

play!

z i n e

br. 203 | JUL/AUGUST 2026.

DOMAĆA SCENA:

UBISOFT BELGRADE
ZATVORIO SVOJA
VRATA!

PRVI UTISCI:
DEAD AS DISCO

HARDWARE:

LOGITECH G305 X
SUPERLIGHT

TOP LISTA:

VODEĆE NAJAVE SA
LETNJIH GEJMING
DOGAĐAJA

IGRA MESECA:

FIRST LIGHT

007[™]

BROJ 203 - JUL/AVGUST 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 | www.play.co.rs

Beograd | redakcija@play-zine.com

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



play!

z i n e

DOBRODOŠLI

Leto je prava banja za gejmere. Imamo izgovor da ostanemo kod kuće, isprobamo nove igre, obrnemo stare favorite ili da se vratimo mukotrpnom, skoro sizifovskom čišćenju backloga. Takođe se nalazimo u periodu najvećih prezentacija, koje u velikoj meri postavljaju scenu za sledeću gejmersku godinu. Summer Game Fest, PlayStation State of Play i Xbox Showcase uvek oduševljavaju, bilo da se radi o dugoočekivanim ili potpuno iznenađujućim najavama. Svaki događaj predstavlja papazjaniju najrazličitijih ukusa, zbog čega smo napravili tradicionalni pregled najvećih favorita iz letnjeg perioda.

Ipak, iza svog tog hajpa, osmeha razdraganih voditelja i uzbudljivih trejlera koji često brišu granicu između stvarnog i virtuelnog, krije se mračna strana industrije. Pa, „krije“ je pogrešna reč pošto smo i te kako svesni aktuelnih problema, kontroverzi, bizarnih odluka najvećih AAA kompanija i tužnih sudbina dugogodišnjih developera, dizajnera i umetnika, koji su često zaslužni za lansiranje čitavih franšiza. Ako niste ispratili, Xbox je otpustio 1600 zaposlenih, što obuhvata 8% cele radne snage u svim studijima koje kompanija poseduje. Do kraja fiskalne 2027. godine, ovaj broj će se duplirati!

Drugu veliku letnju kontroverzu započeo je PlayStation, koji je potvrdio da će od januara 2028. godine obustaviti proizvodnju fizičkih diskova za sve svoje buduće igre. U svetu u kojem kupljena igra više ne garantuje vaše vlasništvo nad istom, ova odluka je očekivano izazvala burne, izuzetno negativne reakcije globalne gejming zajednice.

Išli smo na varijantu „prvo dobre pa loše vesti“, ali i dalje želimo da se odjavimo sa optimističnim pogledom na budućnost industrije. Biće bolje!

Play! ekipa se sada priprema za godišnji odmor. Vidimo se u septembru, a do tada, uživajte u letu i vašim omiljenim igrama!



40 IGRA MESECA: 007 FIRST LIGHT



18 ESPORTS: SRPSKI VELEMAJSTORI NA ESPORTS KUPU NACIJA



34 REVIEW: GOTHIC 1 REMAKE

SADRŽAJ

FLASH VESTI 6

PLAY!VREMEPLOV 10

DOMAĆA SCENA 12

Angel Investor Simulator 12
Hellraiser: Revival dobio datum izlaska..... 16
Ubisoft Belgrade zatvorio svoja vrata!..... 17

ESPORTS 18

Srpski velemajsiori na Esports Kupu Nacija 18

TOP LISTA 19

Najprodavanije gejming franšize 19
Vodeće najave sa letnjih gejming događaja 20

PRVI UTISCI 24

Dead as Disco..... 24
All Living Things..... 28

REVIEW 30

The Adventures of Elliot: The Millennium Tales... 30
Gothic 1 Remake..... 34
007 First Light..... 40
Maseylia: Echoes of the Past..... 44
Mina the Hollower 48

RETRO KUTAK 52

The Neverhood 52

HARDWARE 54

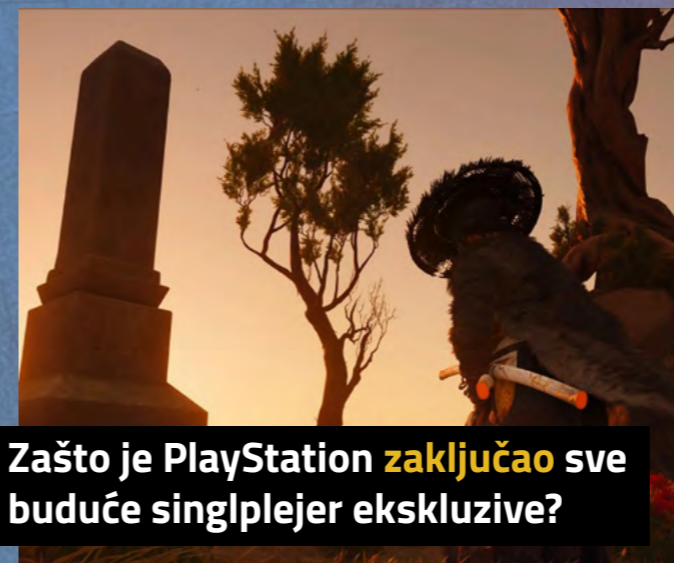
Signature Comfort Plus Combo MK 880 54
Zašto Steam Machine košta Boga oca? 57
Spawn Magnetic Keyboard 58
Logitech G305 X Superlight 60



Glasajte da Srbija uđe u Total War: MEDIEVAL III!

Creative Assembly, studio poznat po Total War franšizi i Alien: Isolation, u decembru 2025. godine je zvanično najavio Medieval III, skoro 20 godina nakon prethodnika. Razvojni tim je stavio veliki akcenat na istorijsku tačnost, te želi da maksimalno ispoštuje sve frakcije koje će se naći u igri. Bliska saradnja sa zajednicom je važan korak u razvoju, što možemo videti u novoj anketi koju je objavio Creative Assembly. Tako je, studio nam daje priliku da izaberemo koje frakcije će biti dostupne za igru, ili u najmanju ruku redosled kojim će biti dodavane.

Na listi od 23 frakcije našla se i srednjovekovna Srbija, država Raška, takođe poznata i kao Velikožupanska Srbija. Možete glasati [ovde!](#)



Zašto je PlayStation zaključao sve buduće singleplejer ekskluzive?

Kao što je insajder Džejson Šrajer prvi objavio, a Sony kasnije potvrdio ovog proleća, sve nove PlayStation singleplejer ekskluzive će ostati zaključane na PS5, što znači da predstojeći projekti poput Marvel's Wolverine neće biti dostupni za PC.

Tokom poslednje decenije, dobili smo portove igara kao što su Ghost of Tsushima i God of War Ragnarök. Počevši od Ghost of Yōtei, ova praksa se drastično menja, a Šrajer je sada naveo nekoliko razloga zašto se Sony odlučio za ovu odluku.

„Prvi razlog je nekonzistentnost i nerazrađen plan objavljivanja portova, drugi je da izdanja za PC nisu donosila dovoljno profita, a treći je da Sony želi da održi jaku vezu svojih IP-eva sa sopstvenom platformom.“

Tokom ovogodišnjeg Summer Game Festa, CI Games je podelio nove informacije o Lords of the Fallen 2, fokusirajući se na platforme za koje će biti dostupan. Tada je potvrđeno da igra ove jeseni stiže na PC (Steam i Epic Games Store), PS5 i Xbox Series X/S, ali izgleda da su se planovi u međuvremenu promenili.

CI Games je na društvenim mrežama otkrio da je Lords of the Fallen 2 zvanično odložen za prvi kvartal 2027. godine. Razlozi su uobičajeni za jednu igru skupe produkcije, a još jedna prednost je izbegavanje gužve tokom septembra i oktobra 2026. godine. Ovaj period će biti kratiji nego inače, pošto razvojni timovi i izdavači žele da se maksimalno odalje od GTA 6, koji izlazi 19. novembra.

Lords of the Fallen 2 odložen za 2027. godinu



Unreal Engine 6 je zvanično najavljen krajem maja 2026. Epic je objasnio da će, u roku od dve godine, spojiti UE5 i Unreal Editor for Fortnite u jednu jedinstvenu platformu. Takođe je potvrđeno da će biti uvedena podrška za AI modele poput Claude-a i Gemini-a, uz fokus na automatizaciju repetitivnih taskova u razvoju igara.

„Naš cilj sa UE6 je da značajno smanjimo količinu monotonog rada prilikom kreiranja sadržaja, kako bi razvojni timovi imali više vremena za kreativno istraživanje i eksperimentisanje. UE6 će doneti alate i radne procese koji će omogućiti korišćenje omiljenih AI modela po izboru korisnika, a koji su već provereni kroz internu upotrebu i razvoj u okviru UEFN-a.“

Unreal Engine 6 će staviti veliki akcenat na AI integraciju

U⁶



Rockstar otkrio cenu i pre-order bonuse za GTA 6

Već godinama kruže glasine o ceni koja bi bila dostojna najiščekivanijoj igri 21. veka. Bilo je priča da će GTA 6 koštati čak 100 dolara, ali Rockstar je sada konačno stavio sve karte na sto, manje od 24 sata pre otvaranja pre-ordera.

Standardno izdanje GTA 6 će se prodavati po ceni od 79,99 dolara, dok će Ultimate Edition koštati 99,99 dolara. Osnovna verzija uključuje samu igru i bonuse ukoliko je pre-orderujete, dok Ultimate Edition donosi znatno više sadržaja.

Osnovno izdanje je skuplje od tipičnog AAA naslova, ali činjenica je da će cena od 79,99 dolara kad-tad postati standard. Kao launch title za Nintendo Switch 2, Mario Kart World iz 2025. godine takođe košta 79,99 dolara.



Uprkos krizi i rastu cena, PS6 možda izlazi već sledeće godine

U jednoj diskusiji o datumu izlaska PS6, korisnici su se pozvali na 2028. ili 2029. godinu, na šta je poznati insajder KeplerL2 kratko i jasno odgovorio sa „ne“. Mnogi su to protumačili kao znak da Sony neće pomeriti planirani termin izlaska, uprkos neizvesnosti na tržištu memorijskih komponenti.

„Odlaganje konzole koja je praktično gotova nema nikakvog smisla. Sony već ima zaključene ugovore sa proizvođačima. Istraživanje i razvoj su ih već koštali nekoliko stotina miliona dolara. Prodaja PS5 konzole polako opada, a nema nikakve garancije da će cene memorije pasti do 2030. godine.“

Ukoliko su ove informacije tačne, PS6 će možda izaći već sledeće godine, verovatno ponovo oko novembra.



Nova igra na Steamu iz nekog razloga košta 1000 dolara

Ako kojim slučajem imate višak 1000 dolara, možda biste mogli da se otvorite za jednu od najbizarnijih igara 2026. godine - Congratulations On Your Purchase. Za tričavih 858,26 evra, vaše ime se može naći na „zidu slavnih“ u igri. To je praktično sve - igra ne poseduje komat, neprijatelje, misije, niti gejملهj sisteme/mehanike bilo kakve prirode. Kratak opis na zvaničnoj Steam stranici odmah prelazi na stvar i otkriva bukvalno sve što igra nudi.

„Najskuplja igra na Steamu. Palata, crveni tepih, paparaci i zid slavnih. Nema greške u ceni. To je čitava poenta. Dali ste pare na ovo. Ne slučajno. Ne impulsivno. Videli ste cenu. Pročitali ste opis. I ipak ste je kupili. Dobro došli.“

Dok se sledeća generacija konzola polako približava, Sony je objavio da će 2028. godine trajno obustaviti proizvodnju diskova za buduće PlayStation igre. Nakon toga, novi naslovi će biti dostupni isključivo u digitalnom formatu, putem PlayStation Store-a i kod maloprodajnih partnera. Ova promena neće uticati na igre koje su već objavljene ili će biti objavljene na disku pre januara 2028. godine.

Sony je objavio ovu vest dok se polako priprema za lansiranje PlayStation 6, što nagoveštava da će nova konzola izaći upravo 2028. godine i da, očekivano, neće imati disk drajv. I dalje postoji šansa za eksterni disk drajv. Ranije je potvrđeno da će GTA 6 imati fizičko izdanje, ali bez diska

Sony 2028. godine ukida diskove za PS igre



Globalno tržište igara dostiglo godišnji prihod od 200 milijardi dolara

U jeku velikih kriza, poskupljenja, masovnih otpuštanja, zatvaranja studija i otkazivanja projekata, globalno tržište igara beleži 201 milijardi dolara godišnjeg prihoda. Prema izveštaju kompanije Newzoo, procenjuje se da bi vrednost gejming industrije do 2028. godine mogla da dostigne čak 234 milijarde dolara.

U izveštaju se navodi da je globalno tržište igara do kraja 2025. dostiglo rast od čak 9,1% u odnosu na prethodnu godinu. PC sektor je ostvario razvoj od 12% na godišnjem nivou i prihod od 43,6 milijardi dolara; Prihodi od konzola dostigli su 44,7 milijardi dolara, što predstavlja rast od 2,8%; Mobilne igre su ostvarile čak 113,3 milijarde dolara prihoda, uz impresivan rast od 10,7%.



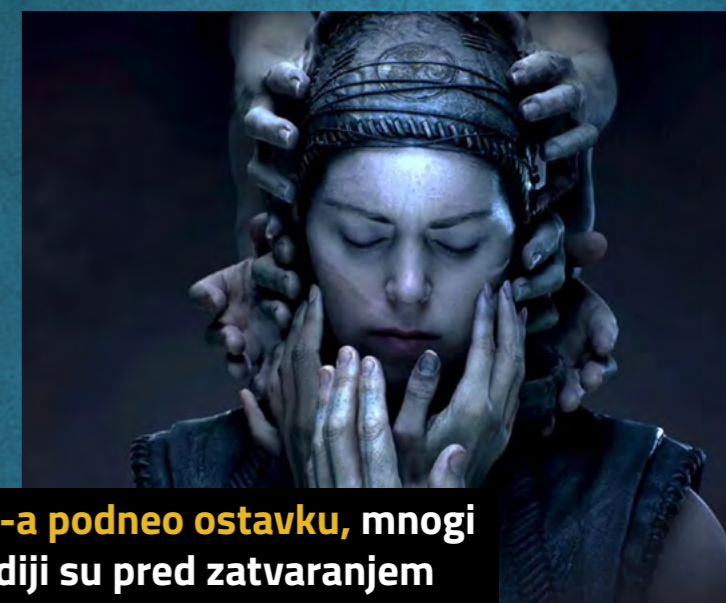
Rockstar nudi besplatni next-gen upgrade za GTA V

GTA 5 je prošao kroz čak tri generacije konzola, ali ste ga verovatno prvi put zaigrali tokom PS4/Xbox One ere. Ako spadate u tu grupu, a u međuvremenu ste nabavili PS5/Xbox Series X/S, očekuje vas besplatni next-gen upgrade.

