoppa” Kostić, Luka „kaLuGG” Todorović, Đorđe „Baxauer” Lapcević, Gvozden „zdengvo” Moljković i Jovan „Demented Clown” Jovanović su počistili konkurenciju bez ijednog poraza. U plej-ofu su zatim savladali reprezentaciju Malezije, pre nego što su zaustavljeni od Filipina u polufinalu rezultatom 1:2.

Naši igrači su se ipak brzo oporavili od poraza i u meču za treće mesto ubedljivo savladali Italiju rezultatom 2:0, čime su Srbiji doneli novu medalju na IESF prvenstvu. Južna Koreja se ovom prilikom vratila u formu, te je zaslužno osvojila titulu.

## LoL reprezentacija Srbije odlazi korak dalje i osvaja prvu srebrnu medalju (2017)

Na 9. IESF prvenstvu u Busanu, bili smo svedoci najvećeg uspeha srpske League of Legends reprezentacije. Na putu do prve srebrne medalje u istoriji, naši momci su doslovno pregazili konkurenciju - do finala su stigli nakon šest uzastopnih pobeda (osam ako računamo svaku mapu), ali u odlučujućoj borbi za zlato ipak nisu uspeli da se izbore sa aktuelnim šampionima i velikim favoritima, Južnom Korejom.

Uprkos porazu u finalu, plasman među dve najbolje reprezentacije ostao je istorijski rezultat za srpsku LoL scenu i jedan od najvećih uspeha domaćeg esporta u globalu. Te godine, za našu reprezentaciju igrali su: Andrija „klowny“ Jovanović, Stefan „Stefan“ Nikolić, Đorđe „Baxauer“ Lapčević, Miljan „p10x“ Mandić i Igor „TasteLess“ Radušinović.



## CS:GO bronza za Srbiju u Jašiju (2023)



Srbija se 2023. godine domogla nove medalje, i to na najspektakularnijem izdanju IESF prvenstva u postpandemijskoj eri. U živo u kulturnom centru Rumunije, prelepom gradiću Jašiju, CS:GO tim u sastavu Ivana „choiv7“ Živkovića, Nikole „Dragon“ Boškovića, Vladana „VLDN“ Radevića, Vladana „kind0“ Mandića i Alekse „Impulse“ Stankića, osvojio je treće mesto. Ovo je vanserijsko dostignuće, posebno ako uzmemo u obzir disciplinu i konkurenciju.

Kao prvoplasirani u svojoj grupi, sa lakoćom su stigli do polufinala, gde ih je čekao najjači protivnik do sada, Švedska. Nakon poraza od Šveđana, zakazali su meč za treće mesto, gde su apsolutno deklasirali reprezentaciju Uzbekistana. Pored bronzne medalje, naši momci su osvojili i novčanu nagradu od 20.000 dolara.

## Druga uzastopna bronza za naše kanteraše (2024)

Srbija je nastavila niz uspeha i 2024. godine, osvojivši još jednu bronzanu medalju, ali prvi put u Counter-Strike 2 eri. Naši reprezentativci su grupnu fazu završili na prvom mestu, a potom su u četvrtfinalu eliminisali favorizovanu Poljsku.

Iako je Srbija zaustavljena u dramatičnom polufinalu protiv Portugala, reprezentacija je u meču za treće mesto uspela da savlada aktuelnog šampiona Švedsku i tako drugu godinu zaredom osvoji bronzu. Te godine, boje naše zemlje branili su Ivan „choiv7“ Živković, Luka „emi“ Vuković, Vladan „kind0“ Mandić, Nikola „Dragon“ Bošković i Luka „cOllins“ Živanović.



### TOP LISTA



STEAM®

## NAJIGRANIJI NASLOVI SVIH VREMENA

**1.**  
PUBG  
BATTLEGROUNDS  
Rekordan broj igrača:  
**3.257.248**

**2.**  
BLACK MYTH  
WUKONG  
Rekordan broj igrača:  
**2.415.714**

**3.**  
PALWORLD  
Rekordan broj igrača:  
**2.101.867**

**4.**  
COUNTER  
STRIKE  
Rekordan broj igrača:  
**1.862.531**

**5.**  
MONSTER HUNTER  
WILDS  
Rekordan broj igrača:  
**1.384.608**

**6.**  
LOSTARK  
Rekordan broj igrača:  
**1.325.305**

**7.**  
DOTA 2  
Rekordan broj igrača:  
**1.295.114**

**8.**  
CYBERPUNK  
Rekordan broj igrača:  
**1.054.388**

**9.**  
ELDEN RING  
Rekordan broj igrača:  
**953.426**

**10.**  
BANANA  
Rekordan broj igrača:  
**917.272**

## PRVI UTISCI

AUTOR  
Lazar Drašković

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC OLDEN ERA

## GUNNAR TRČI SPORIJE ALI MU JE SEKIRA DUPLO VEĆA!

Nešto više od šest meseci nakon izlaska demoa, Olden Era je konačno stigla u early access. Da li se čekanje isplatilo i da li je vredno čekati finalno izdanje saznacete na kraju ovog te... Ne, ne, neću nikoga da zamajavam jer odgovor je jedno veliko DA. Bio je i red nakon 27 godina čekanja na pravog naslednika Heroja 3.

Biću veoma iskren, mrzeo sam sve Heroje koje je izbacio Ubisoft, čak i Heroje 5 koji su objektivno okej igra, ali bez trunke srca serijala. Kada je Unfrozen najavio da pravi Olden Era bio sam veoma skeptičan i moja očekivanja su bila ispod nule. Čak četvrti tim koji radi na još jednom nastavku otkako je Ubisoft nabavio licencu, nije baš ulivalo nadu nakon više od decenije razočaranja. Ali što su developeri više govorili o igri i samom developmentu, to je ona izgledala bolje. Nestale su „inovacije” sa kojima su prethodnici pokušavali da izmisle toplu vodu, a ljudi iz Unfrozena, inače ogromni obožavaoci originalnih igara, rešili su da se vrate osnovama koje su Heroje 3 i proslavile.

Upoređivanje Heroja 3 i Olden Era će biti poprilično neizbežno, ali za slučaj da ima onih koji nikada nisu čuli za serijal (Bože svašta), evo kratkog objašnjenja. Heroji su relativno jedinstveni u svom žanru poteznih strategija gde upravljate raznoraznim, jelte, herojima koji vode vaše armije u borbi protiv suparničkih frakcija, sakupljaju resurse, opremu, stiču iskustvo i nove veštine.

Heroji su serijal u kome, nasuprot pravom svetu, vaš omiljeni dan je ponedeljak, jer jedino tada vaši gradovi generišu vojsku. Jednim delom RPG, drugim delom potezna strategija, Heroji su to bili od samog starta, pre nego što su se čak i FPS igre pretvorile u nekakav RPG hibrid, a da ne pričam o drugima žanrovima gde veliki broj developera ima opsesivnu potrebu da ubacuje neku vrstu iskustvenih poena i progresija.

Za sve one koji su igrali demo, na prvi pogled se nije mnogo toga promenilo. Ali kvaka je u detaljima. Unfrozen je pomno slušao kritike, ispravio bagove i uveo mnoštvo novina, od običnih vizuelnih detalja određenih trupa, do nekih ključnih promena kao što su povećanje borbene mape.



Šta je onda suština Olden Ere i kako se razlikuje od prethodnika? Prvo, Unfrozen je odlučio da ignoriše ogavni Ashana setting i vrati se na dobri stari Might and Magic svet Enroth, koji obuhvata igre Might and Magic VI-VIII i Heroje sve do trojke, dakle najpopularnije naslove iz franšize. Igra nudi šest frakcija i za sada nema pokazatelja da će ih u punom izdanju biti više. Zanimljivo je što su tri stare frakcije relativno slične svojim originalima iz klasičnih Heroja - Temple, Necropolis i Dungeon. Sve tri imaju manje-više sličan roster sa sad već ikoničnim jedinicama poput Samostrelaca i Arhandela za Temple, horde Kostura i Death Knight-ova kod Necropolisa i Minotaura i Zmajeva kod Dungeona, pored još nekih starih poznanika. Naravno nije sve potpuno isto, ali sama srž i osećaj je veoma sličan Herojima 3, te će veterani serijala veoma lako ući u štos.

Dok su pomenute tri frakcije prilično poznate, druga polovina je u teoriji nova. Schism je zamenio Tower u neku ruku, sa svojom snežnom temom i vojskom inspirisanom Lavkraftom. Tu su raznorazne vanzemaljske kreature i deluju kao hibrid između Tower i Naga frakcija iz originalnih i Ubisoftovih Heroja, a preuzeli su i neku vrstu „demon farming” taktike koja je bila prisutna u Infernu u Herojima 3. Dakle mogu dizati svoje ubijene jedinice kao druge vrste permanentno. Vizuelno, Schism po mom mišljenju malo suviše odskače od franšize, ali što se tiče samog gejملهja, ima tu srž Heroja sa veoma moćnim strelcima koji poput Towera dominiraju neutralne armije od početka do kraja.

Inferno je ovde zamenjen paklenim bubama, sada zvanim Hive, a narativno opravdanje za to je da Kregani, demonska rasa iz originala, priprema tlo za svoju invaziju, te zaposeda umove nižih bića i testira jačinu planete. Glavna kritika iz demoa bila je da njihove jedinice previše liče, ali zahvaljujući razvojnom timu, sada ih je dosta lakše raspoznati. Nažalost, stara „kletva” demonskih frakcija celog serijala je i dalje prisutna, te je Hive prilično loš u poređenju sa drugim gradovima, makar u početnom stadijumu igre. Poput Inferna iz trojke, Hive je izuzetno slab u



startu i konstantno trpi gubitke dok se nekako ne dokopate jačih jedinica.

Poslednja frakcija, Grove, nudi prilično zanimljiv stil igre koji zahteva eksploataciju svih novih sistema Olden Ere. Na prvi pogled ovo su klasični elfovi, ali zapravo predstavljaju spoj Sorceress frakcije iz Heroja 2 i Conflux elementala iz Heroja 3. Ali hajde sada da pređemo na pomenute sisteme.

Prvo bih istakao mogućnost dva različita unapređenja za sve jedinice, što je ideja preuzeta iz poslednje ekspanzije za Heroje 5. Da stvar bude još bolja, sve dok se nalazite u gradu u kome posedujete unapređenu zgradu te jedinice, možete je besplatno promeniti u drugu verziju. Ovo je odlična opcija jer dve varijacije istog unita nekada otvaraju zanimljive sinergije i neočekivane strategije tokom borbe.

U druge novine naravno spadaju jedinice, artefakti i spoljašnje građevine koja su načičkana svuda po mapi.

Dobar deo njih preuzet je iz Horn of the Abyss moda za Heroje 3, koji je već godinama standard, posebno na multiplejer sceni. Leveling sistem se vratio na Heroje 3 sa malim promenama koje uzimaju u opticaj sistem iz petice, što znači da će heroji na svakom levelu imati izbor od tri veštine. Svaki skill ima tri ranka, Basic, Advanced i Expert, a tokom unapređenja Basic sposobnosti, preostali rankovi će vam nuditi jedan od tri bonusa. Jako je važno napraviti pravi izbor, što uglavnom zavisi od sinergije bonusa sa vašom armijom ili drugom veštinom. Dobro ste čuli, veštine više nisu uvek svaka za sebe i mnoge od njih mogu imati sinergije koje ih pojačavaju u zavisnosti od izbora. Svaki heroj počinje sa veštinom unikatnom za svoju frakciju.

Magije su takođe solidno promenjene, te su heroji magije konačno jednaki herojima moći. Podeljene na četiri škole, sada ih možete učiti i van grada,

pod uslovom da vaš heroj ima odgovarajuću veštinu škole od interesa. Kao u Herojima 3, poseduju pet rankova, ali više ih nije moguće bacati konstantno - sve magije (sem prvog ranka) sada imaju cool-down, a on se može modifikovati raznim artefaktima ili poboljšanjima. Da, magije je moguće unaprediti i svaka ima tri nivoa koji ih mogu pojačati, dati im veći AoE ili čak obuhvatiti sve trupe odjedanput! Magične kule isto nisu apsurdno skupe kao što su nekada bile i sada sve međusobno dele magije, pa ako se desi da dve različite kule iz vaših gradova otključaju istu, ona automatski i besplatno postaje viši nivo!

Vredi napomenuti da Dimension Door, Town Portal i slične magije koje daju ogromnu prednost u kretanju po mapi više nije moguće dobiti „na sreću”, već se nalaze u odvojenom sektoru za magije koje se koriste van borbe. Njih je jedino moguće otključati posebnim Astrološkim poenima (jedan od tri nova resursa) i samo ako je vaš heroj odgovarajućeg nivoa.