Rockstar je saopštio da će svi koji poseduju PS4 ili digitalnu Xbox One verziju igre moći bez dodatnih troškova da preuzmu verziju za PS5 i Xbox Series X/S. Igrači na PC-u takođe mogu besplatno da pređu sa Legacy na Enhanced verziju i tako iskoriste sva najnovija unapređenja, uključujući funkcije ekskluzivne za računare poput ray traced ambient occlusion-a. Rockstar sprema ova unapređenja pred novi apdejt za GTA Online, The Kortz Center Heist, koji stiže u julu.

Najavljeno je da je direktor Xbox Game Studios-a, Kreg Dankan, zvanično podneo ostavku nakon 20 meseci rada, a potom su se pojavile informacije o zatvaranju mnogih poznatih studija pod okriljem kompanije.

Prvo su stigle vesti o zatvaranju Compulsion Games-a, studija poznatom po igri South of Midnight, a ubrzo potom usledili su izveštaji da će ista sudbina zadesiti Ninja Theory, autore serijala Hellblade. Ove vesti su posebno tužne imajući u vidu da je Ninja Theory pre samo nekoliko nedelja najavio novu igru. U kasnijem izveštaju navodi se da će svoja vrata zatvoriti i Double Fine, studio koji stoji iza Kiln, Massive Chalice, Keeper, Psychonauts, Brutal Legend i mnogih drugih naslova.



Čelnik Xbox-a podneo ostavku, mnogi poznati studiji su pred zatvaranjem



Fable dobio novi datum izlaska!

Nakon što je Xbox krajem maja zvanično potvrdio da će Fable biti odložen, fanovi su konačno dobili novi, precizan datum izlaska. Tokom letnje Showcase prezentacije, potvrđeno je da će dugoočekivani nastavak ovog legendarnog RPG serijala izaći 23. februara 2027. godine. Prema glasinama, odlaganje je bilo neophodno kako se Fable ne bi takmičio sa očekivanim izlaskom GTA 6. Kao veliko iznenađenje za mnoge, potvrđeno je da igra stiže i na PS5 2027. godine.

Procurele su i dve zanimljive informacije sa produkcije strane. Čuveni Blizzard tim zadužen za sinematike direktno pomaže u razvoju igre, dok Microsoft ozbiljno razmatra opciju da je portuje i na Switch 2, iako to još uvek nije potvrđeno.



PLAY! 150
JUL 2021



PLAY! 2
JUL 2006

„OVO JE JEDNA PRELEPA, ATRAKTIVNA, ZABAVNA, BOŽANSTVENA, ZARAZNA, ODUŠEVLJAVAJUĆA POSLASTICA!”

- MILAN ŽIVKOVIĆ O IGRI RATCHET & CLANK: RIFT APART

„ZARAZNOST I JEDNOSTAVNOST DIABLA PREBAČENA U PRVO LICE JE DOBITNA KOMBINACIJA.”

- LUKA ZLATIĆ O IGRI HELLGATE: LONDON

TOP ANGELS
at start of week 19

Player One	\$3,258,375
Laura Gray	-30,000
Shelby Glee	-35,952
Kevon Balding	-121,964
Marco Jamaica	-154,810
Bobby Dragon	-309,000
Draymond Joe	-809,147

DOMAĆA SCENA

STUDIO BIGOSAUR O RAZVOJU NOVE IGRE I ODNOSU SA ZAJEDNICOM

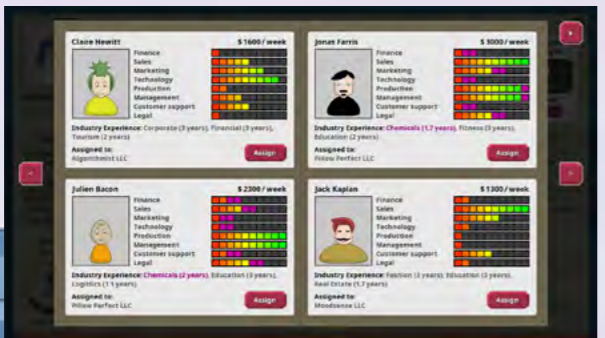
NISAM JA TAJ KOJI ĆE IGRAČIMA DA ODREĐUJE KAKO DA SE ZABAVE!

Studio Bigosaur na čelu sa veteranom Babuško Milanom zvanično je predstavio Angel Investor Simulator, novi tycoon/management naslov koji igračima daje priliku da izgrade karijeru uspešnog investitora i zarade milione ulažući u startup kompanije. Bigosaur navodi novembar 2026. godine kao planirani datum izlaska, kada će Angel Investor Simulator postati dostupan putem Steama i Nintendo Switcha. Pre toga, u planu je i besplatna demo verzija za oktobar.

Inspirisana emisijama kao što su Shark

Tank i Dragon's Den, igra se vrti oko nedeljnih takmičenja u kojima preduzetnici predstavljaju svoje ideje pred grupom investitora. Na vama je da procenite potencijal svakog projekta, da se izborite sa konkurencijom, date najbolju ponudu i obezbedite udeo u kompaniji sa najvećim potencijalom. Slično dramatičnim momentima u pomenutim emisijama, ideje za proizvode u Angel Investor Simulatoru su često preterane i otkaçene, poput detektora sarkazma ili haptičkih rukavica koje vam omogućavaju da osećate objekte u VR igrama.

Međutim, iza svega toga krije se ozbiljna ekonomska simulacija. Da biste ostvarili profit, moraćete aktivno da pomažete odabranim startupima u razvoju i lansiranju proizvoda na tržište, gde morate uzeti u obzir njegov kvalitet, cenu, marketing, ponudu, potražnju, konkurenciju i još mnogo toga.



Po čemu se razlikuje razvojni proces Angel Investor Simulatora od tvojih prethodnih igara? Koliko si uložio vremena u istraživanje principa na kojima je zasnovan?

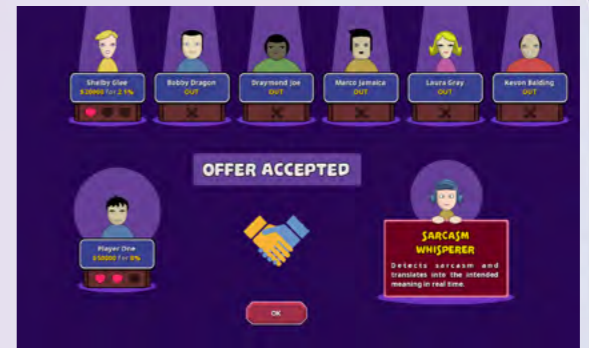
MILAN: Glavna razlika je u pripremi sadržaja. Angel Investor Sim je specifičan po tome što nema toliko vizuelnih elemenata, ali ima jako puno teksta. Konkretno, u pitanju su ideje sa kojima se susreću kompanije koje traže investicije. U jednoj partiji, igrač može da se sretne sa 50-150



različitih ideja za proizvode i usluge. Želeo sam da te ideje budu zabavne, da predstavljaju nešto inovativno ili smešno. Najviše vremena mi je otišlo baš na smišljanju tih ideja. Do sada sam na to potrošio sigurno jedno 3-4 meseca, a tek ih imam oko 120. Za finalnu igru planiram bar 200.

Da li igrači sa predznanjem iz oblasti ekonomije imaju prednost?

MILAN: Imaju neku blagu prednost, mada je u igri to dosta pojednostavljeno i na svakom mestu gde je to bitno se tačno vidi šta utiče na šta. Igrači mogu da se interaktivno



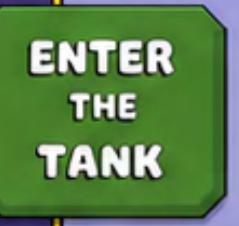
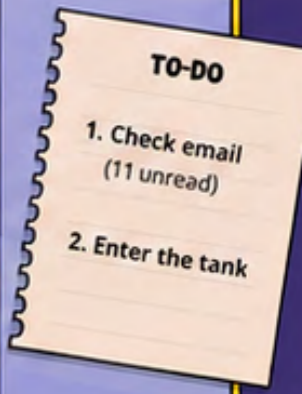
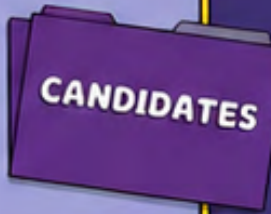
igraju sa cenom proizvoda i da odmah vide koji će to efekat imati na njihovo tržišno učešće u budućnosti. U stvarnosti firme promene cenu pa onda čekaju da vide da li ljudi kupuju više ili manje. Ali u igri može odmah da se vidi kakav će biti efekat. Slično je i sa uticajem patenta, marketinga, kvaliteta proizvoda i slično.

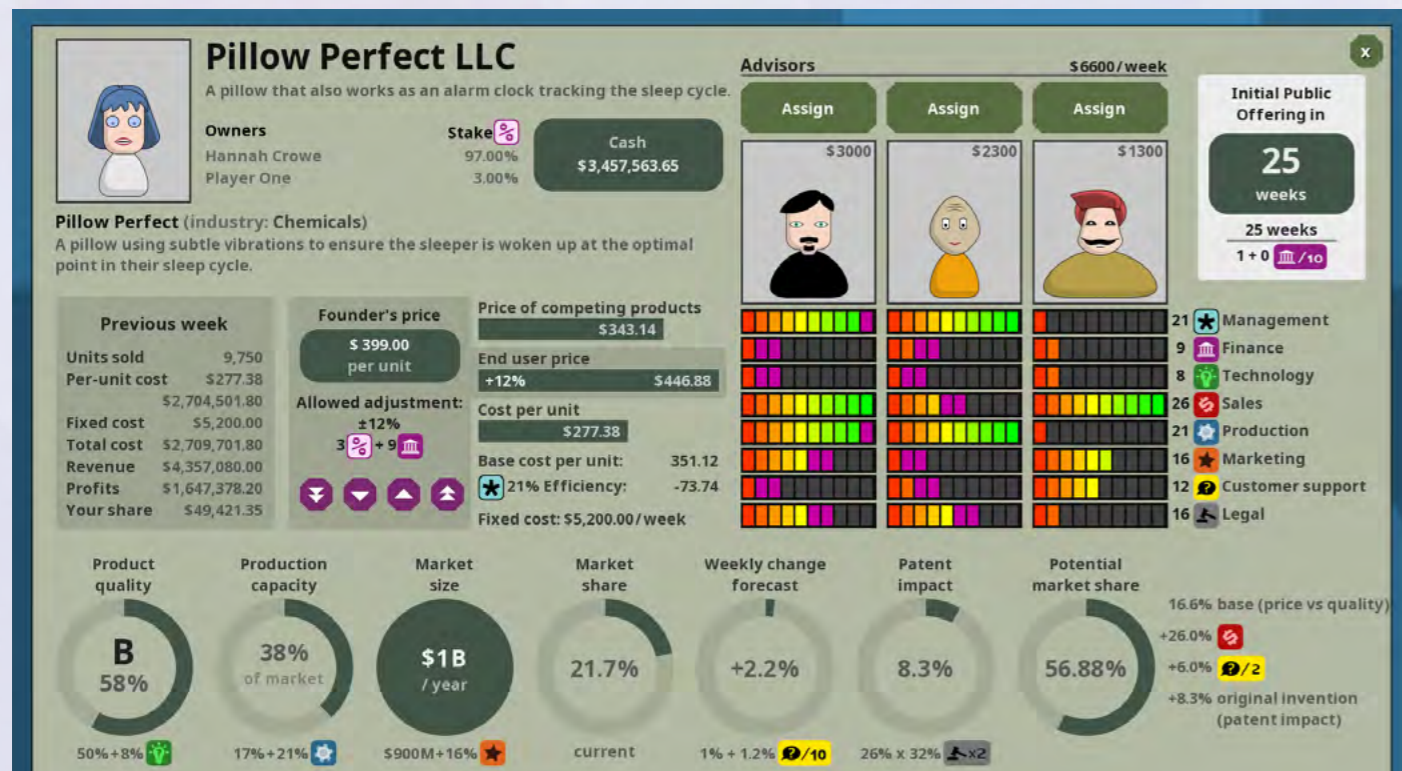
Ono što je bitnije od ekonomskih detalja je razumevanja procentnog računa. Na primer, kada neko nudi 1000 dolara za 5% od neke firme, to znači da po njemu ta firma vredi 20.000 dolara. Kada se investira u firme, taj parametar je bitan, jer je vlasnicima bitno da firma vredi što više u očima investitora. Mislim da je taj koncept jedino što može da zbuni neke igrače, ako se nikada nisu susreli sa startup kompanijama i finansiranjem. Zato sam, prilikom nadmetanja sa investitorima, napravio da iznad ponude igra sama izračuna i prikaže tu vrednost (valuation) kako bi igrač mogao lako da uporedi ponude sa onim što firma traži.

U svakom slučaju, postoje različiti nivoi težine, ali igru je prilično teško „izgubiti“. Igrači imaju dosta prostora čak i ako ne razumeju odmah sve mehanike.

U Steam recenzijama tvojih ranijih igara često si dobijao pohvale za odličnu komunikaciju sa igračima. Koje su najvažnije lekcije koje si naučio u kontaktu sa zajednicom? Kako si ih primenio u razvoju Angel Investor Simulatora?

MILAN: Obično na Discordu najavim beta verziju nekoliko meseci unapred i dam pristup zainteresovanim igračima.