Law, Astrology i Alchemical dust nismo videli ni u jednom od prethodnih delova i služe kako bi igru učinili dinamičnijom i malo više fer. Astrološki poeni se mogu dobiti samo unapređenjem određene zgrade i služe za otključavanje gorepomenutih magija. Law poeni služe za otključavanje novih „zakona”, unapređenja koja nekada mogu solidno uticati na vaš pristup borbama i sveopštoj taktici. Najbliži primer ovoga je Tech tree iz Civilization serijala i svaka frakcija ima svoje unikatne zakone. Law poeni se mogu dobiti na dva načina - prvi je isti kao Astrološki poeni, a drugi je kroz borbene



pobede, gde jačina pokorenih neprijatelja generiše određenu sumu.

Alchemical Dust menja sumpor iz prethodnih igara i prvenstveno služi za pravljenje unapređenih zgrada za jedinice, a pored toga ga možete koristiti i za poboljšavanje magija i artefakta. Može se pronaći u malim količinama kao resurs na mapi, na posebnim lokacijama koje zahtevaju žrtvovanje ostalih resursa i preko zgrada koje se mogu napraviti jako kasno, te su isplative samo na lakšim težinama u singleplejeru. S obzirom da ne postoje rudnici za ovaj resurs i da je relativno teško doći do njega, poboljšanje artefakta je mač sa dve oštrice. Da li unaprediti armiju, veoma korisnu magiju ili novi šlem, često će biti tesna odluka.

Tokom borbe, heroji sada imaju poseban bar koji predstavlja količinu Fokus poena. Svakim udarcem ili primljenim napadom, vaš Fokus bar se puni i kada dođe do određene granice, heroj dobija poen. Sem u posebnim situacijama, svaki heroj može imati maksimalno tri fokus poena koje je moguće iskoristiti za napad sa herojem, korišćenje posebnih sposobnosti ili za aktiviranje veština vaših jedinica. Skoro sve jedinice u igri





poseduju jednu ili više veština koje je moguće aktivirati trošenjem određenog broja fokusa. Na primer, Ličevi mogu da ožive vaše trupe nemrtvih trošenjem dva fokus poena, dok Anđeli mogu da negiraju jedan napad trošenjem tri poena. Veoma je bitno napomenuti i da neutralne armije generišu fokus poene i isto tako ih dobijaju tokom borbe. Zato je nekada bolje izbeći okršaj ako niste sigurni da možete da savladate protivnika pre njegovog poteza, posebno ako poseduje jake ranged sposobnosti.

Kampanja je trenutno nedovršena i sastoji se iz otprilike šest nelinearnih misija. U ulozi ste veteranima poznatog heroja Dungeon frakcije, Gunnara, koji je izgubio svoju specijalnost za movement i zamenio je poboljšanom, takozvanom Heroic Strike sposobnošću, kojom jače od drugih udara neprijatelje u borbi. Poslat od Triumvirata Dungeona da istraži šta se dešava na granicama svojih suseda, mora da sazna zašto su se pojavili požari koje je nemoguće ugastiti. To sigurno nema nikakve veze sa hordom vatrenih buba, zar ne?

Tokom kampanje, za razliku od prethodnika, biće vam ponuđen izbor kojim frakcijama želite da pomognete. Developeri pominju da će te odluke u finalnoj verziji duboko uticati na ostatak kampanje i da je potrebno igrati je nekoliko puta ako želite da iskusite sve što ona sadrži. Iskreno, iako sama priča deluje zanimljivo, isto se ne može reći o pisanju. Verovatno najslabija tačka igre, jako je daleko od bogatih i ekspresivnih tekstova iz Heroja 3 ili apsolutno legendarne originalne kampanje Heroja 4, gde je kvalitet priče i pisanja po meni na nivou poznatih knjiga poput Lord of the Rings ili A Song of Ice and Fire.



Od singleplejer modova, Olden Era nudi Arena, Classic, Single Hero i Scenario. Arena se prvi put pojavljuje u Herojima 5 i daje vam nasumične trupe, sposobnosti i opremu i odmah vas baca u bitku protiv sličnog neprijatelja. Classic i Single Hero modovi sadrže šablone za random generisane mape, dok je Single Hero novina koja je dobila na popularnosti u Horn of the Abyss multiplejeru i ne dozvoljava ni vama ni neprijatelju da imate više od jednog heroja. Pored njih tu je i nekoliko scenarijskih mapa, sa svojim pričama i nešto drugačijim objektovima. Izbor ovih scenarijskih mapa je još uvek poprilično štur, ali bi trebalo da se poveća u finalnoj verziji.

Multiplejer sadrži iste modove kao i singleplejer, uz dodatak popularnog hotseat režima putem koga više igrača može da igra na jednom PC-u. Multiplejer je trenutno i najkompletniji sa sopstvenim matchmaking sistemom, leaderboardom odvojenim za sva tri moda i opcijom privatnih lobby-a. Ljubitelji kompetitivne scene na leaderboardu mogu pronaći popularne strimere kao što su Lexiav i Rito Sux, kao i neke dugogodišnje igrače Heroja 3, a sada verovatno i Olden Era. Jedini trenutni nedostatak multiplejera je odsustvo co-op-a, koji će biti implementiran nešto kasnije.



Poslednja tri moda, Tutorial, Challenge i Map Editor imaju specijalne funkcije. Tutorijal je tu da vas nauči apsolutne osnove poteznih strategija i Heroja, dok Challenge mod predstavlja kolekciju kratkih misija za učenje naprednih taktika koje na prvu loptu ne izgledaju toliko bitno - kako da kalkulišete hodanje heroja, kako da maksimizujete kretanje po krugu, kako da podelite armiju u manje čete da biste lakše namamili i uništili naizgled jače armije i slično. Sve u svemu veoma koristan mod koji je oduvek falio Herojima a koji je po meni ključan, posebno za one koji žele da se upuste u multiplejer. Map editor služi za samostalno pravljenje mapa, ali mu fali mnoštvo opcija i naprednih funkcija da bi zaista funkcionisao kako treba.



Za sada je u sekundarnom planu i biće završen prilikom izlaska igre iz early access-a.

Naravno ne smem da izostavim činjenicu da muziku i dalje komponuje čuveni Pol Antoni Romero koji radi na Herojima još od prvog dela iz daleke 1995. godine. Ovoga puta mu se pridružuje i Kris Valesko, poznat po kompozicijama iz igara kao što su God of War, Bloodborne i Mass Effect! Muziku rade zajedno sa Hero Orkestrom, profesionalnim poljskim ansamblom koji čini solidan broj ljubitelja Heroja i koji je proteklih godina dostigao veliku popularnost na YouTube-u sa svojim live koncertima.

Olden Era je pun pogodak za fanove ne samo Heroja već i poteznih strategija, što me i ne čudi s obzirom da ekipa iz Unfrozena konstantno radi na unapređenju igre izbacivanjem redovnih pečeva. Developeri takođe urgiraju da svi igrači prijave bagove, sugestije i slične stvari na njihovom Discordu, a sudeći po poboljšanjima koje su uveli od demoa, očigledno je da zapravo slušaju zajednicu. Potvrdili su da će se u prvoj polovini early access-a uglavnom fokusirati na multiplejer, a verovatno će i balans igre biti solidno promenjen pre nego što izađe full release.

Iako se early access ne ocenjuje, rekao bih da Olden Era zaslužuje čistu devetku s obzirom da mali broj EA igara dolazi sa ovolikom količinom sadržaja, iako su kampanje i Map editor daleko od završenih.



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

**OS:** Windows 10 64-bit  
**CPU:** Intel Core i5 12400T / AMD Ryzen 5500  
**GPU:** : Nvidia GeForce GTX 1660 /AMD Radeon RX 5600 OEM  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 8 GB

**RAZVOJNI TIM:**  
Unfrozen

**PLANIRANI DATUM**

**IZLASKA:**  
2027

**CENA:**  
39,99€

**STEAM LINK:**  
[https://store.steampowered.com/app/3105440/Heroes\\_of\\_Might\\_and\\_Magic\\_Olden\\_Era/](https://store.steampowered.com/app/3105440/Heroes_of_Might_and_Magic_Olden_Era/)

- ✓ Heroji verni Herojima 3
- ✓ Ubisoft nije mešao svoje prste u projekat
- ✓ Ogromna količina sadržaja za early access
- ✗ Slab narativ
- ✗ Co-op i dalje fali

**Igru ustupio:**  
Hooded Horse

## REVIEW

AUTOR

Milan Živković

DIRECTIVE  
8020  
A DARK PICTURES GAMEU SVEMIRU, NIKOGA NIJE  
BRIGA ŠTO SI SE SMORIO

Video igre se naravno sastoje iz mnoštva elemenata, pa dok je njihova međusobna sinergija uvek važna, značaj pojedinih se ističe u zavisnosti od žanra. Negde je to grafika, negde audio podloga, a najčešće primat uzimaju sam gejملهj i igrivost.

Directive 8020 je najnoviji naslov studija Supermassive Games, poznatom po „Dark Pictures Antologiji“, serijalu igara kom je prethodila njihova najčuvenija - Until Dawn. Pa dok svaka igra ima identičan recept dok se po nekim mehanikama razlikuje, u pitanju je zbilja vreća pomešanog kvaliteta. Neki naslovi zaista briljiraju u svojoj nameri da uplaše i zabave, dok neki nažalost verovatno i nisu vredni vašeg vremena.

Najnovija igra ovog studija, pripada negde na sredini ove liste. Razlog jeste u odličnoj prezentaciji ali i zanemaranju nekih od najosnovnijih elemenata koji ne smeju da podbace kada su horor naslovi u pitanju.

Nesumnjivo najveću zamerku, stavio bih na vreme produkcije. Dok su igre ovog studija imale tendenciju da izlaze jednom godišnje, Directive 8020 je bio u razvoju pune četiri godine. Verovatno najveći razlog ovome, bio je prelazak na vazda komplikovani Unreal 5 endžin, što je uglavnom previsoka cena za premalo benefita.



No zahvaljujući tom dodatnom trudu, neki vizuelni elementi igre izgledaju zaista sjajno. Supermassive je uvek najviše ulagao u izgled lica, kao jedan od najbitnijih faktora u bilo kakvom horor ostvarenju. Videti strah i užas na licima karaktera koji se bore za svoj život, i te kako pospešuje imerziju i samog gledaoca, odnosno igrača. U tom pogledu ali i kvalitetu okruženja i osvetljenja, zaista nisu podbacili.

No za grafiku i endžin plaćamo ceh u poprilično slaboj optimizaciji. Tako igra koju sam testirao na računaru, ima generalno neujednačen tempo izvođenja. Dok u nekim situacijama radi odlično, na momente ume da zaštuca dovoljno da morate žrtvovati kompletan vizuelni utisak kako biste izbalansirali izvođenje. Ovo često

**VIDETI STRAH I UŽAS  
NA LICIMA KARAKTERA  
KOJI SE BORE ZA  
SVOJ ŽIVOT, I TE KAKO  
POSPEŠUJE IMERZIJU**

podrazumeva korišćenja „upscale“ tehnika i generisanja frejmova, što je gotovo uvek znak loše optimizacije.

No kada su horor ostvarenja u pitanju, po meni su osim vizuelnog, najvažniji elementi u priči i doslednosti, kako bi se postigla najbolja moguća imerzija. Pa dok je priča ovde solidna, jako je teško uživeti se u nju zbog plejade neuverljivih momenata. Ovome najviše doprinose neinteresantni i neubedljivi likovi.

Ako želim da saosećam sa karakterima, da mi je stalo do njih i da brinem za njihovu sudbinu, oni moraju delovati kao stvarne osobe. A to naravno podrazumeva da se u datim okolnostima ponašaju logično i u skladu sa očekiv-



anjima nas sa druge strane ekrana. Directive 8020 poseduje postavu koja mora biti jedna od najčudnijih družina u horor ostvarenjima – ikada.

Njihova uključenost u trenutne događaje deluje kao da su se tek probudili pa ne mogu da funkcionišu bez prve i druge kafe. Sposobnost zaključivanja jeste na nivou detektiva kom se nada svaki kriminalac. Odluke koje donose, iako polovinom vremena zavise od igrača, sužavaju izbor totalnim mentalnim zakrčenjima. Oni nisu svesni dešavanja oko sebe niti imaju nekakav plan. Ovo je tim koji je predstavljen kao najsposobnija grupa astronauta koje Zemlja poseduje, a ponašaju se kao grupa sa ekskurzije koja se izgubila i sad ne znaju šta da rade.

Dobrim delom su me podsetili na prvi deo voljenog mi „Evil Dead“ serijala filmova, koji nije bio samo posebno grozan, već je imao postavu likova koja se ponašala kao raspuštena banda. Scena može trajati i pet minuta i uključivati jednog karaktera, dok se ostali likovi, iako se



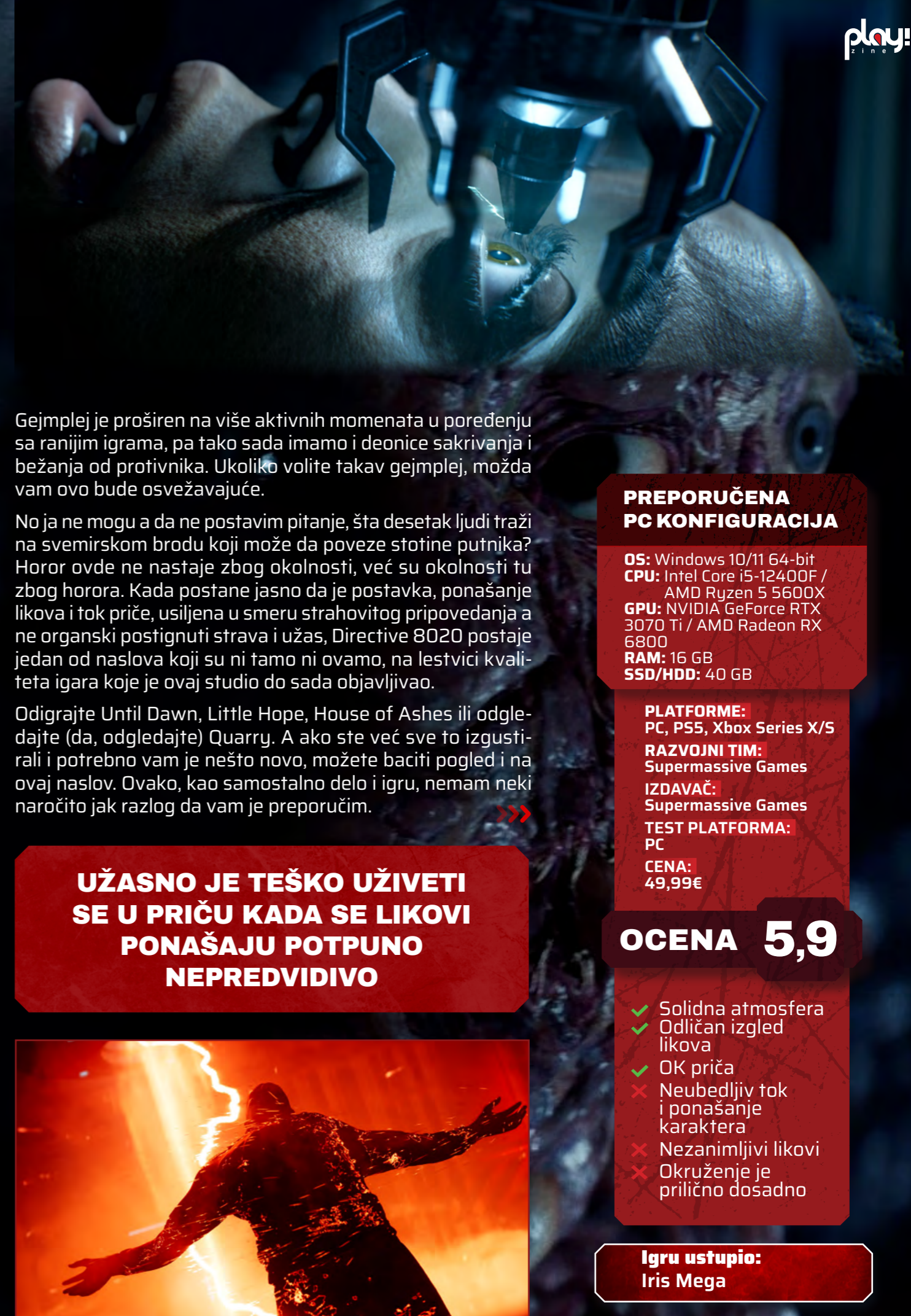
## IAKO IZGLEDA FINO, DIRECTIVE 8020 JE JAKO LOŠE OPTIMIZOVAN

nalaze u istoj sobi samo nisu u kadru, ponašaju kao da su u potpuno drugoj dimenziji. Neće ti taj reagovati sve dok ga kamera ne pogleda, pa to ti je!

Jako je teško uživeti se u priču i radnju kada se likovi ponašaju potpuno nepredvidivo. Čak i kada imaju izvesna saznanja, oni ne mogu da ih iznesu ili se ponašaju kao da su još manje svesni gde se nalaze. Tome ne pomaže ni način pripovedanja koji moguće povlači inspiraciju iz legendarne serije „Lost“, pa će vreme dešavanja čas skakati u daleku prošlost, čas u sadašnjost, a čas i nekoliko dana ranije.

Ovo solidnu priču čini čak još manje vrednom doživljavanja, jer način na koji dolazite do ciljeva nema propisnu težinu. A vaša želja da likovi prežive, postaje ravna nuli pa tada opada i svaka doza straha koju možete imati, a to je za jednu horor igru gotovo smrtna presuda.

No ova priča o astronautima na putu da preživeli iz naše uništene domovine pronađu novo utočište, ima svojih svetlih strana. Iako najvećim delom ograničena na dešavanja unutar svemirskog broda, atmosfera ima svoje dobre trenutke.



Gejmplej je proširen na više aktivnih momenata u poređenju sa ranijim igrama, pa tako sada imamo i deonice sakrivanja i bežanja od protivnika. Ukoliko volite takav gejmplej, možda vam ovo bude osvežavajuće.

No ja ne mogu a da ne postavim pitanje, šta desetak ljudi traži na svemirskom brodu koji može da poveze stotine putnika? Horor ovde ne nastaje zbog okolnosti, već su okolnosti tu zbog horora. Kada postane jasno da je postavka, ponašanje likova i tok priče, usiljena u smeru strahovitog pripovedanja a ne organski postignuti strava i užas, Directive 8020 postaje jedan od naslova koji su ni tamo ni ovamo, na lestvici kvaliteta igara koje je ovaj studio do sada objavljivao.

Odigrajte Until Dawn, Little Hope, House of Ashes ili odgledajte (da, odgledajte) Quarry. A ako ste već sve to izgustirali i potrebno vam je nešto novo, možete baciti pogled i na ovaj naslov. Ovako, kao samostalno delo i igru, nemam neki naročito jak razlog da vam je preporučim. >>>

## UŽASNO JE TEŠKO UŽIVETI SE U PRIČU KADA SE LIKOVI PONAŠAJU POTPUNO NEPREDVIDIVO



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

**OS:** Windows 10/11 64-bit  
**CPU:** Intel Core i5-12400F / AMD Ryzen 5 5600X  
**GPU:** NVIDIA GeForce RTX 3070 Ti / AMD Radeon RX 6800  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 40 GB

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

**RAZVOJNI TIM:** Supermassive Games

**IZDAVAČ:** Supermassive Games

**TEST PLATFORMA:** PC

**CENA:** 49,99€

## OCENA 5,9

- ✓ Solidna atmosfera
- ✓ Odličan izgled likova
- ✓ OK priča
- ✗ Neubedljiv tok i ponašanje karaktera
- ✗ Nezanimljivi likovi
- ✗ Okruženje je prilično dosadno

**Igru ustupio:** Iris Mega



# DIABLO IV NAPOKON IZAŠAO IZ BETA

Diablo je jedna od onih igara kojima nije potreban uvod. Skoro svi se sećamo kada smo u detinjstvu prvi put naleteli na Butcher-a ili kada je Baal napao Sescheron. Sećam se da sam išao od igraonice do igraonice sa Diablo II disketom na kojoj je bio lvl 99 Necro, jer farmati se mora.

Diablo III je otišao u drugom, svetlijem pravcu i pojednostavio je igru maksimalno. Igra je bila srednje loša sve do ekspanzije kada se napokon smestila na neko mesto koje su fanovi poštovali. Posle duge pauze, Diablo IV (onu mobilnu igru nećemo spominjati) je najavljen i prvi beta utisci su bili vrlo pozitivni. Uvek sam bio u taboru „Diablo IV good“ jer je inicijalna kampanja bila odlična, ali igra je generalno imala

glupe mehanike sa statistikama i bila je poprilično jednostavna po pitanju dizajna gejmplaja. Onda je izašla ekspanzija Vessel of Hatred koja je donela neke nove endgame promene ali katastrofalno lošu i dosadnu kampanju. Nova klasa, Spiritborn, bila je svež dodatak celom serijalu, ali nije bila ono što su fanovi tražili. Generalni osećaj je bio da je Diablo IV bio plaćena beta, pa se čak i ekspanzija tako klasifikovala po onlajn zajednicama. Sa Lord of Hatred, mislim da su napokon uboli poentu igre.

Prvo smo dobili Paladina, novu klasu koja ja bila igriva već od prvog dana najave za sve igrače koji su pre-orderovali Lord of Hatred. Već smo pisali o Paladinu u ARPG izveštaju pre par

meseci i efektivno se nije mnogo promenila sa izlaskom ekspanzije (sem talenata, ali o tome ćemo posle). Paladin je oduvek bila „fan favorite“ klasa i odličan dodatak igri. Štaviše, potez da je puste ranije je odličan jer je vratila gomilu igrača, kako veterana, tako i novajlija. Paladin je vizuelni spektakl od klase jer se većina sposobnosti vrti oko Svete Svetlosti, tako da će vam ekran blještati od svetla i krvi na sve strane. Najjači buildovi su malo pasivniji za igru, ali i dalje potpuno prenose Paladin fantaziju.

Druga nova klasa koja je izašla sa ekspanzijom je Warlock, i sa njom sam proveo najviše vremena. Dok se Necromancer bavi kostima i leševima, Warlock je majstor kletvi, manipula-



cije krvlju i direktnog crpljenja životne energije iz neprijatelja. Iz moje perspektive, Warlock je mešavina Necromancer i Sorcerer klase jer može da priziva privremene demone u pomoć, ali i da se oslanja na prokletstva i vatrene magije za nuke.

**WARLOCK JE MAJSTOR KLETVI, MANIPULACIJE KRVLJU I DIREKTNOG CRPLJENJA ŽIVOTNE ENERGIJE IZ NEPRIJATELJA**



## EKSPANZIJA JE DONELA OGROMNU KOLIČINU PROMENA I ČINILO MI SE DA SAM IGRU UČIO ISPOČETKA

Klasa je zabavno dizajnirana i ima širok stil gejmplaja, tako da će svako moći da ga prilagodi svom željenom stilu. Ja sam bukvalno probao sve viable buildove, od miniona, preko ogromnih vatrenih kandži do bukvalne apokalipse gde je cilj da nuklearnom bombom (ne bukvalno ali tako izgleda) očistite ceo ekran. Osećaj ovih eksplozija je fenomenalan, ali posle nekog vremena počne da boli glava od ogromne količine efekata.

U početku ekspanzije, Warlock je bio flavor of the month što se kaže, i uspeo sam da doguram do Pit 120 bez mnogo muke. Ali onda je došlo vreme da probam i druge klase. Varvarin se vraća u punom sjaju ove sezone i Whirlwind spin-to-win build je apsolutni pobednik bez premca. Količina criticala



koju možete da nagruvate u ovaj build (i to relativno lako) neverovatno je visoka, a ako imate malo sreće sa dropovima, vrlo brzo možete da čistite najteži sadržaj koji igra nudi. Sve klase su se ispo-merale po tier listi, tako da će svako naći nešto čime će biti zadovoljan i progres će biti dobar. Klasične sezone ovoga puta generalno nema, jer je dosta mehanika promenjeno tako da nema poente za još jednim nebitnim efektom ili kvestom. Blizzard nam je ostavio da se igramo sa novim promenama i mislim da je to odličan potez.