Tako da oni igraju igru pre nego što izađe i onda se dosta toga utegne i dotera da radi kako igrači očekuju. Mislim da je jako bitno saslušati na šta se igrači žale, naročito ako više njih pominje istu stvar. Tada je potrebno napraviti izmene, ali je ključno da rešite problem u sklopu vizije i principa rada same igre, što se ne poklapa uvek sa onime što su igrači zamislili.

Najbitnije je da se pokaže spremnost da se igra menja. Neki developeri su tvrdoglavi po pitanju toga kako neke stvari u igri treba da funkcionišu. Lično sam stava da nisam ja taj koji će igračima da određuje kako da se zabave u igri. Apsolutno nemam ništa protiv da neko igra igru potpuno drugačije od načina na koji sam ja zamislio. Mislim da tu treba biti fleksibilan, naročito kod singleplejer igara gde svako ima zasebno iskustvo.

Ideje i koncepti za tvoje igre su uvek bili super originalni i zanimljivi. Da li svi potiču od tvojih interesovanja van sveta gejminga?

MILAN: Definitivno. U ovom slučaju treba pomenuti da po profesiji imam završen Ekonomski fakultet (smer Poslovna informatika), a kasnije



postdiplomske na FON-u, tako da je spoj ekonomije, menadžmenta i informatike uvek bio nešto što me zanima.

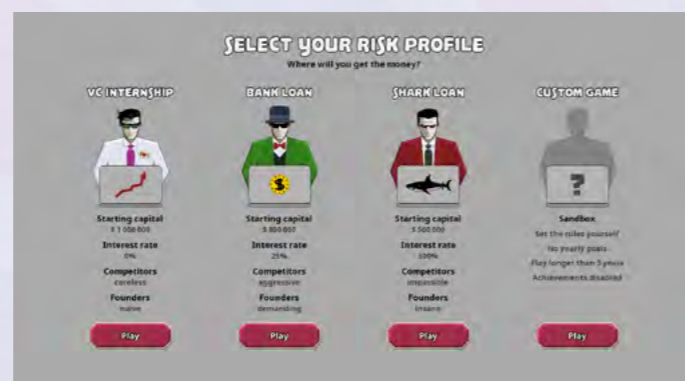
Opiši nam tvoje iskustvo plasiranja igara na Steam Next Festu.

MILAN: Do sada je samo Clutchtime išao na Next Fest, tako da nemam previše iskustva. Po onome što sam video, a i čuo od uspešnih timova, Next Fest bi trebalo da bude samo jedan od koraka u promociji igre. Konkretno u slučaju Clutchtime, Next Fest je doprineo sa svega oko 12% od ukupnog broja igrača koji su pokazali interesovanje (wishlist na Steam-u). Najbolje je prijaviti igru na Next Festu kao poslednji korak pre lansiranja, kako bi već imala pratiocima koji čekaju da probaju demo i tako rangiraju igru da se prikazuje na boljim pozicijama unutar samog Festa.

Hvala ti i srečno u daljem razvoju i priprema za release!

MILAN: Hvala!

Ako vas privlači kombinacija biznis strategije i ekonomskog menadžmenta, dodajte Angel Investor Simulator na vašu Steam wish listu!



GIRL GAMING SHOW

SVAKOG DRUGOG PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:

@GIRLGAMINGASSOCIATION

ZAPRATI NAS OVDE:



CLIVE BARKER'S HELLRAISER: REVIVAL KONAČNO DOBIO DATUM IZLASKA

Skoro godinu dana nakon prve najave, Saber Interactive je putem novog trejlera konačno otkrio datum izlaska za Clive Barker's Hellraiser: Revival. Riznica terora, brutalnog klanja i nezamislivih užasa, koju nam donosi srpski studio Mad Head Games, zvanično stiže 8. oktobra 2026. Igra će biti dostupna za PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S. Verziju trejlera bez cenzure možete pogledati [ovde](#).

Clive Barker's Hellraiser: Revival dolazi u standardnom i deluxe izdanju. Ako ste spremni da izdvojite više novca, tu su Genesis Collector's Edition, kao i limitirani Leviathan Edition, koji pored igre donosi OST, art book, Cenobite statuu i još mnogo toga.

Najnoviji projekat studija Mad Head Games predstavlja akcionu singleplejer horor igru sa survival elementima i velikim fokusom na priču, koja prati momka Aidana u potrazi za svojom dragom. Glumac Dag Bredli se takođe vraća u ulozi Pinheda po prvi put nakon skoro 20 godina.

Klajv Barker, horor autor i pisac originalne The Hellbound Heart novele na kojoj je Hellraiser serijal baziran, od samog početka je učestvovao u razvoju kao stručni konsultant. Ovo će biti treća video igra sa „Clive Barker's“ u imenu, nakon Clive Barker's Undying (2001) i Clive Barker's Jericho (2007). Ovo je ujedno i prva video igra u Hellraiser franšizi ikada - pre nje, Pinhead se samo pojavio kao DLC lik u Dead by Daylight.

[Ako vam nije dosta Hellraisera, ovde možete pročitati naš intervju sa Vidom Rajinom](#), jednim od najranijih članova studija Mad Head Games.



UBISOFT ZATVORIO STUDIO U BEOGRADU, OTPUSTIO OKO 100 ZAPOSLENIH!

Beogradski studio pod okriljem kompanije Ubisoft zvanično zatvara svoja vrata. Mnogi domaći, regionalni i strani developeri postali su žrtve nove Ubisoftove „reorganizacije“, koja je 10. juna 2026. pogodila i studije u Vinipegu, Barseloni i San Francisku.

Prema dostupnim informacijama, oko 100 zaposlenih iz beogradskog studija ostalo je bez posla prilikom njegovog zatvaranja, dok se ukupan broj otkaza globalno procenjuje na 380. Dodatni detalji nam nisu poznati, te ne znamo da li će neki od ovih zaposlenih biti raspoređeni na projekte u drugim timovima. U svakom slučaju, ovo je tužan trenutak za srpsku gejming industriju, punu talenta koji mogu da stanu rame uz rame sa najvećim AAA velikanima.

Osnovan 2016. godine, Ubisoft Belgrade je smelo zakoračio u svet gejminga kao mali desetočlani tim, koji se tokom godina značajno proširio. Učestvovao je u razvoju mnogih poznatih naslova koji nose Ubisoftov brend, uključujući Assassin's Creed Shadows, Riders Republic, Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands, predstojeći Assassin's Creed Black Flag Resynced i mnoge druge.

Ubisoft je pre samo pet meseci sproveo velike interne promene na nivou cele kompanije, kada su otkazani Prince of Persia: The Sands of Time Remake i drugi nenajavljeni naslovi.

Od pada vrednosti akcija i otkazivanja igara, do zatvaranja studija i potpune reorganizacije kompanije, Ubisoft se nalazi u izuzetno nezavidnoj situaciji. Nisu samo igrači nezadovoljni kojim putem francuska kompanija korača, pošto su i zaposleni i članovi sindikata bili vrlo vokalni po ovom pitanju. Kada se sve sabere, čini se da je Ubisoftu potrebno čudo da bi preživeo narednih nekoliko godina.





VELEMAJSTORI ALEKSANDAR INĐIĆ I ALEKSEJ SARANA ĆE PREDSTAVLJATI SRBIJU NA ESPORTS KUPU NACIJA

Aleksej Sarana i Aleksandar Inđić su zvanično predstavljeni kao šahisti koji će braniti boje naše zemlje na ovogodišnjem Esports Kupu Nacija.

Esports Nations Cup (ENC) je prestižni međunarodni turnir na kojem će se takmičiti najbolji esportisti sveta na nivou nacionalnih reprezentacija. Prvo izdanje ovog događaja, koje će se održati od 2. do 29. novembra u Rijadu, organizuje Esports World Cup Foundation (EWCF), udruženje koje takođe stoji iza Esports World Cup-a, manifestacije koja drži rekord za najveći nagradni fond u istoriji esporta.

ENC će okupiti nacionalne timove iz Evrope, Severne Amerike, Južne Amerike, MENA regiona, Afrike, Azije, kao i Jugoistočne Azije i Okeanije, koji će se takmičiti u timskim i individualnim disciplinama, uključujući League of Legends, Apex Legends, Trackmania, Street Fighter, šah i mnoge druge.

Na osnovu visokog rejtinga koji određuju organizatori, Sarana je dobio direktnu pozivnicu za turnir u Rijadu, a pored toga će nastupati u dresu Fnatica na ovogodišnjem Esports World Kupu. On neće biti jedini predstavnik Srbije, pošto je kroz kvalifikacije svoje mesto na turniru obezbedio i Aleksandar Inđić.

Sam put do Rijada nije bio nimalo lak za Inđića. Kvalifikacioni proces za ENC 2026 koncipiran je kroz regionalne faze, gde igrači moraju da prođu kroz onlajn tur-

nire na platformi Chess.com. Sistem funkcioniše tako da se kroz niz regionalnih turnira eliminišu slabiji, dok se kroz plej-of faze dolazi do finalne liste učesnika. Od ukupno 128 mesta na glavnom turniru, čak 56 slotova se popunjava kroz ove regionalne kvalifikacije, dok se ostatak mesta deli kroz direktne pozivnice na osnovu plasmana na Champions Chess Tour tabeli, kao i kroz specijalne wildcard ulaznice. Inđić je kroz prvu fazu ovih kvalifikacija pokazao izuzetnu koncentraciju, što mu je obezbedilo sigurnu kartu za novembar.

U trenutku pisanja ovog teksta, Inđić i Sarana su jedini potvrđeni srpski reprezentativci za ENC. Kvalifikacije za druge esports discipline su i dalje u toku - oprobali smo se u LoL-u, Doti 2 i Valorantu, a naše igrače uskoro čekaju kvalifikacije za PUBG, PUBG: Mobile, Rocket League i Counter-Strike 2.



NAJPRODAVANIJE GEJMING FRANŠIZE

	1. Prodate kopije (milioni): 893,5		2. Prodate kopije (milioni): 520
	3. Prodate kopije (milioni): 515		4. Prodate kopije (milioni): 500
	5. Prodate kopije (milioni): 470		6. Prodate kopije (milioni): 350
	7. Prodate kopije (milioni): 325		8. Prodate kopije (milioni): 230
	9. Prodate kopije (milioni): 212		10. Prodate kopije (milioni): 204

VODEĆE NAJAVE SA LETNJIH GEJMING DOGAĐAJA

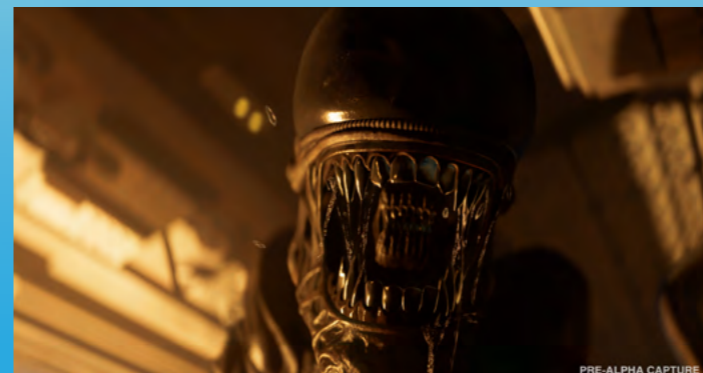


Nakon više od deset godina čekanja, kultni horor Until Dawn dobija nastavak koji donosi još nape-tiju atmosferu i prepoznatljivu mehaniku gde svaka vaša odluka kroji sudbinu likova.

UNTIL DAWN 2

Priča prati grupu jutjuberu koji se bave „lovom na duhove“ i lažiraju svoje snimke zarad pregleda. Ekipe pravi fatalnu grešku kada izabere sledeću lokaciju za snimanje, gde se oči u oči susreće sa stvarnom i smrtonosnom pretnjom.

Jedan od najjačih aduta igre biće i glumačka ekipa koja pozajmljuje lica i glasove likovima. Glavne uloge tumače Piter Stormare (Until Dawn), Dejkr Montgo-meri (Stranger Things), kao i miljenik gejmera Nil Nju-bon, poznat po ulozi Astariona u BG3. Until Dawn 2 izlazi 2027. godine.



Alien: Isolation se naširoko smatra jednom od naj-boljih horor igara ikada, a dve godine otkako je potvrđeno da je drugi deo serijala u razvoju, Creative Assembly nas je iznenadio sa novim trejlerom.

ALIEN: ISOLATION 2

Radnja prve igre smeštena je 15 godina nakon Osmog Putnika iz 1979. Zarobljeni u zaboravljenoj svemirskoj stanici, bili smo plen nemilosrdnog Kse-nomorfa, a izgleda da se njegov lov sada proširio i van Sevastopolja. To sugerise da ćemo istraživati i otvorene spoljašnje lokacije, napuštene kolonije nalik na one iz filma Aliens, a možda čak i pećine prepune facehugger jaja.

Datum izlaska nije potvrđen, ali s obzirom da se igra nalazi u pre-alfa fazi, verovatno neće ugledati svetlost dana pre 2027.

GOD OF WAR LAUFHEY

State of Play je završen najavom koja će iz korena promeniti jedan od najvećih PlayStation serijala. Santa Monica Studio je predstavio God of War Laufey, a najveći šok za fanove je to što Kratos, po prvi put u istoriji franšize, prepušta glavnu ulogu nekom drugom, jer na scenu stupa njegova pokojna supruga Faye!

Faye se budi u zagrobnom životu bogova, svetu Everywhen, gde se božanstva iz različitih mitologija bore za prevlast. Na ovom putu neće biti sama, jer će joj pomagati kosmička kocka Phranque i magična vrpca Rue.



Pored već potvrđenog rimejka originalne trilogije, Laufey se razvija kao ekskluziva za PS5. Datum izlaska još nije otkriven, ali se spekuliše da igra stiže već 2027. godine.