Na tu temu, ekspanzija je donela ogromnu količinu promena i činilo mi se da sam igru učio ispočetka. Prva i najveća promena je sam loot koji je usko vezan sa novom (starom) mehanikom kraftovanja u Horadic Cube. Povratak legendarne kocke iz Diabla II (a i III), omogućava napredno kraftovanje, menjanje statova na opremi i konverziju materijala. Recepti su slični kao u Diablo III tako da će se veterani snaći, ali i novajlije imaju mesta za eksperimentisanje i prostor za greške. Cube drastično smanjuje zavisnost od čistog RNG-a i daje igraču kontrolu nad opremom. Sam loot je sada kompletno drugačiji, u smislu da su afiksi mnogo bolji i specifičniji, a sa kraftingom i plava oprema sada može da bude izuzetno korisna. Malo RNG-a, malo skilla i malo sreće, ovoga puta može da vam donese god-roll opremu mnogo lakše nego ranije. Na sve to, Blizzard je blatantno ukrao Loot Filter direktno iz Last Epoch igre, tako da možete da pravite relativno kompleksne filtere i tako izbegnete đubre na podu. Nije neophodan, ali je koristan za endgame.

Još jedan dodatak su talismani, pasivni slotovi koji funkcionišu kao setovi iz Diablo III i koji dodaju na ogroman power spike vašem buildu. Pored ovoga,



level cap je povećan na 70 a skill tree potpuno promenjen, ali meni se nimalo ne dopada. Iako izgleda ogromno i mnogo detaljnije od prethodnog, zapravo je mnogo jednostavniji i dosadniji. Pre ovoga smo imali aktivne i pasivne skilllove koji su međusobno radili da vam definišu build (nekad uspešno, nekad vrlo neuspešno), dok se skill tree sada fokusira isključivo na aktivne skilllove i njihove promene, bilo funkcionalne ili elementalne. Svaki skill vam daje dve pasivne opcije i jednu ključnu koja ga menja u osnovi, ali šablon je isti za svaki - samo rokate 15 poena u

## LORD OF HATRED JE SVE ONO ŠTO SU FANOVI ŽELELI DA BAZIČNA IGRA BUDE PRE TRI GODINE

snagu tog skilla i to je jako dosadno. To znači da, tehnički do pola kampanje (ako se levelujete kroz kampanju), imate definisan build i onda svaki novi nivo samo roknete poen u skill. Okej, ovo podseća na Diablo II, slažem se, ali snaga ovih skillova se znatno razlikuje, kao i osećaj napredovanja. Ceo loop je jako dosadan jer se posle ~30 nivoa ne radujete ničemu novom.

Kampanja je zvezda ove ekspanzije. Priča je, bez preterivanja, najbolje napisana kampanja od Diablo II (doduše, par odluka koje donose likovi su apsolutno tupavi). Blizzard je uspeo da postigne fantastičan tempo, a povratak ključnih likova iz prošlosti franšize (uključujući i šokantno vaskrsenje same Lilith) izaziva čistu nostalgiju i jezu. Likovi više nisu samo kartonske figure koje vam daju zadatke; Lorath-ova patnja je opipljiva, a Mefistov psihološki teror nad svetom je prikazan kroz jezive sinematike i dijaloge koji drže pažnju od početka do kraja. A i to što su se rešili Neyrelle još u intro sinematiku je samo bonus.

**PRIČA JE, BEZ  
PRETERIVANJA,  
NAJBOLJE NAPISANA  
KAMPANJA OD  
DIABLA II**



Novi bossovi i scene kroz kampanju su nezaboravne, a da ne pričam o sjajnim lokacijama koje su došle sa novom zonom Skovos, vizuelno najimpressivnijem regionu u modernoj istoriji Diabla. Likovni tim je napravio hrabar i uspešan zaokret - umesto večitog blata, sivila i snega, Skovos nudi vulkanske obale i suncem obasjane mermerne ruševine. Estetika koja blago koketira sa antičkom Grčkom i dizajnom iz Titan Quest-a, ali zadržava onaj prepoznatljivi, prljavi i krvavi Diablo ton. Olujne prašume i potopljene hramovi koje kriju zaboravljeno znanje iz perioda kada su Lilith i Inarius tek stvarali Sanctuary, držaće vas u kampanji od početka do kraja. Sredina kampanje malo uspori tempo, ali nije velika zamerka.

Ono što se ovoga puta znatno ističe, pored stan-



dardnih odličnih sinematika, jesu muzika i efekti. Muzička podloga u Skovosu kombinuje prepoznatljive tubne žičane instrumente sa epskim, horskim kompozicijama koje prate dramatičnost borbe sa Mefistom. Numere ostaju u ušima i izviru na površinu čak i u najvećem haosu klanja demona. Svaka kompozicija se trudi da vam održi napetost i imerziju tokom kampanje i taj posao radi fenomenalno. I zvučni efekti su sjajni - udarci Paladinovog čekića ili jezivi šapati Warlock kletvi zvuče moćno i mesnato na kvalitetnim zvučnicima ili slušalicama.

Završetak kampanje u Lord of Hatred je tek početak. Prethodni sistemi poput Helltides i Nightmare Dungeons su i dalje tu, ali su dobili nado-gradnju kroz War Plans, potpuno novi sistem progresije koji omogućava igraču da kreira sopstvenu



mapu puta kroz endgame. Sami birate koje aktivnosti želite da radite i time se fokusirate na opremanje svog karaktera, a neki planovi mogu da imaju svoje modifikatore koji vam daju dodatnu opremu ili materijale za krafteding. Svaka aktivnost ima svoj skill tree, tako da ako se fokusirate na primer na Whispere, možete da modifikujete da dobijete dodatni kovčeg, ili ako igrate Undercity možete da prizivate goblina koji vam daju dodatni loot u odnosu na izabrani modifikator (ovo je farming highlight ekspanzije). War Plans generalno ne menjaju endgame po osnovi, nego vam ubrzavaju kretanje između aktivnosti sa dodatnim modifikatorima koji su u većini slučaja interesantni.

I da, ekspanzija je donela i pecanje! Iako zvuči bizarno za jednu mračnu ARPG igru, pecanje u pauzama između klanja demona služi kao savršen, opuštajući mini-game koji donosi specifične materijale za kuvanje i kraftovanje privremenih buff-ova.

Diablo IV: Lord of Hatred je sve ono što su fanovi želeli da bazična igra bude pre tri godine. Ovo nije običan DLC sa nekoliko novih misija; ovo je sveobuhvatan remont koji redefiniše identitet igre. Skovos je prelep i osvežavajući region, Paladin i Warlock su fantastične klase, a mehanike poput Horadric Cube i Loot Filter-a čine svakodnevno igranje čistim uživanjem. Ja se lično nisam zabavio ovako u Diablo IV još otkad je igra izašla, a nisam propustio nijednu sezonu. Baš su „skuvali“ sa ovom ekspanzijom što bi deca rekla.

Blizzard je dokazao da ume da sluša zajednicu kada je priteran uz zid. Ako ste digli ruke od Diabla IV, sada je idealan trenutak da se vratite u Sanctuary. Mefisto vas čeka, a borba nikada nije bila bolja.



**PREPORUČENA  
PC KONFIGURACIJA**

**OS:** Windows 10 64-bit  
**CPU:** Intel Core i5-4670K / AMD Ryzen 1300X  
**GPU:** NVIDIA GeForce GTX 970 / AMD Radeon RX 470  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 90 GB

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

**RAZVOJNI TIM:**  
Blizzard Entertainment

**IZDAVAČ:**  
Blizzard Entertainment

**TEST PLATFORMA:**  
PC

**CENA:**  
39,99€

**OCENA 9**

- ✓ Kampanja
- ✓ Potpuno novi sistemi
- ✓ Fenomenalna muzička podloga
- ✗ Novi skill tree je dosadan

## SAMSON

EP O BOŽANSTVENOJ KOSICI I  
ARMIJI PODIVLJALIH BAGOVA

Evo jedne igre, ukoliko volite repeticiju.

Da se razumemo, ponavljanje istih radnji u video igrama nije nužno loša stvar. Zapravo, mnogi koncepti se vrte upravo oko ovoga, pa zabavni faktor ne zavisi direktno od toga koliko puta ponavljate neku radnju već od toga koliko je ta radnja zabavna. Kada je Samson u pitanju, ne bih mogao da kažem da je petlja oko koje se vrti gejملهj naročito interesantna. Ali svakako ima svoje momente.

Površno gledajući, Samson deluje kao GTA klon. Suštinski, to je samo delimično tačno. Ovde se nalazite u ulozi čoveka koji je spreman na sve kako bi otplatio pozamašni dug. A to znači neko-

licina sumnjivih poslova za koje ćete morati da dobro uprljate ruke. Kažem uprljate ruke jer se Samson ne služi vatrenim oružjem no isključivo pesnicama i usputnim pomagalicama poput pajsersa, flaša ili nekih masivnijih, čeličnih alatki. Pesničenje sa protivnima koje vam stanu na put, krađa automobila, jurnjava kolima i to je otprilike to.

Postoje određene varijable u celoj formuli. Nasumično dobijate bonuse koji treba da vas motivišu da odaberete određenu vrstu misija. A tu su i poeni kojim možete da ojačate Samsonove sposobnosti kako bi bio najsmrtonosniji baja u Tindalstonu.

Da, radnja igre je smeštena u fiktivni grad koji se svojski trudi da pruži atmosferu urbanog propadanja. Kriminal i surovo okruženje protiv vas, čoveka koji veruje samo jednom dvojcu – svojoj levoj i desnoj pesnici. I donekle igra u ovome uspeva. Za to prvenstveno je zaslužna grafika koja solidno oslikava jedan grad greha. Dok previše zagledanja u detalje može da razbije magiju i ostavi osrednji utisak, na prvu loptu igra izgleda poprilično dobro. Naročito kada Samson krene da se njiše levo-desno u razbijačkom zanosu, pa mu kosica zaleprša i pruži utisak realističnog kretanja. Ne znam da li je ovoliki akcent na detalje animacije kose stavljen jer se igra zove Samson ili je obratna situacija, ali mislim da

smo svi shvatili šalu. Samson je jak i ima božanstvenu kosicu, idemo dalje...

Dakle imamo solidnu grafiku koja najbolje izgleda dok je previše ne zagledate, OK. Tu je i repetitivna gejملهj petlja koja nekome može

**NEKA  
ZAGLAVLJIVANJA U  
PROSTORU SU TOLIKO  
INTRIGANTNA, DA BI  
IM MOLDER POSVETIO  
BAREM TRI EPIZODE**



**SAMSON SE NE SLUŽI VATRENIM ORUŽJEM NO ISKLJUČIVO PESNICAMA I USPUTNIM POMAGALIMA POPUT PAJSERA**

prijati ali definitivno nema dovoljno elemenata da drži pažnju prosečnom igraču duže od pet sati. A igra traje desetak...

Konačno tu je i moj omiljeni element - (ne) ispeglanost. Dok su borbe donekle zanimljive i osmišljene tako da mogu izgledati atraktivno, sa sve završnim udarcima ili korišćenjem okruženja, mislim da bagovi plene svu pažnju.



Udarci gube kontakt a nekad je nemoguće i zadati ih. Samson i njegovi pajtosi sa druge strane pesnice kreću se kao marionete na podivljalom štapu. A neka zaglavlivanja u prostoru su toliko intrigantna, da bi im Foks Molder posvetio barem tri epizode kako bi razrešio misteriju takvog kalibra.

Šlag na torti je vožnja koja nije katastrofalna, dok se ne desi neki jeziv zaokret. Zakačite li nešto, očekujte nepredvidive posledice po pitanju fizike. Pa čak i kada udarite u objekat koji bi trebalo da bude kao list na vetru u odnosu na vaš auto, može se desiti da odradite akrobaciju na kojoj bi vam i Goust Rajder pozavideo. Ako vam je nedostajala bizarno bagovita vožnja iz inače odličnog Alone in the Dark iz 2008. godine, evo prilike da se podsetite!

Samson na kraju ispada jako čudno iskustvo. Solidna grafička prezentacija i atmosfera grada u

**BAGOVI, JAKO SLABA PRIČA I REPETITIVAN GEJMPLEJ ČINE DA SVE ONO ŠTO VALJA, NEMA SNAGE DA SE ISTAKNE**



kom jedan očajnik pokušava da opstane, može da učini da uz igru provedete nekoliko zabavnih sati. Ali bagovi, jako slaba priča i repetitivan gejملهj čine da sve ono što valja, nema snage da se istakne.