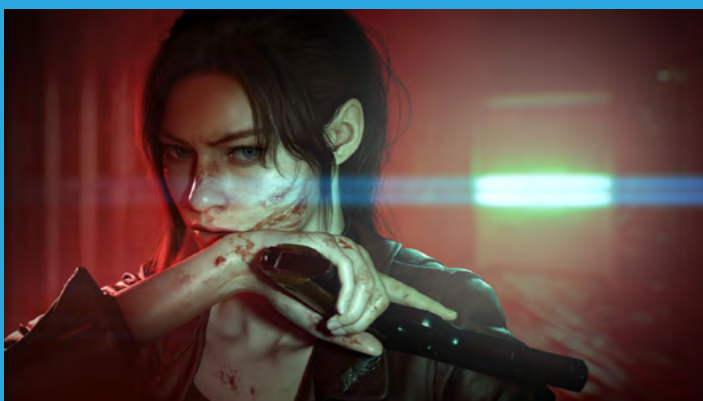
BLOOD MESSAGE

U saradnji sa razvojnim timom 24 Entertainment, NetEase Games je prikazao novi trejler za svoju prvu singleplejer igru, Blood Message, akcionu avanturu inspirisanu stvarnim događajima iz kineske istorije.

Blood Message ne govori o slavnim generalima i legendarnim ratnicima, već o običnim ljudima čije priče su često zaboravljene u istorijskim knjigama. Igrače očekuje uloga bezimenog glasnika koji zajedno sa svojim sinom kreće na opasno putovanje kako bi dostavio poruku od presudnog značaja.



Igra baca veliki fokus na priču, sa gejملهjom koji kombinuje elemente akcije, borbe i stealtha. Već je potvrđeno da će Blood Message biti linearna igra, ali će igračima dati dosta prostora za istraživanje.



Sada prelazimo na Summer Game Fest i najavu rimejka još jedne klasične Resident Evil igre. Uz prvi trejler koji prikazuje drastičan skok u grafičkom kvalitetu i atmosferi, potvrđeno je da će

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

se Resident Evil Code: Veronica naći u rukama igrača 2027. godine.

Prateći priču originala, ovaj rimejk nas vodi na još jednu mračnu avanturu sa Kler Redfild. Radnja prati Kler dok nastavlja potragu za svojim bratom Krisom, koja je dovodi do zloglasnog zatvora Rockfort Island. Nakon iznenadnog napada i širenja T-virusa, Kler će morati da se bori za opstanak, istražujući baze na Antarktiku i otkrivajući mračne tajne misterioznih blizanaca Ešford, kao i prave motive izopačene Umbrella korporacije.



Iako smo već znali da će Guild Wars biti deo ovogodišnjeg Summer Game Festa, malo ko je očekivao ovakvu bombu. Kao prvi nastavak ovog čuvenog serijala još od 2012. godine, Guild Wars 3 je spre-

GUILD WARS 3

man da oduševi sve ljubitelje MMO igara!

Developeri su istakli jedinstvene open world i kom-bat sisteme koji predstavljaju okosnicu potpuno novog MMO iskustva. Sa tim u vidu, razvojni tim je posebno pohvalio kontrole, koje će biti kompatibilne kako sa tastaturom, tako i sa PS5 kontrolerom.

Početak beta testiranja planiran je za jesen 2027. godine, dok će tačan datum izlaska biti objavljen naknadno. Studio je potvrdio da ovo ne znači da će obustaviti rad na Guild Wars 2, kao ni na GW1 Reforged verziji.



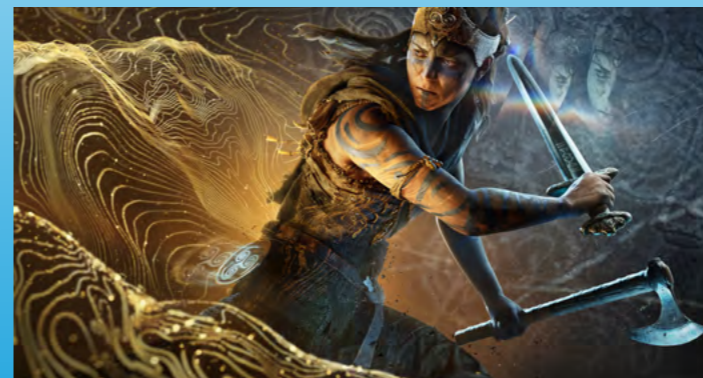
WOLF AMONG US 2

Telltale u međuvremenu prošao kroz velike promene, pa čak i gašenje studija 2018. godine.

Iako je prošlo čak 13 godina od prvog dela, The Wolf Among Us 2 će se direktno nadovezati na događaje iz originala. Ponovo ćemo preuzeti ulogu šerifa Fabletowna, koji je zadužen za održavanje reda među likovima iz bajki i rešavanje mračnih misterija i ubistava u modernom svetu.

To nije sve, jer je najavljen i remaster prve igre za ovu prazničnu sezonu. Ako niste igrali original, ovo je savršena prilika!

Fanovi klasičnih Telltale avantura konačno mogu da odahnu, pošto se Bigby Wolf vraća 2027. godine! Put do ovog ostvarenja bio je izuzetno trnovit, budući da je igra najavljena još 2019. godine, dok je



Hellblade serijal dobija treće poglavlje koje nosi naziv glavne junakinje Senua. Ovom prilikom, keltska ratnica je zarobljena između života i smrti u sukobu sa natprirodnim silama dok pokušava da

SENUA

stigne do zagrobnog sveta i ponovo se ujedini sa svojim najmilijima.

Tokom Showcase prezentacije prikazan je prvi gejmpler iz pre-alfa verzije, dok je lansiranje igre planirano za 2027. godinu. Za razliku od prethodnog dela, Senua neće biti Xbox ekskluziva, već odmah stiže i na PC i PS5.

Samo nekoliko nedelja nakon najave, potvrđeno je da je razvojni tim Ninja Theory pred zatvaranjem. Za sada nam nije poznato kako će ovo uticati na razvoj i release, niti da li će neko kupiti studio od Xbox-a.

STELLAR BLADE: BLOOD RAIN

Studio Shift Up je zvanično predstavio Stellar Blade: Blood Rain uz trejler koji prikazuje novu glavnu junakinju, urbano okruženje i spektakularnu akciju po kojoj je original poznat.

Umesto Eve, igrači će ovoga puta kontrolisati devojkicu po imenu Evie. Razvojni tim ističe da sličnost između njihovih imena nije slučajna i nagoveštava da između dve junakinje postoji važna veza koja će biti otkrivena kroz priču.

Stellar Blade je objavljen kao PS5 ekskluziva pre nego što je stigao na PC, ali će Blood Rain ovoga



puta samostalno izdavati Shift Up. Iako datum izlaska još nije poznat, potvrđeno je da je igra već godinu dana u razvoju i da na projektu radi većina tima zaslužnog za prvu igru.

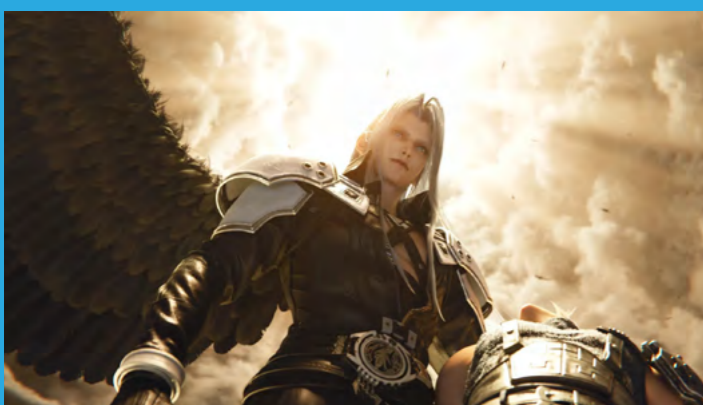
SPYRO: A REALM BEYOND

Kao jedan od hajlajta prezentacije, Xbox je najavio da se ljubičasti zmajčić Spajro vraća 2027. godine sa novom avanturom po imenu A Realm Beyond, koja će biti dostupna za sve glavne konzole i PC. Ovo će biti Spajrova prva nova igra još od The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon iz 2008. godine. Poslednje Spyro izdanje bilo je Spyro Reignited Trilogy iz 2018, kolekcija koja je donela rimejkove sve tri originalne igre sa prvog PlayStationa.

Krajem 90-ih i početkom 2000-ih, Spajro je važio



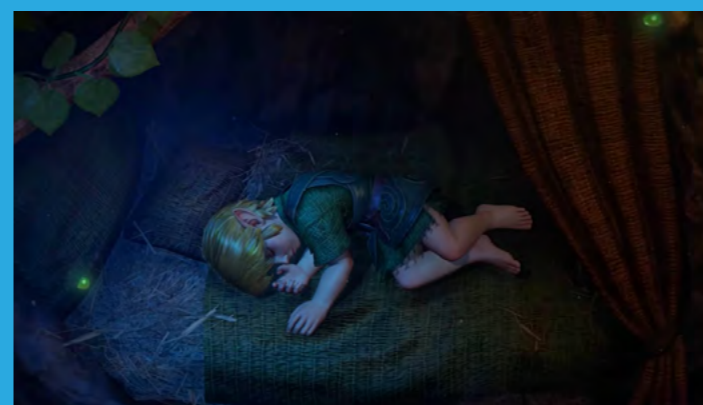
za jednu od zaštitnih maskota PlayStationa, rame uz rame sa Krešom i Larom Kroft. Zbog toga definitivno zaslužuje novu igru - samo se nadamo da će gejmpler ispratiti njen ocharavajući vizuelni stil!



FINAL FANTASY VII: REVELATION

Novi trejler je stavio Sephirotha u prvi plan, kao i brojna stvorenja sa kojima će se Cloud i družina suočiti. Takođe je prikazano da će igrači moći da istražuju svet koristeći nebeski brod Highwind, kao i da će Revelation doneti do sada najveći otvoreni svet u čitavoj trilogiji. Square Enix se pohvalio da je sa trećim delom trilogije usavršio svoj sistem hibridnog kombata, koji kombinuje dinamične okršaje u realnom vremenu sa brzim party menadžmentom.

Square Enix je konačno otkrio ime i okvirni datum izlaska trećeg i poslednjeg dela Final Fantasy VII Remake trilogije. Igra stiže na proleće 2027. godine na PC, PS5, Xbox Series X/S i Nintendo Switch 2 i nosiće podnaslov Revelation.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME REMAKE

Prvi trejler je samo na kratko prikazao kako će Link izgledati, a u pozadini možemo čuti i prepoznatljivi zvuk okarine. Nintendo će otkriti više informacija tokom narednih meseci, a pojedini izvori navode da je datum izlaska planiran za pozni deo godine, odnosno prazničnu sezonu.

Poslednja najava dolazi sa Nintendo Directa i predstavlja jednu od najzбудljivijih sa ove liste. Oko 28 godina nakon kultnog originala, The Legend of Zelda: Ocarina of Time Remake izlazi 2026. godine kao ekskluziva za Nintendo Switch 2.

Poput svog savremenika Super Mario 64, Ocarina of Time se smatra jednom od najuticajnijih igara, ne samo unutar Zelda serijala, već i u istoriji čitave gejming industrije.

PRVI UTISCI

AUTOR
Stefan Mitov Radojičić

DEAD AS DISCO

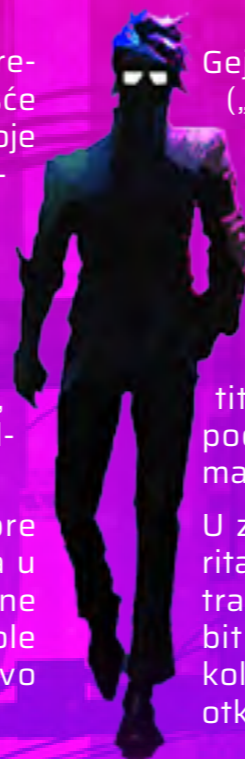


BRUTALNO TABANJE U OPASNOM RITMU



Ritmičke igre nisu toliko rasprostranjene niti preterano popularne u svetu gejminga, te se češće pojavljuju kao mini-igre u većim naslovima koje bismo svrstali u neki drugi žanr. No u poslednje vreme pojavljuje se sve više ritmičkih igara, od kojih svaka dodaje svoj lični pečat na srž ovog žanra, odnosno ritam i muziku. Imali smo takve igre sa dubokim emotivnim pričama, RPG elementima i borbenim, uglavnom taktičkim sistemima, ali sa Dead as Disco, stiže nam u potpunosti akciono tabanje u realnom vremenu i brzom ritmu.

Priča prati Charlie Disco, bubnjara koji je pre mnogo godina preminuo. On se sada vraća u život na jednu noć kako bi pobedio prethodne članove svoje grupe, oslobodio ih od kontrole i zlog uticaja kompanije Harmony i ponovo oformio bend.



Gejملهj deluje veoma prosto na prvi pogled („samo“ udarate protivnike u ritmu muzike), ali zapravo zahteva ozbiljan skill, pogotovu što je stil borbe praktično kao u Batman Arkham igrama. Za razliku od većine ritmičkih igara gde akcija traje dok se sama pesma ne završi, ovde ćete, bar u story nivoima, igrati dok ne pređete ceo nivo, gde će vas muzika konstantno pratiti. Naravno, ako hoćete da sakupite najviše poena, moraćete da pratite ritam muzike sa maksimalnom preciznošću.

U zavisnosti od toga koliko dobro pogađate ritam i u kom momentu kliknete dugme za kontra napad, šteta koju nanosite protivnicima će biti veća. Na sve ovo možemo dodati solidnu količinu specijalnih poteza i modifikacija koje otključavate tokom igranja i nakon svakog boss

okršaja. Dead as Disco na početku vizuelno ne pokazuje ritam iliti beat, ali u opcijama to možete uključiti. U suprotnom, samo pratite ritam po sluhu.

Story nivoi (za sada postoji četiri, a kasnije će biti otključano još tri) se sastoje od jedne pesme i jednog boss protivnika kog morate pobediti na kraju.

DEAD AS DISCO POKRIVA MNOŠTVO MUZIČKIH ŽANROVA, TE ĆETE SIGURNO PRONAĆI NEŠTO ŠTO VAM SE DOPADA

Tu su i tranzicije između lokacija na nivoima koje su apsolutno spektakularne. Bitno je da šta god da igrate, bilo to story ili challenge mod, dobijate fanove ili poene koje trošite za unapređivanje svojih sposobnosti, za otključavanje stvari po bazi i za kustomizaciju glavnog lika.

Ono što još ne postoji u igri a biće dodato kasnije jeste multiplejer mod, koji će sigurno biti izuzetno haotičan. Ipak, postoji leaderboard gde možete videti koliko dobro su vaši prijatelji odigrali nivoe i izazove, a svakako možete uključiti i Infinite Disco i samo igrati pesme koje se nalaze u igri ili koje ste vi dodali.

Vizuelni dizajn igre je apsolutno spektakularan i dosta preteran, pogotovu u story nivoima. Često može da se desi da vam pažnja sleti sa borbe kada se zagledate u detalje u pozadini, a ponekad nećete imati



pojma šta se dešava zbog količine efekata i boja na ekranu. No ovo nije nužno loša stvar za ovu igru, jer ovaj kaos svaki nivo iokršaj zapravo čini još luđim i zabavnijim, pa čak i za ponovna igranja.

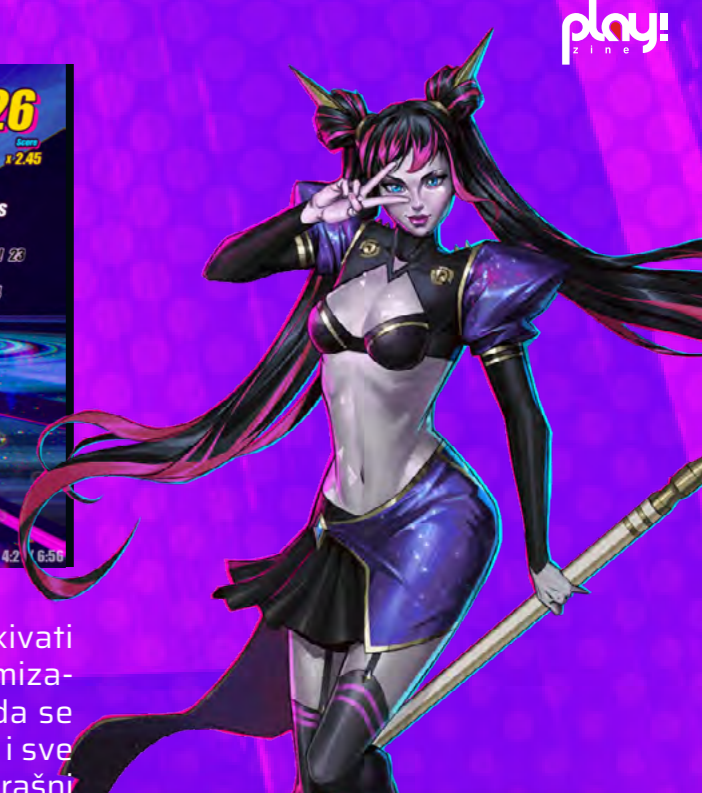
Muzika je naravno glavni adut ove igre. Od originalnih numera do već popularnih pesama, mene je muzika zaista oduševila, a raspon i razlike u žanrovima koje Dead as Disco pokriva će sigurno ubosti nešto što će vam se svideti. Igra takođe ima glasovnu glumu koja je relativno polovična (snimljena je samo za bitne momente u priči), pa se nadam da će biti kompletna kada izađe iz early access faze.



Samim tim što jeste u early access fazi, realno je očekivati bagove. Na sreću ovde ih ima minimalno - malo optimizacija da se sredi, nešto hitbox i misinput problema da se ukloni, i pre svega bolje da se sinhronizuju animacije i sve će biti totalno okej. Svi trenutni problemi zaista nisu strašni i nijedan vam neće uništiti iskustvo i prekinuti igranje.

Iako još nije završen, Dead as Disco je i te kako vredan vaše pažnje, pogotovu ako volite ritmičke igre ili tabačine. Jedan od najboljih momenata u akcionim filmovima ili serijama jeste kada krene dobra muzika uz tuču i takve scene uglavnom uvek ostaju zapamćene. E pa ceo Dead as Disco je kolekcija takvih momenata. Da stvar bude još bolja, ove momente možete oživeti sa pesmama koje sami ubacite!

IGRA VAM OMOGUĆAVA DA UBACITE SOPSTVENE PESME



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-6500 / AMD Ryzen 5 1400
GPU: Nvidia GTX 1060 / AMD Radeon RX 580
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 20 GB

RAZVOJNI TIM:
 Brain Jar Games, Inc

CENA:
 23,79€

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
 2027

STEAM LINK:
[OVDE](#)

- ✓ Ekstremno zabavan gejملهj
- ✓ Konstantna progresija
- ✓ Odlična muzika
- ✗ Poneki sutter, bug i promašen hitbox
- ✗ Povremeno se desi pokoji misinput

Igru ustupio:
 Pirate PR

PRVI UTISCI

AUTOR
Božidar Radovanović



GNJECAVA SLIKOVNICA



Stop motion animacija vuče svoje korene još iz ere prvih filmova. Ondašnji majstori sedme umetnosti su je često koristili kako bi prebrodili rane kinematografske izazove, dok se u drugoj polovini 20. veka odomačila u svetu animiranih filmova, a kasnije i u pojedinim video igrama.

Bez obzira na medij, stop motion me je uvek fascinirao. Svetovi kreirani u ovom stilu animacije, vazda su mi delovali nadrealno, a opet

izuzetno stvarno i organski. Bilo da je zbog opipljivosti svih živih i neživih bića koja ih naseljavaju, ili nesavršenstva njihovih isprekidanih pokreta, ovi svetovi su me ponekad brže uvlačili od nekih klasičnih animiranih ostvarenja. Jedan takav svet poseduje point & click avventura Neverhood.

U celosti izgrađen od plastelina, Neverhood živi kroz stop motion. Gledajući nekoliko klipova iz ove, skoro 30 godina stare igre, sasvim slučajno sam nabasao na All Living Things, za koji sam se momentalno zalepio. Nisam bio iznenađen, pošto igra ne samo da je šarmantna i prelepo animirana, već poseduje i notu misterije koja delom potiče od art stila, a delom od gejملهja kome ću se vratiti kasnije.

Tematika i stil su inspirisani rukopisom iz 14. veka, drevnim priručnikom za alhemičare u potrazi za kamenom mudrosti. Slično izvoru inspiracije, All Living Things se nalazi na ivici stvarnog i nestvarnog, što je savršeno dočarao MOXO, solo artist/developer iz Hrvatske koji stoji iza čitavog projekta.

Kakav gejملهj bi imala jedna ovakva igra? Verujem da su mnogi pogodili point & click, puzzle ili hidden object pre nego što su pogledali tagove na Steamu. Ovo je i prirodno, pošto ovakav tip igre najjače sija u ruhu ovih žanrova. Ušao sam u demo sa očekivanjem da će gejملهj biti usko povezan sa tematikom, u nekim realnim granicama naravno, ali moram da priznam da sam se razočarao.

Znate kada se zaglavite u nekoj point & click a ne želite da poslušate đavolka na ramenu koji vam uporno šapuće da pogledate hint, pa mahnito krenete da kombinujete sve predmete u inventaru, bilo međusobno, bilo sa svim dostupnim objektima u svetu, u nadi da ćete pronaći rešenje ili put ka daljem napretku? Tako sam se osećao svake sekunde igrajući All Living Things demo.

Gejملهj se suštinski svodi na kliktanje objekata u određenom redosledu, ali u tome nisam uspeo da pronađem nikakav smisao. Manjak konkretnih uputstava se lepo uklapa u čitavu atmosferu i tematiku i nikada mi nije zasmetao, ali zaista nisam uspeo da proključim šta All Living Things traži od mene. Takođe nemam problem sa igrama koje svode gejملهj, odnosno akcije igrača na minimum i više naginju ka prezentaciji, vizuelnim detaljima, muzici i narativu, ali u ovom slučaju sam se osećao potpuno izgubljeno.

Sa svakim ispravnim klikom i rešenom zagonetkom, trebalo bi da se javi i neki dojam



napretka i satisfakcije, ali moje iskustvo je bilo nekako suprotno. Kada se pojavio „Thanks for playing“ ekran, nisam znao šta da mislim.

Možda mašim poentu i samo nisam razumeo poruku koju All Living Things šalje. Ipak, nekako nemam želju da se vratim i ponovo čekiram demo u trenutnom stanju, uprkos tome što traje samo desetak minuta!

All Living Things je izgrađen na temeljima zanimljive ideje koja budi tajanstven osećaj radoznalosti, divljenja, pa čak i strahopoštovanja, koja je vrlo pažljivo spakovana u božanstveno umetničko delo sa dušom. Svaki model je autentičan a svaka animacija jezivo dobra, što dodatno naglašava mane igre.

All Living Things se trenutno nalazi u limbu između video igre i interaktivne slikovnice. Datum izlaska nije naveden, ali se nadam da će MOXO uspeti da pronađe balans, i pre svega vezu između gejملهja i vizuelnog aspekta, u koji je očigledno uložio ogromnu količinu truda.

**PREPORUČENA
PC KONFIGURACIJA**

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5 8300H
RAM: 8 GB

RAZVOJNI TIM:
MOXO

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
TBA

STEAM LINK:
[OVDE](#)



REVIEW

AUTOR
Igor Totić

THE ADVENTURES OF ELLIOT THE MILLENNIUM TALES™



iskustvo koje će posebno prijati ljubiteljima tradicionalnih RPG i avanturističkih igara (da ne kažem OG Zeldina fanovima).

Radnja prati mladog avanturistu Eliota, koji se neočekivano nalazi u centru događaja koji prete da promene sudbinu sveta. Ono što u početku deluje kao jednostavna potraga ubrzo prerasta u epsku priču o drevnim civilizacijama, izgubljenim tajnama i moćima koje su vekovima bile skrivene od očiju sveta. Narativ nije preterano revolucionaran, ali je dovoljno kvalitetno napisan da konstantno drži pažnju. Likovi koje Eliot susreće tokom putovanja imaju svoje motive, ličnosti i razvoj, zbog čega svet deluje življe nego što bi se očekivalo na prvi pogled.

Eliota prate princeza Heuria koja je povezana bluetooth-om za njegove minduše i ne ume da učuti. Ja kapiram da je ovo omaž Navi iz Ocarina of Time, ali preteraše ga. Postoji opcija da se smanji količina njenih komentara ali

onda se svede na ponavljanje par fraza konstantno. „Hej pokupio si dijamant, hej našao si checkpoint, hej lepo si ubio neprijatelja...“ i tako u krug i u krug i u krug... Neverovatno je naporna a nije jedini kompanjon koji to radi.

Dizajn sveta je jedan od glavnih aduta ove avanture. Od zaboravljenih hramova i gustih šuma do podzemnih ruševina i drevnih gradova, svaka oblast poseduje jedinstveni identitet. Istraživanje će vas nagraditi skrivenim predmetima, dodatnim pričama i tajnama, a posebno je pohvalno što igra retko vodi igrača za ruku.

Borbeni sistem predstavlja kombinaciju akcije u realnom vremenu i laganijih RPG elemenata (i naravno dosta podseća na Zeldu, na primer Link's Awakening). Eliot tokom avanture stiče nove sposobnosti, oružja i posebne veštine koje postepeno proširuju mogućnosti tokom sukoba.

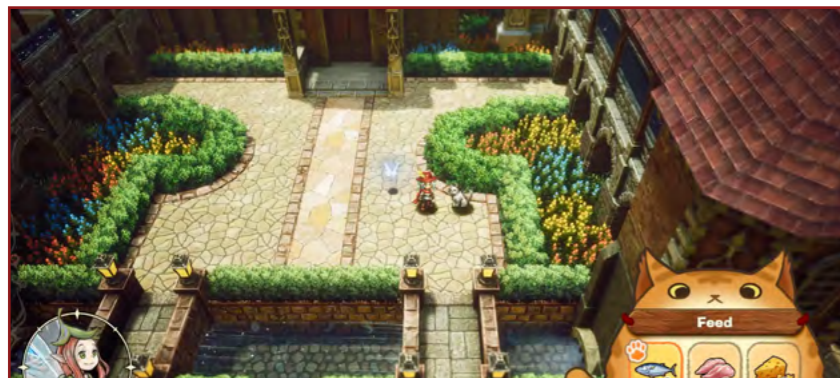
LINKOV ZANIMLJIVIJI BRAT I ZELDINA NEVEROVATNO DOSADNA DRUGARICA



Šta se desi kad uzmete izuzetno lepu grafiku Octopath Traveler igara i umesto JRPG uradite modernu Zeldu? Ukratko, dobićete The Adventures of Elliot: The Millennium Tales. Iako smo imali indie Zeldina klonove do sada, Elliot za razliku od ostalih stvarno isijava omaž starim Zeldina igrama i to radi jako dobro. U vremenu kada se sve više igara oslanja na proverene formule, ogromne otvorene sveteve i beskrajne liste aktivnosti, The Adventures of Elliot: The Millennium Tales predstavlja osveženje koje podseća na period kada su avantura, istraživanje i pripovedanje bili u prvom planu. Ovaj naslov uspeva da spoji klasični duh akcione avanture sa modernom prezentacijom, stvarajući

**BORBENI SISTEM PREDSTAVLJA
KOMBINACIJU AKCIJE U REALNOM
VREMENU I LAGANIJIH RPG
ELEMENTA**





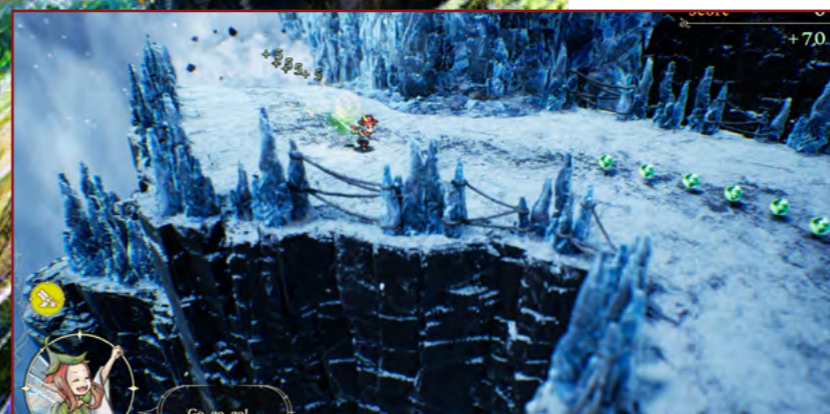
Postoji i sistem gemova koje skupljate i kraftujete pasivne sposobnosti za oružja tako da možete da pravite i neki bazični build (ja volim da min/maxujem igre). Borbe su dinamične i dovoljno raznovrsne da ne postanu monotone ni nakon više desetina sati igranja. Ipak, veterani žanra će verovatno primetiti da neprijatelji ponekad ne pružaju dovoljno izazova, naročito tokom srednjeg dela kampanje. Težina je uglavnom dobro izbalansirana, ali povremeno nedostaje potreba za ozbiljnijim taktičkim pristupom.