Česti su primeri igara gde, što više igrate, to se iskustvo poboljšava. Ovo je nažalost onaj obrnuti slučaj. Ne mogu preporučiti Samsona sem ukoliko niste mnogo željni igre gde se pesničite i vozite kola, a sve druge alternative ste iscrpeli. Ovako, kao jedan interesantan eksperiment, možda najbolje da sačekate neki debeli popust. Nažalost, siguran sam da to ovu igru čeka u nekoj skorijoj budućnosti.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA**

**OS:** Windows 10/11 64-bit  
**CPU:** Intel i5-11400 / AMD Ryzen 5 5600 XT  
**GPU:** Nvidia GeForce RTX 3060Ti / AMD Radeon RX 6700 XT  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 15 GB

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

**RAZVOJNI TIM:** Liquid Swords

**IZDAVAČ:** Liquid Swords

**TEST PLATFORMA:** PC

**CENA:** 24,99€

**OCENA 5**

- ✓ OK atmosfera
- ✓ Solidna grafika
- ✓ Božanstvena kosica
- ✗ Magična plejada bagova
- ✗ Neinteresantna repeticija
- ✗ Dosadna priča

**Igru ustupio:** [G4MESHOP](https://www.g4meshop.com)

## REVIEW

AUTOR

Nikola Akstentijević



# JDM KULTURA U PUNOM SJAJU

Od vrlo strmog pada NFS franšize, Forza Horizon je jedini trkački serijal kome se religiozno vraćam sa svakom novom iteracijom. Konačno su ispunjene dugogodišnje želje fanova, te se Horizon festival ovoga puta seli u Japan, koji sa sobom donosi sve što ova trkačka Meka može da ponudi. Toge? - tu su. Ogromni autoputevi? - tu su. Japanska estetika i anime? - nego šta, nego da su tu.

Što se tiče vožnje, ovo je definitivno najbolja iteracija Forze. Retko koja igra uspeva da premosti taj jaz između ozbiljnog simulatora i najarka-

dnije trkačine, a Forza Horizon kao i njeni prethodnici, ostaje u tom vrlo ekskluzivnom klubu. Automobile i dalje možete budžiti sa sulu-dim motorima, a svaka promena pogona se definitivno može osetiti. Pored kategorija snage u koje se plasiraju automobili, morate voditi i računa da najjači motor u najlakšem automobilu neće nužno pružiti najbolja vremena i performanse (čak možete i napraviti auto koji je apsolutno užasan za vožnju). Tuniranje automobila nikada nije imalo više uticaja, a vidi se i očigledan napredak u fizičkom modelu.

Što se tiče „priče“, ako se tako uopšte može nazvati, ona i dalje prati sličan put kao prethodnici. Na Horizon festivalu ćete napredovati prelaženjem sve izazovnijih trka dok ćete narukvice koje će označavati vaš status otključavati specijalnim događajima kada za njih sakupite dovoljno poena od standardnih trka. Van toga, imaćete i narativne trke koje su više po principu turističkih tura po japanskim krajolicima i lokalitetima, ili pak neke simpatične misije koje se bave drift kulturom ili restauracijom garaža

i automobila. Pored vas tu je i par sporednih likova, ali oni su nažalost vrlo površni i iritantni. Glavne misije su jako zabavne, a kada uračunate da šestica ima više od 170 različitih trka, uz igru ćete provesti mnogo, mnogo sati.

Mapa se ističe kao glavna karakteristika igre i razlog zašto je šestica toliko dobra. Svaki region ima svoj karakter, vrlo dobru mešavinu zemljanih puteva, brdovitih proplanaka i krivudavih asfaltiranih staza. Brojni japanski lokaliteti su verno preneti u otvoreni svet, te ćete sigurno prepoznati neke, ako ništa makar tokijske distrikte i planinu Fuji. Svaka trka, bilo ulična ili neka koja će vas odvesti po šumama i njivama, govori koliko je Forza fleksibilna u vidu svog pristupa trkanju, koje dinamičnost staza i raznovrsnost puteva dovodi na najviši nivo.

**Forza 6 uspeva da premosti jaz između ozbiljnog simulatora i najarkadnije trkačine**



Šestica nudi najširu selekciju japanske auto industrije i baca veliki fokus na kulturu uličnog trkanja



Svaki region krije brojne skrivene automobile, skokove, drift zone i radarske merače brzine kao dodatne aktivnosti.

Benefit Japana jeste i jednostavno koliko se automobila proizvodi u ovoj zemlji. Forza 6 ima impresivnu selekciju od čak preko 600 automobila, a ako ste ljubitelj JDM-a ili japanske auto industrije, ovo je igra koja definitivno nudi najširu selekciju iste i očigledno pokušava da se fokusira na kulturu uličnog trkanja. Ovde doduše imam zamerku. Uprkos raznovrsnosti, imam osećaj da je fokus na offroad trkanje i dalje veći nego što bih voleo, iako je relativno izbalansirano. Japan je primarno popularan po svom uličnom trkanju i mislim da je taj aspekt morao da dobije malo više pažnje. Najpoznatije toge su jako zabavne, ali je razočaravajuće što ovakvih staza nema mnogo, te ostaje da se vidi da li će selekcija biti proširena u budućnosti nekom ekspanzijom.

Igra vas zasipa raznovrsnim nagradama konstantno, otvarajući vam put da posedujete što više, što raznovrsnijih automobila. Jedan od najvećih dodataka ove godine je kreator staza, kao i mogućnost da dekorirate neku od vaših kuća i imanja koje možete kupiti, kao i sopstvenu garažu. Nažalost, ove kuće ne služe većoj svrsi osim opcije da vas igrači posete, te deluju donekle nedovršeno s obzirom da osim dekorativnog aspekta nemate šta da radite. Kreiranje staza je svakako moćno ali ne možete organizovati svoje trke - samo u pose-tama doma vi i prijatelji možete da se provozate po paklenoj stazi koju ste ranije napravili.

Brojni japanski lokaliteti su verno preneti u otvoreni svet



Vizuelno, igra izgleda odlično, mada pati od pojedinih problema koji se mogu rešiti budućim zakrpama. Često su prisutni vizuelni gličevi oko dimnih i svetlosnih efekata, što je posledica korišćenja DLSS-a, makar u ovom trenutku. Ray tracing definitivno pravi razliku naspram prethodnika, ali vizuelni skok nije onoliki koliko sam očekivao nakon skoro pet godina razmaka od Horizonta 5. Uprkos tome, modeli automobila izgledaju fenomenalno, dok je po meni najveće unapređenje dobio zvuk, te će određeni motori i vozila sada zvučati značajno vernije svojim pandanima u pravom životu.

Forza Horizon 6 je definitivno najbolja iteracija serijala do sad. Iako pati od nekoliko vizuelnih bagova i toga što se drži iste formule koju vidamo od Horizonta 3 (uz par blagih promena i dodataka), celokupni ambijent, dizajn okruženja i zabava koju pruža je presudna. Multiplejer je i dalje identičan, ali ovoga puta imate značajno više trka, dinamičnih događaja i sadržaja koji celokupno iskustvo čine veoma raznovrsnim i VEOMA kompetitivnim, što je naravno veliki plus u mojoj knjizi.

Japan je bio na listi čekanja predugo, ali mislim da se čekanje isplatilo jer je ovo zaista ultimativna Forza. Ipak, ostavlja se blagi utisak da će Playground Games donekle promeniti formulu za buduće nastavak, jer sam poprilično siguran da smo sada definitivno dostigli vrhunac serijala, ili barem onoga što je do sada predstavljao.



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

**OS:** Windows 10 64-bit  
**CPU:** Intel Core i5-12400F / AMD Ryzen 5 5600X  
**GPU:** GeForce RTX 3060 Ti / AMD RX 6700  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 167 GB

#### PLATFORME:

PC, Xbox Series X/S, PS5 (2026)

#### RAZVOJNI TIM:

Playground Games

#### IZDAVAČ:

Xbox Game Studios

#### TEST PLATFORMA:

PC

**CENA:**  
69,99€

## OCENA 8,8

- ✓ Bolja vožnja i fizički modeli automobila
- ✓ Svet, grafika, atmosfera
- ✓ Raznovrsnost trka i staza
- ✗ Identična formula prethodnika
- ✗ Par vizuelnih bagova

Igru ustupio:  
Microsoft

# MOUSE

## P.I. FOR HIRE

**U OVOM GRADU, ISTINA  
JE KAO EMENTALER -  
IMA PREVIŠE RUPA DA  
BI BILA KOMPLETNA**

Lagani tempo kontrabasa drži atmosferu dok retke mutne note saksofona pokušavaju da dodaju boje glatkog džezza ovom sivom gradu. Kiša maskira sve, od suza potlačenih do mutnih ljudi i teške korupcije. Od majušnih rovčica do kanalizacionih krokodila, ovaj grad može da vam donese ogromnu nesreću, ili nagradi gramzivost i pohlepu.

Moje ime je Džek Peper, miš u gradu koji je prevelik za bilo koga ko ima mrvicu savesti. Nekada davno sam bio ratni heroj, Rasturač rovova su me zvali. Sada sam samo privatni detektiv u ovom korumpiranom gradu zvanom Mouseburg. Mouseburg nije Diznilend. To je rupa. Mesto gde se snovi pretvaraju u prah, a pravda je rastegljiva kao najjeftinija mocarela na podgrejanoj pici. Igra počinje onako kako počinje svaki moj prokleti dan: u kancelariji koja prokišnjava, sa računima koje ne mogu da platim i glavoboljom koja kuca iznutra kao policija na pogrešna vrata.





Kažu mi da zvučim na glasovnog glumca Troja Bejkera. Kažu da su mu rekli da ponovo igra Booker DeWitt-a, samo grublje. Dušmani, ali mi imponuje. Zapravo, svi žitelji ovog prljavog grada zvuče sjajno i autentično i trude se na sve načine da budu deo ovog prljavog grada.

Moj život je jako šarenolik, bez obzira na konstantno sivilo, i moje avanture će se raskinuti od skupljanja smrdljive ribe i sira do razotkrivanja zlih zavera, mračnih sekta ali i brutalnih ubistava. Naravno, u moj život će upasti prelepa misteriozna žena koja će probuditi moj spasilački kompleks. Mišica u nevolji uvek

mora biti spašena. Svi likovi koje srećem su nekako povezani u celu moju avanturu na veoma lep i utegnut način da će mi san teško doći, srećom sira ima. Svi me pitaju: "Džek, zašto je sve u ovom gradu vezano za hranu?" Zato što su svi gladni, prijatelju. Gladni moći, gladni novca, gladni poštovanja.

Glavni negativci u ovoj igri nisu samo kriminalci - oni su sir-onje. Drže monopol nad svim što vredi. Policija? Oni su tu samo da provere da li je tvoj "papir" čist. Ako nemaš dovoljno "čedra", proći ćeš kroz njihove prste kao kroz cediljku za sir.

Sreo sam jednog tipa, doušnika. Rekao mi je: "Džek, pazi se, ovo je duboka kon-sir-acija." Mislio sam da se šali. Ali kad sam video kako su povezali gradsku skupštinu sa najmračnijim tunelima kanalizacije, shvatio sam da je čitav sistem izbušen kao ementaler. Previše rupa, a premalo pravih odgovora.

Kao ratni veteran, imam pristup ogromnom arsenalu koji je raštrkan po gradu.

Pored mog vernog bazičnog pištolja, imam pristup oružju od sačmare i mitraljeza do

razređivača, dinamita i topovskih kugli. Kasnije kroz moju avanturu nailaziću na čudnija oružja za koje će mi i Serious Sam zavideti.

Pored toga što su interesantni alati smrti, zapravo su i zabavni za korišćenje. Svaki deo mog arsenala je specifičan i unikatan.

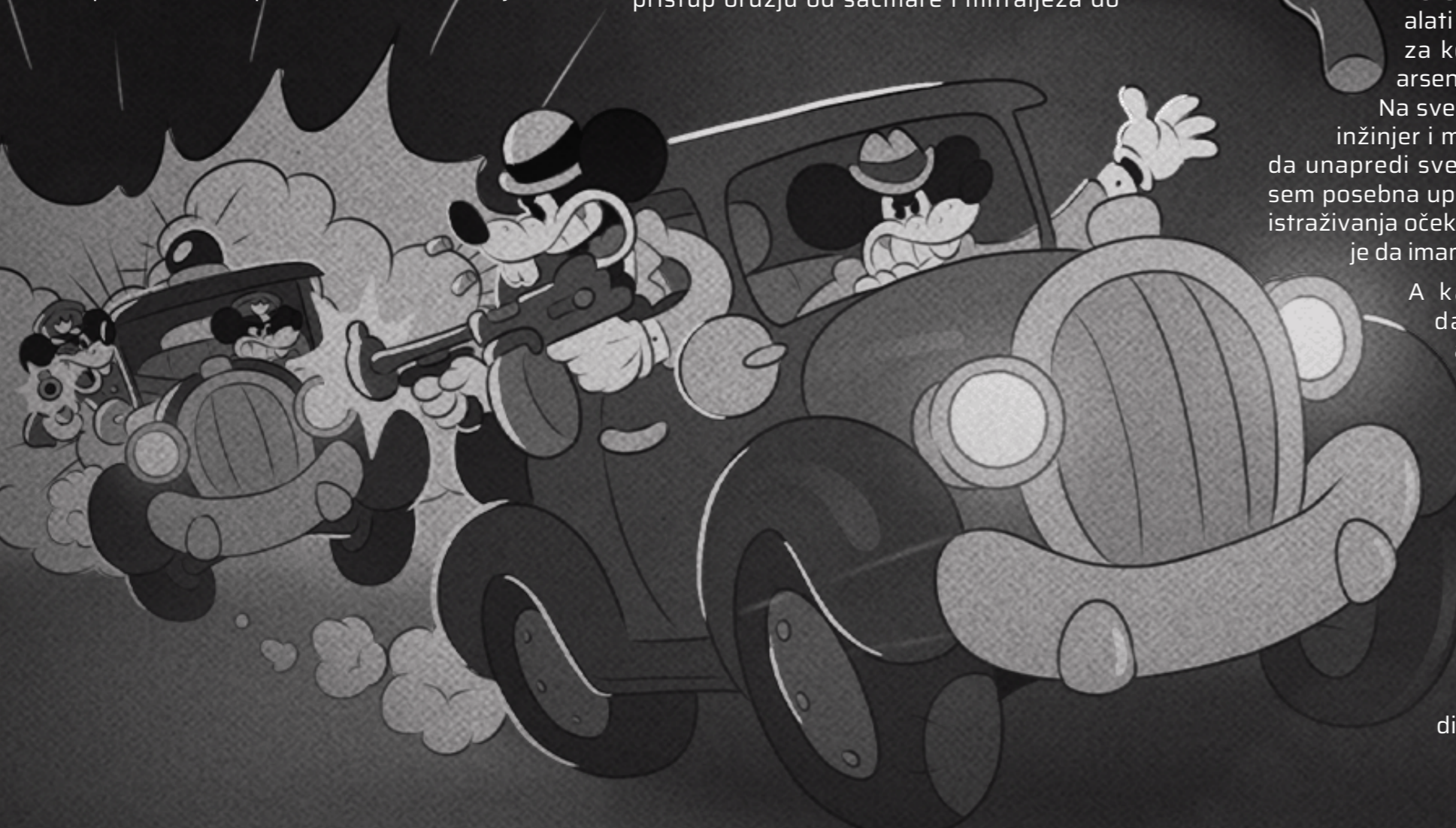
Na sve to, prijateljica Tami koja je inženjer i maher za naoružanja može da unapredi sve moje puce, ako joj donesem posebna uputstva za iste. Tokom mog istraživanja očekujem veliki otpor i drago mi je da imam veliki izbor rešenja za isti.

A kakav bih ja to bio miš da ne koristim sve svoje adute? Kako bih savladao prepreke mogu da vrtim svojim repom kao helikopter (helikopter) i da preletim ambise, kao i da specijalnim čizmama skočim ponovo u vazduhu. Isto tako, moj vojni trening mi dozvoljava da se krećem brzo i refleksno kako bih se sklonio od agresivnih protivnika ili smanjio distancu do istih.

Naravno, imam još par trikova u rukavu, ali to nek vam ostane iznenađenje.

Vizuelno, ovaj svet je crno-beli. Ali nemoj da te to zavara - ovde su samo moralne zone sive. Animacija podseća na stare crtače iz tridesetih, ono doba kada su svi mislili da je svet jednostavan. Ali čim povučesh obarač, shvatiš da je ovo daleko od dečje zabave. Krv je crna kao mastilo, a neprijatelji padaju kao zrele kruške... ili buđav bri. Grad je pun tajni. Moraš da njuškaš. Bukvalno. Moj nos je moj najbolji alat, osim ako ne naletim na skladište pokvarenog rokfora. Tada bih radije bio mrtav. Većina mračnih mesta na koji me je nos navodio su samo delovi priče ovog grada, ali su ponekad previše veliki i ostave buđav ukus u ustima. Ja više volim manje obroke sa više ukusa.

Muzika je taj spori, lenji džez koji ti se uvlači pod kožu. Svaka nota te podseća da si sam





ali i evocira momente prošlosti koje te prate kao razjareni duhovi kojima si dužan čedar. Bilo da li je mekani džez, elektro swing ili samo atmosferski gudački instrumenti, muzika u ovom gradu radi za i protiv tebe u svakom momentu.

Ako tražiš nešto lagano, produži dalje. Ovde se ne deli besplatan obrok. Ali ako želiš da vidiš kako jedan miš može da sruši kulu od karata (i sira), onda uskoči u moje cipele. Samo pazi - u ovom gradu, mačke su najmanji problem. Najveći problem je onaj ko drži nož za sečenje.

A sad me izvinite. Čuo sam da je neka rovčica viđena ispred moje kancelarije. Verovatno opet traži alimentaciju ili je videla nešto što nije smela. U svakom slučaju, vreme je za rad.



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

**OS:** Windows 11 64-bit  
**CPU:** Intel Core i5 9600 /  
Ryzen 3600  
**GPU:** : GeForce RTX 3060  
Intel Arc B570  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 11 GB

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

**RAZVOJNI TIM:**  
Fumi Games

**IZDAVAČ:**  
PlaySide

**CENA:**  
29,99€

**TEST PLATFORMA:**  
PC

**OCENA 9,5**

- ✓ Atmosfera gusta kao topljeni sir
- ✓ Akcija koja te ne ostavlja na miru
- ✓ Priča koja ima više obrta nego švajcarski rolat
- ✗ Neki nivoi su previše gusti, kao jogurt

Igru ustupio:  
**G4MESHOP**



# TVOJ SLEDEĆI LEVEL POČINJE OVDE

Igre, softver i gift kartice  
po veoma pristupačnim cenama.

Poseti **G4MESHOP.COM**

Popusti i do 90%





# ZERO PARADES

FOR DEAD SPIES

## ŠPIJUNI SU MRTVI, ALI KULTURA JE VEČNA

Postoji neka upadljiva ironija manjku hajpa i iščekivanja koju sam imao za Zero Parades. Disco Elysium, duhovni prethodnik sada već potpuno promenjenog studija ZA/UM, jedna je od mojih omiljenih igara svih vremena i verovatno najbolje napisano parče nekog medija koje sam imao prilike da iskusim. Svaki razgovor, sporedna pričica, čošak me je tako brzo uvukao i nepovratno izmenio. Međutim, krajem 2021. godine, tri osnovice odnosno glavni kreatori Disco Elysium-a tehnički su prisiljena da napuste studio u jednoj od najkomplikovanijih drama koje su se desile u industriji, te je rezultat mog ubijenog hajpa za sve dalje poprilično sveden na skepticizam. Ovom dramom se doduše neću baviti, s obzirom da želim da pristupim Zero Parades-u pre svega sa umetničke perspektive i da odvojim delo od umetnika, to jest u ovom slučaju od izdavača, jer sam poprilično siguran da razvojni

tim koji stoji iza ove igre nema čega da se stidi i da je prepun veoma, veoma talentovanih ljudi.

Uprkos skepticizmu, Zero Parades ne samo da me je iznenadio, nego je učinio i znatno više od toga. Glavna junakinja Heršel, tzv. CASCADE, je špijunka koja se ponovo nalazi na zadatku nakon prethodnog posla koji je, najblaže rečeno, otišao najgorom rutom. Nažalost, njena nova misija ne počinje mnogo bolje nakon što dolazi u grad Portofiro da pronade partnera Pseudopoda, koji je misteriozno katatoničan i ne odaje mnogo znakova života, osim jelte... disanja. Sada je na vama da otkrijete šta mu se desilo, kao i raznorazne tajne koje krije Portofiro.

Strukturalno, Zero Parades kupi ne samo fore od Disco Elysiuma, nego ih na momente blatantno kopira ili pravi jako čvrste analogije sa istim, mada

ovo ne vidim kao problem, jer će dosta ovih sličnosti ostati zaboravljeno kako priča bude odmicala. Istraživaćete daleke i zabačene čoškove grada i pričati sa njegovim stanovnicima kroz veoma veliki broj dijaloga, a tu je naravno i provera vaših veština kockicama u maniru sličnom DE. Baš kao i njegov prethodnik, Zero Parades kvestovi su ne samo opcionalne diverzije koje nadograđuju svet i grad u kojem se nalazite, već vas stavljaju u vrlo interesantne, često bizarne situacije kao što su istraga čudnog hotlajna ili potragu za metvicom divljeg vepra (ako tako nešto uopšte postoji). Svi dijalozi ne samo da su detaljni, nego su i poprilično dobro napisani, sa par izuzetaka ili momenata tu i tamo koji umeju povremeno narušiti konzistentnost kvaliteta. Priča, doduše, koja se razvija je višeslojna, zrela i predstavlja pravi špijunski triler pun intrige, izdaje i (ne)bitnih odluka.

Kada kažem da je pisanje dobro, mislim da je izvrsno, iako bih rekao da DE ima suptilniji i možda konzistentniji pristup narativnom iskazu. Iako ZP stavljam za nijansu ispod svog spiritualnog prethodnika u ovom aspektu, to ga i dalje svrstava na potencijalni Mont Everest video gejming narativa. Svaki lik je čudan, zabavan, uplašen, misteriozan, ili pak sve to odjednom u nekoj čudnoj kombinaciji. Dijalozi deluju organski, pa čak i realno koliko ova bizarna refleksija stvarnog sveta to dopušta, i na nivou su nekog vrhunskog romana.

Vaši aspekti ličnosti, to jest veštine koje razgovaraju sa vama i komentarišu šta se dešava oko vas su i dalje tu. Ovde se možda najviše ogleda nekonzistentnost u pisanju, s obzirom da su ponekad upravo ti delovi žrtva postmoderne mim kulture u nekom ne previše suptilnom smislu. Ova igra takođe ima značajno manje filozofske dubine kada je poredimo sa Disco, često bacajući u vodu pretencioznost svog prethodnika što rezultuje ne nužno gorim, već drugačijim iskustvom. Tematika kulturnog rata, ne samo ideološkog, je značajno prisutnija i neke paralele sa realnim svetom je vrlo lako povući, pogotovu baš u tom smislu kulturnog uticaja na mentalitet ljudi.

Za one manje upoznate sa Disco Elysium-om, a samim time i mehanikama koje Zero Parades donosi, ova igra je zapravo RPG uprkos nedostatku borbenog sistema kao takvog. Igra poseduje RPG elemente u pravom smislu te reči, što znači da svaka veština koju unapređujete predstavlja neki aspekt vaše ličnosti.

U situacijama gde vam je neophodna, rolaćete kocku i shodno tome dodavati bonus na rezultat u zavisnosti od ulaganja poena u datu veštinu. Veština ima 15, i podeljene su u tri kategorije - akciju, odnose i intelekt.

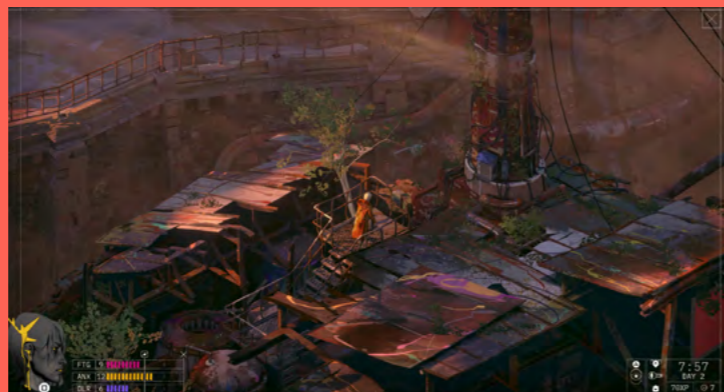
Akcije su više fizički ili pak špijunski orijentisane i odgo-



**ZERO PARADES JE RPG U PRAVOM SMISLU TE REČI, GDE SVAKA VEŠTINA PREDSTAVLJA NEKI ASPEKT VAŠE LIČNOSTI**

varajući parametar na koje će one uticati jeste umor. Tako su i odnosi u relaciji sa anksioznošću, a intelekt sa delirijumom. Kada jedan od ovih parametara premaši maksimum od 20, bićete primorani da spustite jednu od nasumično tri odabrane veštine iz odgovarajuće kategorije. Možete i napregnuti vijuge i rolati dodatnu kocku na bilo kojem zadatku, uz cenu skoka od 5 poena u odgovarajućem parametru.