Puzle predstavljaju važan deo iskustva i često su integrisane direktno u istraživanje okruženja. Njihova složenost uglavnom je na pristupačnom nivou, što znači da retko dovode do frustracije, ali uspevaju da razbiju ritam između borbi i istraživanja. Neke od njih posebno koriste mogućnosti okruženja i Eliotovih sposobnosti, pružajući osećaj zadovoljstva kada se rešenje konačno pronade.

Vizuelno, igra je predivna. Pored toga nemam ništa posebno da dodam - ako vam se sviđa fantastični dizajn Octopath igara sa mrvicama Bravely Default, onda će vam se dopasti Eliotove Avanture. Posebno se ističu panoramski prizori i bogata paleta boja koja svakom području daje prepoznatljiv izgled. Kompozicije se fino uklapaju u atmosferu svake oblasti i često podsećaju na zlatno doba JRPG-ova.

DIZAJN SVETA JE JEDAN OD GLAVNIH ADUTA OVE AVANTURE



Uprkos brojnim kvalitetima, Eliot ponekad zapne. Tempo priče povremeno usporava, te pojedine misije deluju kao nepotrebno produžavanje kampanje. Sistem napredovanja je mogao biti dublji, dok je veća raznolikost neprijatelja u kasnijim fazama igre i više nego potrebna da se održi dinamika.

The Adventures of Elliot: The Millennium Tales možda ne redefiniše žanr, ali uspeva da pruži ono što mnoge moderne igre često zaboravljaju - osećaj avanture. Kombinacija istraživanja, simpatičnih likova, zanimljivih lokacija i pristupačne akcije čini je igrom koju lako mogu da preporučim svima koji vole klasične avanture sa modernijom produkcijom. Mada mislim da je Eliota najbolje igrati na nekim prenosivim uređajima kao što su Switch 2 ili Steam Deck, nekako mi tamo više izgleda „kod kuće“.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11
CPU: AMD Ryzen 3 3100 / Intel Core i5-8600K
GPU: AMD Radeon RX 5600XT / NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 20 GB

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

RAZVOJNI TIM: Square Enix, Claytechworks, Team Asano

IZDAVAČ: Square Enix

TEST PLATFORMA: PS5

CENA: 59,99€

OCENA 8,5

- ✓ Odličan osećaj istraživanja i otkrivanja tajni
- ✓ Stil i dizajn
- ✓ Jako lep Zelda klon
- ✗ Princeza Heurica ne ume da ućuti
- ✗ Povremeni pad tempa priče
- ✗ Slaba raznovrsnost neprijatelja

Igru ustupio:
IRIS MEGA

GOTHIC

REMAKE

JOŠ JEDNA
„NIJE ZA SVAKOGA“
IGRA

Originalni Gothic nisam igrao. Nekako mi se vrteo na radaru ali nikada me nije dovoljno privukao. Nije pomoglo to što je u tom periodu izašao i Diablo II: Lord of Destruction i Max Payne, a ponajviše Serious Sam. A da ne spominjem GTA 3 koji je stigao par meseci kasnije. Hoću da kažem da mi se više pucalo nego što mi se čitalo, a pritom sam imao 14 godina. Prva najava za Gothic Remake je podigla malo prašine pa sam krenuo da pratim razvoj.

Pre nekoliko godina objavljen je prototip rimejka i reakcije zajednice bile su, u najmanju ruku, eksplozivne. Fanovi su bili besni zbog jarkih boja, preterano brbljivog glavnog junaka i borbenog sistema koji je više podsećao na modernije akcione igre nego na surovo, mračno i beskompromisno iskustvo originala. Razvojni tim Alkimia Interactive se nakon toga povukao u ilegalu, poslušao glas naroda i doneo odluku koja se u modernoj industriji retko viđa - prepravili su skoro sve ispočetka.

**NEMA BLJEŠTAVIH
MARKERA NA EKRANU
KOJI VAS VODE ZA
RUKU DO CILJA**

Rezultat tog dugogodišnjeg rada je Gothic 1 Remake, igra koja ponosno stoji kao dokaz da se tvrdokorni RPG dizajn s početka milenijuma i te kako može modernizovati bez gubitka sopstvene duše.

Nalazite se u ulozi Bezimenog Heroja koji biva bačen u Rudarsku dolinu na ostrvu Khorinis. Ova dolina je zatvorena magičnom barijerom koja sprečava bilo koga da pobegne, dok unutrašnjost kontrolišu zatvorenici koji su podigli pobunu i preuzeli rudnike magične rude. Kralj je primoran da pregovara sa njima kako bi obezbedio resurse za rat protiv orkova, a vi u taj osinjak upadate kao običan kurir sa pismom koje može promeniti sudbinu celog sveta.

Ono što Gothic izdvaja od modernih RPG igara jeste potpuni izostanak bilo kakvog oblika dodvoravanja igraču. Alkimia Interactive je donela hrabru odluku da u potpunosti zadrži filozofiju originala po kojoj igraču nije mesto na vrhu lanca ishrane. Kada vas na samom početku bace iza barijere, nemate mapu, nemate kompas, a mini-mapa uopšte ne postoji kao opcija na ekranu. Svet morate upoznavati kroz razgovore sa likovima, posmatranje okruženja i pamćenje orijentira. Ako vam stražar u Starom kampu kaže da se određeni lik nalazi blizu severne kapije iza kovačnice, to je jedini putokaz koji ćete dobiti.



REAKCIJA SVETA NA VAŠE POSTUPKE JE IZUZETNO FASCINANTNA

Nema blještavih markera na ekranu koji vas vode za ruku do cilja.

Ovakav pristup istraživanju stvara nivo imerzije koji je danas gotovo nemoguće naći. Morate da slušate pažljivo, da čitate svoj dnevnik i da se oslanjate na sopstvenu intuiciju (KCD, tebe gledam). Rudarska dolina u Unreal Engine 5 izdanju izgleda podjednako lepo i zastrašujuće. Guste, mračne šume kroz koje se probija magla, klaustrofobični kanjoni i rđave, improvizovane drvene strukture kampova odišu autentičnom atmosferom „eurodženka“, ali sa tehničkim sjajem koji priliči aktuelnoj generaciji hardvera.

Borbeni sistem je pretrpeo najveće izmene u odnosu na original, ali je zadržao njegovu suštinu. Na samom početku igre, vaš lik drži mač ili zardalu pijuk-sekiru obema rukama, zamahuje nespretno, sporo i ostavlja ogroman prostor neprijateljima za kontranapad. Čak i najobičniji



Molerat ili Scavenger (pticolika stvorenja koja podsećaju na dinosauruse) vas mogu ubiti u dva udarca ako niste pažljivi. Prvih nekoliko sati igre provodite uglavnom bežeći od svega što se kreće, skupljajući mrvice iskustva i pokušavajući da preživite.

Napredak se ne ogleda samo u pukom povećanju statistika i brojeva štete koju nanosite. Kada sakupite dovoljno nivoa i uložite poene kod trenera za borbu jednoručnim oružjem, animacije vašeg lika se potpuno menjaju. Vaš heroj počinje da drži mač jednom rukom, stav mu postaje stabilniji, a zamasi brži i lakši za povezivanje u kombinacije udaraca. Razvojni tim je sjajno preneo taj osećaj fizičkog napretka gde igrač svojim očima vidi kako od običnog uličnog nespretnjaka postaje obučeni ratnik.

Neprijatelji su dobili znatno napredniji AI (ali nije savršeno). Vukovi vas sada napadaju u čoporima i pokušavaju da vam zađu iza leđa dok vas jedan drži u šahu. Borba zahteva strpljenje, precizno tempiranje blokova i izbegavanje udaraca. Korišćenje magije i daljinskih oružja poput lukova i samostrela je znatno intuitivnije nego u originalu zahvaljujući modernom ciljanju mišem ili analognim kontrolerima, ali i dalje zahteva



ozbiljnu investiciju u resurse i učenje kod mentora. Jedan od stubova originalnog Gothica bio je sistem frakcija, koji je ovde proširen i dodatno produbljen. Svetom dominiraju tri kampa, a to su Stari kamp koji se oslanja na trgovinu sa kraljem, Novi kamp koji planira proboj barijere pomoću magične eksplozije i Močvarni kamp čiji članovi obožavaju misteriozno biće zvano Sleeper. Svaki kamp ima svoju jedinstvenu kulturu, arhitekturu, pravila i misije koje morate ispuniti kako biste zadobili njihovo poverenje.

Reakcija sveta na vaše postupke je izuzetno fascinantna. NPC likovi imaju svoje stroge dnevne rutine - ujutru se bude, odlaze na posao u rudnik ili na stražu, uveče sede pored logorske vatre, piju pivo i razgovaraju, a noću odlaze na spavanje. Ako uđete u nečiju kolibu usred noći i počnete da preturate po sanducima, vlasnik će se probuditi, podići uzbunu i u najboljem slučaju vas prebiti i opljačkati (mrzim ovu mehaniku jer je smešna i grozna u isto vreme). U Gothicu ubistvo nije svakodnevna pojava među ljudima unutar kampova. Ako izgubite u duelu ili vas stražar uhvati u krađi, najčešće ćete biti prebijeni, ostaćete bez zlatnika (ili grumena rude koji služe kao valuta) i oružja, ali ćete preživeti. Međutim, likovi će zapamtiti da ste problematični i to će uticati na njihovu spremnost da sa vama trguju ili vam daju misije u budućnosti.

Misije su dizajnirane tako da se prepliću i često nude više rešenja. Ne postoji jasna podela na dobre i loše momke, jer u koloniji svako gleda isključivo sopstveni interes. Morate stalno

vagati kome ćete se privoleti i koga ćete prevartiti da biste obezbedili bolji oklop ili bolju poziciju u društvu.

Sa vizuelne tačke gledišta, rimejk je pravo osveženje. Osvetljenje koje donosi Lumen tehnologija unutar Unreal Engine 5 transformiše Rudarsku dolinu. Kada sunce zalazi iza planina Khorinisa, a senke drveća se izdužuju preko blatnjavih staza, igra izgleda prosto neverovatno. Kišne oluje su spektakularne, sa realističnim refleksijama na oklopima i barama koje se formiraju na tlu. Zvučna komponenta je podjednako impresivna, sa ponovo snimljenom muzikom originalnog kompozitora Kaija Rozenkranca i potpuno novom, profesionalnom glasovnom glumom koja je znatno podigla nivo dramatičnosti u dijalozima.

Međutim, sav ovaj grafički luksuz dolazi sa visokom cenom. Gothic 1 Remake je tehnički izuzetno zahtevna igra. Na konzolama igra je zaključana u 30 FPS, što može zasmetati igračima naviknutim na tečnije performanse u modernim akcionim naslovima. Na PC situacija nije mnogo bolja, te je za stabilan FPS na

MISIJE SU DIZAJNIRANE TAKO DA SE PREPLIČU I ČESTO NUDE VIŠE REŠENJA



**OVAJ RIMEJK JE DOKAZ
DA SE RPG DIZAJN S
POČETKA MILENIJUMA MOŽE
MODERNIZOVATI BEZ GUBITKA
SOPSTVENE DUŠE**

višim podešavanjima neophodno korišćenje tehnologija za generisanje frejmova i rekonstrukciju rezolucije. Pored toga, rimejk pati od povremenih tehničkih nedostataka, glitch-eva sa zaglavlivanjem NPC-eva u geometriji i povremenih izbacivanja iz igre. Razvojni tim aktivno radi na zakr-pama, ali trenutno stanje zahteva određenu dozu strpljenja i često čuvanje pozicije.

Gothic 1 Remake nije igra za svakoga, i to je verovatno njen najveći kvalitet. Razvojni tim nije pokušao da napravi nešto što će se dopasti publici koja se navikla na lagana, automatizovana RPG iskustva gde vas igra nagrađuje za svaki korak. Ovo je surova, mračna i duboka igra koja od vas zahteva punu pažnju, vreme i toleranciju na visoku početnu težinu.

Kada savladate teške prve sate, naučite staze Kolonije napamet i kada od potpunog outsajdera postanete poštovani član jedne od frakcija sa moćnim oklopom na sebi, Gothic pruža nivo satisfakcije koji retko koja moderna igra može da replikuje. Uprkos tehničkim problemima i optimizaciji koja zahteva dodatno poliranje, ovo je vrhunski primer kako treba raditi rimejk jedne kultne igre - sa ogromnim poštovanjem prema izvornom materijalu i bez straha od kompromisa sa modernim trendovima. >>>

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7-7700K / AMD Ryzen 5 3600X
GPU: Nvidia GeForce RTX 3070 Ti / AMD Radeon RX 6800 XT
RAM: 32 GB
SSD/HDD: 60 GB

PLATFOME:
PC, PS5, XBOX Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Alkimia Interactive

IZDAVAČ:
Alkimia Interactive, THQ Nordic

TEST PLATFORMA:
PC

CENA:
49,99€

OCENA 8,7

- ✓ Istraživanje
- ✓ Vidljiv napredak karaktera
- ✓ Atmosfera
- ✗ Optimizacija
- ✗ Tehnički bagovi
- ✗ Neke frustrirajuće osobine igre

Igru ustupio:
THQ Nordic



NAJNOVIJE VESTI IZ SVETA ESPORTA MESEČNI TURNIRI

RUR.RS

ZAPRATI NAS



DOBRI STARI DŽEJMS BOND U NOVOM SVETLU

Ako ste i vi kao mali voleli da se igrate tajnih agenata i detektiva, velike su šanse da ste bar jednom bili Džejms Bond. Dovoljno je pomenuti njegovo ime pa da se pred očima odmah pojavi legendarna uvodna scena u kojoj kroz cev pištolja posmatramo Bonda kako prilazi, zastaje, munjevito se okreće i jednim hicem eliminiše protivnika iza „kamere“. Uz prepoznatljivu muzičku temu, taj kratki intro decenijama je ostao jedan od najpoznatijih simbola filmske industrije i mnogima od nas probudio želju da se makar na trenutak nađemo u ulozi najpoznatijeg tajnog agenta na svetu.

Tokom devedesetih i početkom dvehiljaditih godina objavljen je veliki broj video igara inspirisanih Bondovim avanturama, sa ciljem da igračima pruže priliku da dožive njegove opasne misije, spektakularne potere i špijunske zadatke. Itan Hant bi verovatno imao šta da kaže na ovo, ali ću se ovog puta ipak držati svog mišljenja.

Nakon 2011. godine, Bond je praktično nestao sa gejming scene i u proteklih petnaestak godina dobili smo samo nekoliko naslova zasnovanih na ovoj franšizi. Ostvarenje koje je danas pred nama, 007 First Light, predstavlja četvrtu igru u tom periodu, ali i novi početak. Za razliku od prethodnih naslova, donosi drugačiji pristup poznatom agentu i pokušava da ispriča priču iz potpuno novog ugla.

Ono što će vam vrlo brzo postati jasno, a što smo već nagovestili u uvodu, jeste da se 007 First Light značajno razlikuje od prethodnih Bond igara. Ovoga puta ne preuzimate ulogu već dokazanog agenta 007, već mladog Džejmsa Bonda koji tek pokušava da pronađe svoje mesto u svetu špijunaže. Pun samopouzdanja, energije i želje za dokazivanjem, Bond tek treba da zasluži reputaciju koju svi dobro poznajemo. Igra već od samog početka odaje snažan utisak



FIRST LIGHT

odličnim prologom, nakon kojeg slede raznovrsne misije. Tokom igranja steći ćete utisak da je 007 First Light svojevrsna kombinacija nekoliko poznatih naslova. U pojedinim trenucima podsetiće vas na Hitman, što i ne čudi budući da iza oba naslova stoji studio IO Interactive, pre svega zbog mogućnosti tihog rešavanja zadataka i infiltracije. U drugim momentima igra podseća na Mafiju zbog filmske atmosfere i načina na koji je priča ispričana, dok pojedine akcione sekvence neodoljivo podsećaju na Uncharted. U

**IGRA U POJEDINIM
MOMENTIMA PODSEĆA
NA HITMAN, U
DRUGIM NA MAFIJU,
A PONEKAD NA
UNCHARTED**

zavisnosti od misije u kojoj se nalazite, jedan od ovih stilova dolaziće više do izražaja.

Takav pristup donosi veliku raznovrsnost i čini da igra gotovo nijednog trenutka ne postane monotona. Ipak, postoji i druga strana medalje. Povremeno ćete imati utisak kao da je neko sve ove ideje ubacio u secko, pa pojedini segmenti ne deluju dovoljno povezano. To se posebno odnosi na neke stealth misije, gde dijalozi i način na koji Bond dolazi do željenih informacija ili rešava probleme umeju da budu prilično naivni i ne baš naročito uverljivi. Neke od tih situacija moguće je zaobići drugačijim pristupom, ali u pojedinim misijama one su neizbežne, pa ćete skoro sigurno primetiti ono na šta smo vam skrenuli pažnju.

Grafički gledano, igra izgleda veoma dobro, a u pojedinim trenucima zaista impresivno. Ipak, dok pojedine lokacije i modeli likova izgledaju



skoro fotorealistično, u drugim scenama primetni su manje uverljivi detalji i nešto neprirodnije animacije. Zbog toga nedostaje određena doza konzistentnosti u vizuelnom identitetu igre, a sličan utisak ostavljaju i muzika i zvučni efekti.

KORISTEĆI VATRENA ORUŽJA, FOCUS MOD VAM OMOGUĆAVA DA USPORITE VREME

Borbeni sistem je verovatno najveći adut igre, naročito borba prsa u prsa. Na raspolaganju vam je više tehnika kojima protivnike možete vrlo efikasno poslati na pod da licem počiste patos. Posebno se izdvaja grappling mehanika, odnosno hvatanje, bacanje i korišćenje protivnika ili okruženja tokom borbe, što u pojedinim trenucima neodoljivo podseća na scene iz kulturnih akcionih filmova.

Za vatrena oružja, jedna od zanimljivijih mogućnosti jeste Focus režim, koji pritiskom na odgovarajući taster usporava vreme i omogućava preciznije nišanje. Pored toga, igra vas često podstiče da unapred isplani-

rate akciju i iskoristite okruženje u svoju korist. Mnogi objekti mogu se sabotirati ili aktivirati u pravom trenutku kako bi vam olakšali izvršavanje zadatka.

Možete kombinovati oba sistema borbe kako biste što efikasnije neutralisali protivnike. Na primer, moguće je hicem izbiti protivniku oružje iz ruke, a zatim se zaleteti i završiti posao u stilu Toma Brejdija. Pored toga, igra vam omogućava i da blefirate, odvlačite pažnju protivnicima ili da ih namamite u mračniji deo prostorije kako biste ih neprimetno eliminisali.

O samoj priči neću previše otkrivati. Dovoljno je reći da verno prati duh Bond franšize i da je ispunjena zanimljivim i upečatljivim likovima koji dodatno obogaćuju čitavu avanturu. Domaće igrače sigurno će iznenaditi i jedan simpatičan detalj - Bond u nekoliko navrata progovara i na našem jeziku. Takođe, neke od likova ćete, sigurni smo, biti iznenađeni da vidite baš u ovoj igri. Ne, nije reč o Kristijanu Goluboviću, ako ste prvo na njega pomislili.

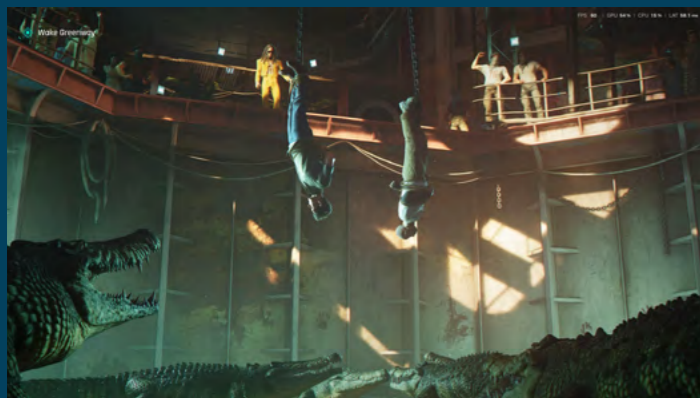
DIJALOZI PONEKAD MOGU BITI BAŠ NEUBEDLJIVI



Moj sveukupan utisak o 007 First Light je veoma pozitivan. Igra uspešno spaja nostalgiju za starim Bond avanturama sa modernim pristupom gejmpleru, pa će uživati i dugogodišnji ljubitelji franšize, ali i oni koji se prvi put susreću sa Bondom. Akcije, špijunaža, zanimljivi likovi i doza neizvesnosti upravo su ono što je oduvek krasilo ovaj univerzum, a First Light to uspešno prenosi u savremeno doba gejminga.



DŽEJMS BONDOVIĆ PROGOVARA NAŠ JEZIK U OVOJ IGRI



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5 13500 / AMD Ryzen 5 7600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 TI / AMD RX 6700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 80 GB

PLATFORME: PC, PS5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch 2
RAZVOJNI TIM: IO Interactive A/S
IZDAVAČ: IO Interactive A/S
TEST PLATFORMA: PS5
CENA: 69,99€

OCENA 8

- ✓ Odličan borbeni sistem i stealth mehanike
- ✓ Priča u duhu najboljih Bond filmova
- ✓ Raznovrsne i dinamične misije
- ✗ Neuverljivi dijalozi u nekim situacijama
- ✗ Nekonzistentan nivo grafičkog prikaza

Igru ustupio:
Press Engine

AUTOR

Stefan Mitov Radojčić

↳ ECHOES of the PAST ↳
MASEYLIA

ODJEK IZ TREĆE DIMENZIJE



Svako malo indie timovi izbacuju prilično solidne metroidvania igre, što je zaista impresivno s obzirom na rasprostranjenost žanra, kao i činjenice da ovi nezavisni studiji često broje svega nekoliko članova. Najnoviji primer ovog fenomena je Maseylia: Echoes of the Past, naslov koji je napravio jedan čovek uz pomoć svoje braće.

Uvod nam daje sažetu istoriju naroda kome pripadate i zašto sada živite pod zemljom. Ukratko, svemirski istraživači su sleteli na vašu planetu i nisu bili baš dobronamerni. Dugi niz godina kasnije, vaše pleme se nalazi na ivici istrebljenja, a na vama je da pronađete put ka površini i usput saznate šta se desilo sa vašim svetom. Većinu ostatka priče ćete dobiti ili kroz istraživanje oblasti, ili putem poruka koje budete pronalazili.

Metroidvania platformere u 3D svetu ne vidamo više toliko često. Kada se povremeno pojave, uglavnom su veoma prosti i više su bazirani na individualnim nivoima nego na otvorenom svetu koji možete da istražujete, a u drugim slučajevima su toliko fokusirani na akciju da praktično zaboravite da su metroidvania. Maseylia stoji negde između ove dve krajnosti - sam gejملهj je solidan i platformisanje nije teško niti zahteva superiornu preciznost,

ali moram reći da su neki drugi aspekti igre poprilično čudni.

Za početak, platformisanje u 3D okruženju će vam biti mnogo bolje uz tastaturu i miša. Pošto je metroidvanija u pitanju, često ćete dobijati nove sposobnosti za kretanje, bio to dash, dupli skok, glide, slide ili grapple. Neke od ovih sposobnosti će biti nezamenljive tokom istraživanja, dok će druge, kao recimo grapple, biti malo iritantne za korišćenje pošto nemaju auto lock i zahtevaju apsolutnu preciznost.

Sistem borbe je ekstremno prost i bez ikakvih posebnih modifikacija. Koristićete štap da pre-

bijete protivnike u bliskoj borbi ili ćete koristiti luk da ispaljujete projektele na leteće i dalje protivnike. Luk je posebno problematičan pošto njegov projektil često može da udari u neke objekte i stane iako vam je nišan na protivniku, dok će kroz neke druge objekte u okruženju samo proći. Protivnici su na početku veoma slabi, ali kako igra bude odmicala, češće ćete ih izbegavati nego ulaziti u okršaj. Borbe protiv jačih neprijatelja su vrlo iscrpljujuće, pogotovo što predstavljaju jedan od glavnih izvora zlata. Zlato koristite za kupovinu praktično svega u igri, od teleport pointa, lokacionih tačaka i mape, do unapređenja torbe za zlato i drugih poboljšanja. Cene nisu astronomske i vremenom ćete sakupiti dosta, ali je pronalaženje protivnika ili kamenja sa zlatom i dalje naporno pošto će vam biti potrebno dosta vremena da sve otključate. A često ćete morati da zapamtite gde se nalazi trgovac od kog niste kupili neko unapređenje ili bonus.

IAKO JE IGRA U FULL 3D SVETU, FALI JOJ DOSTA VERTIKALNOSTI





MASEYLIA: ECHOES OF THE PAST JE GENERALNO NEISPOLIRANA IGRA



Dobar deo unapređenja ćete osvajati putem skrivenih zona sa specifičnim platformskim izazovom.

Ovakvi izazovi su uvek teški u svetu metroidvanija i ovde ćete se dobro namučiti, ali najsmješnji deo je što nećete moći da se teleportujete na početak kada pređete izazov, već ćete morati istim putem nazad!

UNAPREĐENJA ĆETE OSVAJATI PUTEM SKRIVENIH ZONA SA SPECIFIČNIM PLATFORMSKIM IZAZOVOM

Maseylia: Echoes of the Past nije preteška igra ali je dosta neispolirana. Od samog početka ćete imati pristup mapi ali ćete morati da kupujete nove delove i otključavate tačke sa zastavama da biste je uopšte koristili. Mapu možete da pomerate, rotirate i tiltujete ali ništa od toga vam neće pomoći da se bolje orijentirate, štaviše biće još gore. Iako je igra u full 3D svetu, fali joj dosta vertikalnosti što je zaista propuštena prilika. Da je mapa predstavljena u 3D-u umesto 2D slike, možda bi bila korisnija za snalaženje.

Grafički prikaz je sveden, ali veoma šaren i lep. Maseylia je inspirisana starim stripskim stilom, ali dosta zona ima samo gradijent od par boja i to je to od raznovrsnosti.

Svaka oblast će vam biti lepa na početku ali vrlo brzo će vam postati monotona, barem u vizuelnom smislu. Muzika je, s druge strane, stvarno odlična.



Svaka numera se savršeno uklapa sa lokacijom koju predstavlja i na predivan način dočarava atmosferu sveta.

Glasovna gluma nažalost ne postoji, ali u ovom slučaju to nisam video kao problem. Ipak, moram reći da balans zvučnih efekata i muzike ponekad nije sasvim na mestu, te će neki zvukovi biti ili preglasni, ili previše repetitivni.

U trenutku pisanja ovog teksta, optimizacija mi je predstavljala ubedljivo najveći problem ali developeri su se već uveliko bacili na ispravke. Nažalost, i dalje ima bagova i mesta gde možete da se zaglavite dok istražujete, a tu su i projektili koji prolaze kroz stvari i udaraju u nevidljive zidove.