Igra poseduje pregršt stvari koje možete konzumirati kako biste kontrolisali i spustili ove parametre (postoji i mogućnost spavanja ili odmora koji takođe postižu isto). Tu je i odeća kojom možete odenuti Heršel i koja će direktno uticati na vaše veštine, spuštajući



ih ili podižući te dodatno otvarajući prostora da se fokusirate na određene aspekte ličnosti i napravite glavnu junakinju vašom u pravom smislu te reči.

Iako ovo zvuči malo naporno i zbrkano, korisnički interfejs kojim Zero Parades barata je odličan i pregledan, te nećete imati problema sa navigacijom ovih sistema koji su vrlo često vizuelno reprezentovani bolje nego u samoj tekstualnoj formi. Iako na površini vizuelni dizajn Zero Parades-a u velikoj meri pozajmljuje stil od svog duhovnog prethodnika, ovde se ipak lako vidi razlika, gde ZP ima značajno više boja, pa često i apstraktnih grafiti i stilizovanih crteža koji idu u potpuno drugom pravcu naspram sumornog nadrealizma kojim DE barata skoro sve vreme. Iako ume da varira previše između ambijentalnih numera dobrim delom igre, muzika je odlična i apsolutno se uklapa u atmosferu. Tu je i par „bengera“ koje možete naći i prelušati na vašem ličnom stereo sistemu.

Glasovna gluma je odlična, iako za stepen slabija od DE koji je imao jako mali broj slabijih glumaca. Tu je i problem parcijalne glasovne glume gde će pojedini likovi izgovarati ne baš sve rečenice koje pišu na ekranu, što znači da ćete se često susretati sa odsečenim ili potpuno nepostojećim dijalozima. Ovo mi lično nije smetalo, s obzirom da je i DE izašao bez ikakve glasovne glume dok nije stigao Final Cut apdejt.

I eto, ovaj tekst jeste realno kratak za ono što Zero Parades ima da ponudi, iako bi deo mene mogao da piše o ovoj igri danima i na velikom broju strana.



Isto tako mislim da treba da uđete u ovo iskustvo potpuno slepi radi boljeg užitka, pa se nadam da će vam ove osnovne smernice pomoći da zaključite da li je ovo igra za vas. Iako Zero Parades nije Disco Elysium i verovatno ništa neće nikada ni biti, to je sasvim u redu. Ali ovo nije prazna ljuštura koja se hrani ostacima i slavi prethodne ZA/UM igre, već je jedan komentar ne samo na kulturu i društvo, već i na piratovani klon Disco Elysium-a, uključujući dozu autoironije, kao i ironije prema samom podžanru RPG-a koji je DE iznedrio poslednjih godina.

Uprkos svoj dramati i razlozima zbog kojih možda nećete želeti da podržite ZA/UM studio, Zero Parades je fantastičan i ima potencijala da se svrsta u usko društvo mojih omiljenih RPG-ova svih vremena, jer ponovo, jelte – umetnik i njegovo delo ne bi trebalo da se dovode u korelaciju i da situacija kao takva oduzima od našeg iskustva i percepcije jednog dela kao što je ova igra. Ovo je pokazatelj maestralne veštine i fleksibilnosti sa kojom pisci i dizajneri barataju, možda u cilju da nam pokažu obe strane spektruma, kako umetnosti, tako i sumorne refleksije sveta u kojem živimo, baš kao što bismo i mi bili stanovnicima Portofira.



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

**OS:** Windows 11 64-bit  
**CPU:** Intel Core i5-10400  
**GPU:** GeForce GTX 2070 8GB  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 10 GB

**PLATFORME:**  
PC

**RAZVOJNI TIM:**  
ZA/UM

**IZDAVAČ:**  
ZA/UM

**TEST PLATFORMA:**  
PC

**CENA:**  
40,99€

**OCENA**

**9,2**

- ✓ Odlična priča
- ✓ Vrhunski dizajn
- ✓ Likovi i svet
- ✗ Nekonzistentna glasovna gluma
- ✗ Na momente kvalitet pisanja opadne

**Igru ustupio:**  
ZA/UM

**ZERO PARADES IMA DOSTA SLIČNOSTI SA DISCO ELYSIUM-OM, ALI OVO NIKADA NISAM VIDEO KAO PROBLEM**

# REVIEW

AUTOR  
Božidar Radovanović



## TESLA, ZGROMI OVE MAMLAZE

Blizzard je stvarno pokidao sa svojim map editorima. Inovativni, bogati i kompleksni a opet pristupačni, igračima su ponudili platformu za game dev i probudili njihov kreativni duh, a istovremeno popločali put mnogim novim žanrovima. Jedan od najpoznatijih je svakako MOBA, koji vuče svoje korene iz ranih 2000-ih i StarCraft mape Aeon of Strife. Ovaj žanr je dobio na popularnosti tek sa Warcraft III mapom Defence of the Ancients (DotA), koja je u ono vreme dominirala igraonicama zajedno sa kanterom 1.6. U oktobru 2009. stigao je League of Legends, da bi Gejb i ekipa dve godine kasnije predstavili direktan nastavak originalne mape - Dotu 2.

Slično WC3 editoru, Valve je igračima dao priliku da kreiraju svoje custom mape, koje bi potom obja-

vljivali u Dota 2 Arcade sekciji. Istorija se ponovila sa mapom Dota Auto Chess, koja je u velikoj meri doprinela nastanku auto battler žanra. Za razliku od MOBA početkom 21. veka, navala je bila jača od pomame za piletinom na otvaranju Lidla - Valve je izbacio zasebnu igru Dota Underlords, Riot nam je doneo Teamfight Tactics, dok je Blizzard objavio Battlegrounds kao poseban mod za Hearthstone.

Svaka od ovih igara poseduje neki svoj fazon i identitet, ali srž zbog koje su auto battleri postali popularni je sveprisutan - svi su pristupačni i mehanički jednostavni, ali nude dosta taktičke dubine i prostora za eksperimentisanje. Još jedan ključan element je ogroman replay value, koji dolazi sa solidnom količinom RNG menadžmenta. Ako ste kompetitivne prirode, dugo ćete se vraćati ovim igrama.



**MOŽETE IGRATI KAO TESLA, A TU JE I SKIN INSPIRISAN SRPSKOM NARODNOM NOŠNJOM**

Posle ovog predugog istorijskog segmenta, prebacio bih fokus na Ability Arenu, još jednu Dota 2 Arcade mapu inspirisanu klasičnim auto battlerima i modom Ability Draft. Kao veliki ljubitelj Dote, u Ability Arenu sam uložio solidan broj sati i mogu da kažem da mi je jedna od omiljenih custom mapa. Zbog nepredviđenih okolnosti i manjka podrške od Valve-a, razvoj je morao da stane, ali zahvaljujući velikoj posvećenosti i istrajnosti tvorca originalne mape, Ability Arena je konačno vaskrsela kao zasebna, besplatna igra - Relic Arena.



Bilo da ste se ranije susretali sa auto battlerima ili ne, igra se ističe po veoma zanimljivoj premisi. Ono što su za Hearthstone Battlegrounds heroji, za Relic Arenu su to prave istorijske ličnosti, odnosno lideri. Roster trenutno nudi 17 lidera (još ličnosti će biti dodato u budućim pečevima), uključujući Kleopatru, Džingis Kana, Vlada Cepeša, Nikolu Teslu, Jovanku Orleanu, pa čak i Harambea. Svaki lider poseduje jedinstvenu sposobnost koja značajno utiče na vašu taktiku i tok svake partije.

Pre nego što se vratim na lidere, bio bi red da vas upoznam sa osnovama Relic Arene. Svaki meč vas baca u okršaj sa sedam protivnika, a vaš cilj je da opstanete kao poslednji igrač u lobby-u. Nakon što izaberete željenog lidera, krećete u izgradnju vaše mini vojske koju na početku čini jedan, a u kasnijem delu partije četiri heroja. Heroji su pandan jedinicama iz drugih auto battlera, s tim što Relic Arena poseduje jednu ključnu razliku - heroji su samo kosturi za vaš idealan build.

Kada izaberete heroja, opremate ga relicima, odnosno artefaktima koje kupujete u shopu pomoću golda. Svaki relik suštinski predstavlja magiju koja može biti aktivna ili pasivna - Hamurabijev zakonik vam recimo daje otpornost na magične napade, dok Titanik priziva ogroman brod koji radi damage i stun u velikom AoE-u. Ako se u shopu pojavi duplikat relika koji već posedujete, on dobija level - na trećem i šestom biće vam ponuđen po jedan od tri super unapređenja, dok na devetom dobijate ultimativni, juicy upgrade. Ako vam se ponuda u shopu pak ne dopada, možete je reroll-ovati po cenu jednog golda.

Heroji su podeljeni na četiri klase (Assassin, Ranger, Tank i Witch), a njihovi statovi vas otprilike navode koje relike želite da im dodelite (svaki heroj poseduje četiri slotova za relike) - na primer, ako posedujete obilje relika koji su skupi u pogledu mane, skoro sigurno ćete ih equipovati na Witch, dok physical DPS relici uglavnom najbolje prolaze kod Rangera.





**AKO STALNO GUBITE KLJUČNOG HEROJA, DODELITE MU DEFANZIVAN RELIK ILI MU PROMENITE POZICIJU**



**RELIC ARENA JE BAZIRANA NA CUSTOM MAPI IZ DOTE 2**

Svaki meč Relic Arene je podeljen na runde. Pre borbe možete da kupite relike, unapredite shop ili levelujete lidera. Unapređeni shop nudi širu ponudu relika, leveli pojačavaju osnovnu moć vašeg lidera, a u nekim slučajevima vam daju potpuno nove magije. Baratanje goldom je ključan aspekt igre - sposobnost da procenite kada je pametno kupiti relik, unaprediti shop ili lidera, debelo će uticati na vaš konačan plasman u meču.

Relic Arena je igra RNG menadžmenta koja često kažnjava pohlepu. Razumem trenutak frustracije kada ne možete da pronađete taj jedan upgrade čak i nakon 10 rerolla (bio sam u ovoj situaciji), ali nekada prosto morate da presečete i kažete „good enough”. Lako je



okriviti RNG i pravdati se kao Norman Osborn pred otkazom, ali ovaj mindset će vas samo koštati partija.

Kada opremite vaše heroje i postavite ih na željene pozicije u areni, ulazite u 1v1 duel sa jednim od protivničkih igrača. Borba se odvija automatski, gde poraženi igrač gubi HP (meč svi počinju sa 200 HP-a). Kada vaš HP padne na nulu, ispadate iz partije, ali i dalje možete da gledate kako se odvija do kraja.

Moći lidera su veoma raznovrsne i dopada mi se što svaka barem približno prati tematiku ličnosti koju predstavlja. Ovde se najviše ističe Tesla, koji periodično šalje elektrošokove širom cele arene, dok na petom levelu dobija i svoju čuvenu Teslinu zavojnicu. Ostale moći su generalno pasivne i pojačavaju statistike vaših heroja, dok se neki lideri više fokusiraju na ekonomiju i levelovanje relika, kao što su Betoven i Karl Marks.

Kao besplatna igra, Relic Arena nudi sezonski battle pass sa in-game valutama, skinovima i drugim kozmetičkim dodacima.



Svaki lider takođe poseduje sopstveni track za nagrade, tako da ćete lakše moći da personalizujete vaše mainove. Nisu svi lideri dostupni na početku, ali grind nije preterano ekstreman te ćete relativno lako otključati ličnosti koje vas interesuju.

Replay value je nešto čemu streme svi developeri multiplejer igara. Po meni, Relic Arena dominira na ovom planu, pogotovo ako uzmemo u obzir da je tek izašla.

Sa izuzetno zabavnim i dubokim mehanikama, Relic Arena je jedna velika slagalica sa beskonačno rešenja, a svaki meč je jedinstveni eksperiment. Možda neće biti uspešan baš svaki put, ali će vam dati ideju za sledeći.

Razvojni tim Double Edge Games zaslužuje sve pohvale za sjajan odnos sa zajednicom. Sa tehničke strane, nisam nailazio na nikakve probleme, a Relic Arena pored toga nudi, po meni ključne funkcije za jednu multiplejer igru. Jedan od primera je replay sistem koji je tu od samog početka, dok se neke „AAA” kompanije i dalje nisu smilovale.

Relic Arena je jedan od najboljih auto battlera u ovom trenutku i toplo je preporučujem svim ljubiteljima žanra, ali i onima koji vole strategiju i uživaju u potrazi za idealnim buildom. Iako sam otprilike znao šta do očekujem s obzirom da sam igrao mapu na kojoj je bazirana, Relic Arena me je zaista oduševila i jedva čekam da vidim šta nam sledeće sprema ekipa iz Double Edge Games-a.



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA**

- OS:** Windows 10/11 64-bit
- CPU:** Intel i5, 2.4 Ghz+
- GPU:** Integrated HD Graphics 520 w/128MB+
- RAM:** 16 GB
- SSD/HDD:** 4 GB

**PLATFORME:**

PC

**RAZVOJNI TIM:**

Double Edge Games

**IZDAVAČ:**

Double Edge Games

**TEST PLATFORMA:**

PC

**CENA:**

Besplatno

**OCENA 8,8**

- ✓ Ogroman replay value
- ✓ Zabavna premisa
- ✓ Masivan potencijal
- ✗ RNG elementi će odbiti neke igrače
- ✗ Može biti previše intenzivno za novajlije

**Igru ustupio:**  
Double Edge Games

# MAJKA M-RATED IGARA

## Koreni Mortal Kombata

Kao i svaki drugi oblik zabave, video igre dolaze u velikom broju žanrova - od šarenih platformera i porodičnih avantura, pa sve do mračnih horora i brutalnih tabačina. Tokom decenija videli smo koliko industrija može biti raznovrsna, a Mortal Kombat je možda najdramatičniji primer.

Legendarni Ed Bun i Džon Tobijas, tadašnji game dizajneri u studiju Midway Games, predstavili su prvi Mortal Kombat pre više od tri decenije, davne 1992. godine. Kao 2D tabačina, na prvi pogled se nije mnogo razlikovao od konkurencije - serijali poput Street Fighter i Fatal Fury već su dominirali arkadama, dok bi Tekken i Virtua Fighter ubrzo redefinisali 3D borilačke igre. Međutim, Mortal Kombat je imao nešto što nijedna druga igra tog vremena nije nudila, a to je sirova brutalnost.

Dok su druge fajting igre bile stilizovane i po vizuelnom stilu podsećale na japanske animirane filmove, Mortal Kombat je koristio digitalizovane glumce, realističnije animacije i ogromne količine krvi. Sama atmosfera igre bila je mračnija, nasilnija i znatno ozbiljnija od svega što su igrači tada viđali u arkadama, ali ono što ju je učinilo revolucionarnim i ekstremno kontroverznim bilo je uvođenje čuvenog fatality-a.



Većina fajting igara tog vremena bila je jednostavna. Borite se dok protivnikov HP ne padne na nulu, što je uglavnom značilo da njegov lik samo ostane bez svesti. U Mortal Kombatu, okršaji su bili borbe na život i smrt. Umesto da se meč završi nokautom, igra je dozvoljavala pobjedniku da izvrši brutalnu egzekuciju nad već poraženim protivnikom. To je bio trenutak koji je potpuno promenio način na koji ljudi gledaju na borilačke naslove, ali i video igre u globalu.

Iako su jedinstvena priča, mistični turnir i prepoznatljivi likovi takođe doprineli uspehu serijala, fatality je bez sumnje postao zaštitni znak Mortal Kombata.

Likovi poput Scorpiona, Raidena, Johnny Cage-a i Sub-Zero-a brzo su postali ikone gejming kulture, a svaki novi nastavak donosio je još kreativnije i krvavije završne poteze. Svi su bili šokantni, ali jedan je posebno ostao upamćen i praktično definisao reputaciju serijala: Sub-Zero koji protivniku otkida glavu zajedno sa kičmom koja visi iz tela.

Sasvim očekivano, serijal je izazvao ogromne kontroverze među roditeljima, medijima i političarima. Tokom ranih devedesetih vođene su čak i javne



rasprave o nasilju u gejmingu i njegovom uticaju na mlade, a upravo se Mortal Kombat često navodi kao jedan od glavnih razloga zbog kojih je nastao ESRB sistem ocenjivanja igara. Možda nije izazvao prvi skandal ovog tipa, ali je proveo dugi niz godina u žiži javnosti, sve dok GTA nije „preuzeo štafetu“.

Ironično, sve te kontroverze samo su dodatno povećale popularnost serijala. Mortal Kombat je iz arkada prešao na kućne konzole, dobio filmove, stripove, animirane projekte i ogroman broj nastavaka, uključujući Mortal Kombat 1 iz 2023. godine.



AUTOR  
MILOŠ HETLEROVIĆ

## NAJBOLJI KVALITET SLIKE ZA GEJMERE

DA LI JE VREME  
ZA OLED  
MONITOR?

Kada su monitori u pitanju, gejmeri su nekako uvek morali da prave kompromise – prvo smo bili osuđeni na modele sa LCD TN panelima koji su, najblaže rečeno, imali užasne i isprane boje ali fenomenalno brzo vreme odziva za tadašnje pojmove. S druge strane pojavili su se IPS i VA koji su doneli dobre boje i uglove gledanja ali su patili od „sporih“ panela. Konačno, pre par godina počinju da se javljaju OLED modeli koji kombinuju ubedljivo najbolju sliku ali i fenomenalno brz odziv, ali po zaista paprenoj ceni. Ipak, kao retko šta u današnjem svetu, OLED modeli ovih dana postaju sve pristupačniji prosečnom korisniku, pa se sada već postavlja pitanje – da li ima smisla prelaziti na novu tehnologiju?

## PREDNOSTI I MANE OLED EKRANA

Prva i osnovna prednost OLED (Organic Light-Emitting Diode) ekrana u odnosu na druge tipove, kao što su sve verzije LCD ekrana, jeste značajno bolji prikaz boja, pre svega u tome što je crna zaista crna. U tom smislu ako recimo na OLED ekranu imate potpuno crnu pozadinu, efekat će biti kao da je monitor ugašen, dok čak i kod najboljih IPS ekrana imate neku dozu pozadinskog osvetljenja koje „probija“ kroz sliku. S druge

strane same boje i osvetljenost ekrana su bolje pa deluje dosta življe čak i u odnosu na vrhunske IPS modele, a to je posebno vidljivo kada konzumirate neki HDR sadržaj, bilo da se radi o igrama ili o filmovima. Konačno, uglovi gledanja su značajno bolji nego kod drugih tehnologija i sliku ćete jasno videti praktično iz bilo koje pozicije.

Međutim, gejmeri naravno ne biraju monitor na osnovu toga kako boje izgledaju na njemu već kako se ponaša u igrama, a tu OLED tehnologija pravi značajne pomake u odnosu i na najnovije IPS/VA panele sa dobrim odzivom, ali čak i u odnosu na do skoro neprikosnovene TN panele koji su se odlikovali vremenom odziva od 1ms (gray-to-gray), ili kod nekih modela čak i

0,5ms. Kod većine OLED monitora, vreme odziva je deklarirano na 0,03ms GtG što u praksi znači da apsolutno ne postoji šansa da primetite bilo kakve artefakte, duhove i slično, bez obzira koliko se brzo stvari na ekranu smenjuju. Naravno i frekvencija osvežavanja prati ovu tendenciju, pa većina OLED monitora koji su namenjeni gejmingu imaju ili 240 ili 360Hz osvežavanje, što je i više nego dovoljno čak i za najbrže esports naslove. Tehnologija je takva da se pikseli brže smenjuju pa se dešava da recimo neki OLED sa osvežavanjem od 240Hz subjektivno daje utisak da su mnogo bolji prikazi nego recimo IPS panel koji nominalno ima osvežavanje od 360Hz i zato i ne čudi da mnogi esports profesionalci sada baš potežu za ovim tipom monitora.

Naravno, nijedna tehnologija nije potpuno imuna na neke mane, a kod OLED ekrana to je pre svega problem takozvanog burn-ina, situacije kada je na jednom delu ekrana statična slika pa onda ona ostaje na neki način urezana u memoriji samih ćelija koje emituju svetlost. To se dešava ako stalno gledate na primer jedan te isti TV program pa ostane logo te televizije, ili za igrače ako stalno igrate neki naslov pa se delovi HUD-a i korisničkog interfejsa stalno nalaze na istom mestu.

Međutim noviji modeli su dosta otporniji na ovu pojavu, a proizvođači uvode i stvari kao što su pixel-shifting ili panel refresh ciklusi koji će bez dodatnog angažovanja korisnika virtuelno „prebrisati“ ekran i očistiti ga od određenih artefakta koji su se možda nakupili. Za video igre ovo može biti sasvim dovoljno, ali treba obratiti pažnju ukoliko ste tip korisnika koji na primer ceo dan ostavi otvoren jedan Word dokument i zaboravi na njega, ti efekti mogu biti izraženiji. Još jedan mali nedostatak ove tehnologije koja, iako je odlična za igre i filmove, može biti malo nečitkija za sitna slova i čisto kancelarijski rad u odnosu na recimo vrhunski IPS panel. Razlike su male, ali ukoliko je to nešto čime se primarno bavite svakako treba imati u vidu.

## OPCIJE I CENE

Najbitnija stvar u poslednje vreme jeste da su cene OLED gejming modela monitora u solidnom padu i postaju sve pristupačnije nekom prosečnom korisniku. Trenutno i dalje, a pogotovu kada uzmemo u obzir cene drugih komponenti, igranje u 1440p rezoluciji a visokom broju frej-





mova u sekundi predstavlja neki najoptimalniji izbor u PC domenu. Rezolucija kao što je 4K zaista deluje impresivno, ali treba imati u vidu da je monitor uglavnom mnogo manje dijagonale nego prosečan televizor i da je teško zapravo i primetiti razliku između te dve rezolucije na manjem ekranu, ali je svakako bitnije igrati se u visokom broju frejmova u sekundi kako bi iskustvo bilo najbolje. U tom smislu, deluje da su monitori dijagonale 27" i rezolucije 2560x1440 piksela i dalje optimum za vizuelno dobro ali i kompetitivno igranje.

I ako pogledamo cene nekih solidnih gejming modela, a da uzmemo da nam je brzina osvežavanja od 240Hz neki parametar za poređenje, monitori od 27" sa 2560x1440 piksela rezolucijom se u IPS ili VA tipu panela kreću od 200 do 300 evra, dok već sada imamo modele sa OLED tehnologijom proizvođača kao što su Gigabyte, HP Omen ili Lenovo Legion za 400 do 500 evra.

Tu vidimo da je razlika u ceni sada već dramatično smanjena i prosto je pitanje vremena kada će OLED ekrani toliko pasti sa cenom da se opasno približe starijim tehnologijama. Imajući u vidu da nam se u poslednjih par godina dešavalo da cene grafičkih kartica ili RAM memorije skoče za po par stotina evra za samo par meseci, dobro je primetiti da postoje neki delovi tržišta gde je i dalje prisutan princip da kako tehnologija sazreva ona postaje i pristupačnija.

Ono što je takođe interesantno kod OLED modela jeste što je tehnologija vrlo prilagodljiva pa nailazimo na nekoliko modela sa ultra-wide kombi-

nacijama, praktično gledano kao da ste spojili dva 27" monitora jedan do drugog. Jedan od takvih je i Philips Evnia model dijagonale 49" a koji se sada može naći po ceni manjoj od 800 evra na našem tržištu, s tim da je onda „kompromis“ da je osvežavanje 144Hz. Ukoliko imate duplo veći monitor i rezolucija se duplira na 5120x1440 piksela, pa vam treba i jači računar da biste igre pokrenuli u toj rezoluciji, ali da je to i dalje manja rezolucija od „obične“ 4K, to znači da mašina i ne mora biti baš tolika zver. A zaista, kada sednete ispred ekrana od skoro 50 inča u dijagonali i on vas nekako u potpunosti okružuje, to je jedan poseban gejming doživljaj.

### ZAKLJUČAK

OLED ekrani su definitivno tehnologija budućnosti kojoj ćemo se polako svi okretati jer nude značajno bolju sliku bez ikakvog kompromisa po pitanju brzine odziva, naprotiv, brži su od prethodnih tehnologija. Nažalost, razvoj tehnologije košta i ide dosta sporije nego što smo se nadali pa i cene nisu još na nivou da je preporuku za ovakav monitor lako dati kada su cene alternativa (koje su i dalje dosta dobre) ponekad i duplo niže.

Međutim, u svetu gde smo se nekako navikli da cene tehnologija idu na gore a ne na dole i gde smo svesni stalnih poskupljenja, mislim da ima smisla investirati u kvalitetan ekran koji će vam omogućiti vrhunski doživljaj jer je to deo hardvera računara sa kojim ćete bukvalno biti najviše u kontaktu. Prosto nema smisla dati puno novca za neku svetleću RAM memoriju a ne uživati u kvalitetu vrhunske slike.



# PLAY ZINE!

## CAST

BI WEEKLY PODKAST  
ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY\_ZINE

SKENIRAJ  
I ZAPRATI  
NAS:



# play!

z i n e