Ukoliko ste ljubitelj metroidvanija i želite da iskusite ovaj žanr iz neke druge perspektive, treba dati šansu ovom naslovu. Za cenu koju traži, smatram da bi valjalo podržati razvojni tim i dati im odskočnu dasku za sledeći projekat. Samo imajte na umu da je Maseylia u pomalo hrapavom stanju, ali situacija se popravlja iz dana u dan.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Quad-core Intel / AMD 2.5 GHz
GPU: GTX 1660
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 10 GB

PLATFORME:
PC

RAZVOJNI TIM:
Sol Brothers

IZDAVAČ:
Sol Brothers

TEST PLATFORMA:
PC

CENA:
16,99€

OCENA 5,5

- ✓ Solidno platformisanje
- ✓ Zanimljiv svet
- ✓ Odlična muzika
- ✗ Prost i pomalo trapav kombat sistem
- ✗ Bagovi i optimizacija
- ✗ Čudne odluke u dizajnu gejملهja

Igru ustupio:
Sol Brothers





BUŠI, HA-HA-HA-HA-HA!

Ako volite stare, osmorbitne, teške, akcijske avanture, onda je pred vama jedan naslov koji jako dobro odgovara tom opisu. Mina the Hollower je igra koja na prvi pogled osvaja izgledom i šarmom, ali što više vremena provedete sa njom, to više postaje jasno da je Yacht Club Games ovog puta odlučio da nostalgiju stavi ispred pristupačnosti.

Sve ono što su pre deceniju uradili sa Shovel Knight serijalom, gde su pokazali kako stare ideje mogu da se modernizuju i bez gubitka

**SVET JE ŽIVOPISAN, PREPUN
DETALJA I TAJNI KOJE
VAS STALNO MOTIVIŠU DA
NASTAVITE SA IGRANJEM**

identiteta, ovde je postalo žrtva jednog drugačijeg pravca. Tako smo dobili igru koja često pokušava da rekreira stare igre sa svim njihovim vrlinama, ali i manama koje smo možda zaboravili ili ih je nostalgija vremenom ublažila.

Priča počinje misteriozno i privlači pažnju od samog početka. Mina je, znate - inovator. Tako je osmislila i čitav set „spark generatora“ koji su doneli napredak modernom svetu, ali nažalost i prestali da funkcionišu pod misterioznim okolnostima. Usled toga, ostrvo Tenobrous tone u kaos a Mina naravno kreće da otkrije šta se zapravo dogodilo.

Neće vam biti potrebno mnogo vremena da zaključite da stvari nisu ona-

kve kakvim se čine. Likovi kriju svoje motive, saveznici nisu uvek ono za šta se predstavljaju, a atmosfera konstantno balansira između jezive, crnog humora i apsurdnih situacija koje će vas sigurno nasmejati.

Ako mene pitate, sve ovo je primarni spoj koji pustolovinu pred nama čini posebnom. Mislim, ako zgazite list, red je da mu odete i na sahranu, zar ne? E pa ako zaigrate ovu igru, moraćete da prihvatite i tako nešto kao potpuno normalnu situaciju. Uz određenu dozu smeja, naravno.

Svet igre Mina the Hollower je živopisan, prepun detalja, tajni i neobičnih događaja koji vas stalno motivišu da nastavite sa igranjem. Istraživanje vas nagrađuje, pa tako svaki skriveni prolaz, nova naprava ili neki sporedni događaj imaju onu dozu satisfakcije

kakvu samo video igre mogu da pruže.

Kada se sve sabere i odzme, u praksi a naročito na papiru, Mina the Hollower ima sve elemente koji čine jedno remek-delo. I ukoliko ste ljubitelj igara sa retro stilom i gejmplajem, ogromne su šanse da ćete jako uživati igrajući ovaj naslov.

Sa druge strane ja, veliki ljubitelj retro estetike, 8-bit i chiptune muzike, igara iz kojih Mina the Hollower vuče inspiraciju i gejminga uopšte, ovde sam pronašao niz mana koje su proizilazile upravo iz onih stvari koje obožavam. Tako da mogu slobodno da kažem da je igranje ove igre, za mene bilo jedno jako zbunjujuće iskustvo. No, dozvolite da pojasnim.

Možda najveća snaga ali i mana igre, jeste njen vizuelni stil. Ekran su puni detalja, animacije izuzetno simpatične a retro estetika odiše pažnjom i ljubavlju prema osmorbitnoj eri video igara. Ali ono što izgleda odlično slučajnom prolazniku, ne funkcioniše uvek jednako dobro i onome ko igru zapravo igra.

Jeste, stare igre nisu imale visoku rezoluciju, ali ovde sam imao utisak da će me pikseli progutati. Dok sam je igrao na velikom televizoru, zaprepastilo me je koliko nostalgija i retro stil mogu da rade protiv igre, a i protiv očiju. Zamke se stapaju sa podlogom, prepreke liče na dekoraciju, a putevi nisu uvek jasno odvojeni od okoline. Paradoksalno, igra ulaže ogroman trud u količinu detalja, ali ih sopstveni grafički stil sprečava da dođu do izražaja.

To je kao da uzmete mobilni telefon iz 2003. godine i njime pokušate da ovekovečite lepotu moje malenkosti.





Džaba ovo neodoljivo lice, kada ga krije sitan broj megapiksela... Ahem!

Količina detalja i uložene pažnje jednostavno gubi svoju oštrinu, ukoliko kamera i stil ne mogu da prikažu trud. Godinama sam govorio da obožavam pikselizovanu grafiku jer ne ističe detalje već ostavlja mašti na volju, da vaš um sam kreira ono što želite da vidite. No i tu postoji neka granica, a ovo je tako nizak nivo podataka, koje ni najmoćniji „upscale“ ne bi mogao da izbavi.

No igra poseduje opciju za promenu rezolucije ili gustine piksela. Zapravo, cela opcija je poprilično konfuzna ali mi je pomogla da smanjim veličinu ekrana, kako bih mogao bolje da svirim ono što gledam dok sam igrao na televizoru. Srećom, u prenosnom režimu na daleko manjem ekranu Switch 2 konzole, stvar je bila dosta podnošljivija.

Situaciju dodatno otežava činjenica da je igra potpuno 2D. To samo po sebi nije mana, ali ovde često postaje dodatno ograničenje. Nedostatak dubine utiče na gotovo svaki segment igranja. Nekada nije lako proceniti udaljenost protivnika ili precizno pogoditi metu, pa će mnogi neuspesi odmah izgledati kao greška u programiranju, bag ili prosto nefer situacija koju bi trebalo ispolirati. Naročito su gadne situacije tokom platformisanja i padanja u



provalije, što su momenti koji vas lako mogu koštati života ili vraćanja na udaljen, prethodni deo nivoa.

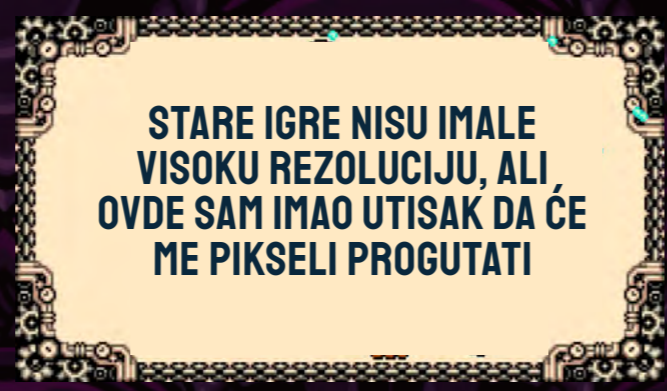
Ovde dolazimo i do možda najvećeg problema cele igre – dizajn prepreka u nivoima. Mina the Hollower kao da obožava rupe. Ne mislim na one koje sama pravi, već da je gotovo svaka oblast puna provalija, zamki, pokretnih prepreka, vetra, munja i neprijatelja koji vas sa lakoćom odbacuju i navlače na sve ove nezgodne elemente. Dobio sam flešbekove igranja prve Ninja Gaiden igre sa NES-a od toliko propadanja i odbijanja o protivnike...

Istina, sve ove mehanike nisu loše. Ali kada igra počne da ih gomila jedne preko drugih, umesto izazova dobijete osećaj zamora.

Za kraj detalj iz vremena kada ste uz naslove dobijali i knjižicu koja pojašnjava kako ga igrati. Igra poseduje upravo jedno takvo uputstvo koje ako ne pročitate, ostavljeni ste sebi i „trial and error“ mehanici, gde morate učiti na svojim greškama. Ovo je jako frustrirajuće. Očekujte situaciju gde nailazite na prepreku koju je jednostavno zaobići, samo što ne znate kako. I tako izgubite deset minuta svog života u nepovrat...

E sad, razvojni tim kao da je bio svestan svega ovoga, pa pored toga što je sve namerno ostavio u igri da nas izluđuje, dao nam je opciju i da „varamo“. A varanje dolazi u vidu posebnog menija sa preko 60 (!) opcija za olakšavanje igranja. Od onih koje Minu čine prosto nepobedivom, do nekih koja deluju kao da ih je u igru trebalo od starta implementirati.

Iako sve ove opcije zahtevaju od vas da prvo pokrenete igru i pošteno se iznervirate dok ne shvatite koje sve stvari vam smetaju, sama činjenica da je moguće modifikovati



iskustvo tako da vam bude prijatnije, učinilo je da malo podignem konačnu ocenu igri. Bez ovih opcija, mislim da bi Mina the Hollower bilo jedno od najiritantnijih igranih iskustava od svih igara koje su izašle ove decenije.

Pošto sam većinu teksta posvetio kuknjavi, da posvetimo jedan pasus i hvalospevima. Jer nekako je lakše odjednom opisati sve ono što je dobro, naspram nedostataka koji su me potpuno zbunili i sludeli.

Igra ima mnogo sadržaja, mnogo zanimljivih lokacija i likova i generalno odličnu atmosferu. Borbe kada funkcionišu, dosta su zabavne a istraživanje koje smo već pomenuli, klasa je za sebe. Oprema i tajne koje podstiču eksperimentisanje, pružaju naročitu dubinu ovom naslovu.

Jeste, Mina the Hollower jasno vuče inspiraciju iz Zeldi, Castlevania pa čak i „soulslike“ naslova, ali uspeva da definiše sopstveni identitet. Možda najbližnje iskustvo koje sam imao ovom, bila je igra Gremlins sa NES-a. Teška igra koja je zahtevala preciznost i nije praštala greške, sada kao da se reinkarnirala u daleko kompleksnijem i otvorenijem obliku i poručila mi – imam sve što voliš, ali to ne mora da znači da ću ti se dopasti.

Stoga zaključujem, voleli ovaj stil ili ne, garancije ne postoje. Ovu igru morate probati da biste videli da li je za vas. Kada ja koji obožavam njene elemente, u njima pronalazim ograničenja i nedostatak, sigurno je da u pitanju nisu čista posla. Ovo je jedna od retkih igara koje me na papiru i dok pričam o njima, oduševljavaju. Ali dok ih igram, zbunjen sam zašto ne uživam daleko više.

Jedini savet koji mogu dati za kraj jeste – ne odustajte. Ukoliko vas prvih nekoliko sati igranja odbije, pokušajte još barem jedan sat duže. Neverovatno je šta ume da učini izbrušena motorika, kada se ispod debelog sloja nepristupačnosti krije tona kvaliteta.



MOŽDA NAJVEĆA SNAGA ALI I MANA IGRE, JESTE NJEN VIZUELNI STIL



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 8+ 64-bit
CPU: Intel Core 4th Gen / AMD Bulldozer
GPU: Intel HD 5000 / Radeon HD 7000 / Nvidia 900 Series
RAM: 4 GB
SSD/HDD: 860 MB

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

RAZVOJNI TIM: Yacht Club Games

IZDAVAČ: Yacht Club Games

CENA: 20,49€

TEST PLATFORMA: Nintendo Switch 2

OCENA 8,4

- ✓ Fantastična atmosfera i upečatljiv svet
- ✓ Bogato istraživanje i mnogo tajni
- ✓ Pregršt modifikatora vađe problem sa težinom
- ✗ Retro vizuelni stil narušava preglednost
- ✗ Preterano kažnjavajući dizajn nivoa

Igru ustupio: Yacht Club Games

The Neverhood

Zamislite da se jednog jutra probudite u svetu koji je u potpunosti izgrađen od plastelina, uključujući njegove žitelje. Zbunjeni, usamljeni i okruženi nadrealnim krajolikom koji se prostire u beskraj, pokušavate da pronađete put do kuće, lutajući glinenim stazama ovog bizarnog sveta. Ovo je priča *point-and-click* avanture The Neverhood, koja prati blesavog Klejmena i njegovu potragu za istinom.

The Neverhood se najviše isticao upravo po svom vizuelnom stilu, koji je prezentovan specijalnom vrstom *stop motion* (kadar-po-kadar) animacije po imenu *claymation*, koja snima objekte od materijala nalik na glinu. Tako je, ceo svet Neverhood-a je u potpunosti izgrađen od plastelina!

Dok su druge *point-and-click* avanture tog vremena naginjale ka modernijim mehanikama, The Neverhood se fokusirao na minimalizam. Komunikacija sa drugim likovima se odvijala neverbalnim putem, dok su zagonetke primarno bile bazirane na okruženju igrača, što nas najviše podseća na *Myst* iz 1993. godine.



**ZA DIZAJN IGRE
POTROŠENO JE
3,5 TONA
PLASTELINA**

Dizajner Dag TenNapel je osmislio svet Neverhood-a 1988. godine, da bi tek sedam godina kasnije osnovao istoimenu kompaniju koju je činilo nekoliko developera koji su radili na igri Earthworm Jim i njenom nastavku. U to vreme, Spilbergov DreamWorks Interactive je tražio nove i neobične projekte, što je bila odlična prilika za TenNapela i The Neverhood. Spilberg je lično odobrio projekat, a ostalo je istorija.

Igra je oduševila kritičare, ali je prodaja nažalost bila izuzetno slaba. The Neverhood je zašao u platformerske vode sa nastavkom Skullmonkeys, koji se, za razliku od originala, nije nimalo proslavio.



PLAY_ZINE!

CAST

**BI WEEKLY PODKAST
ZA LJUBITELJE GAMINGA**

YOUTUBE/PLAY_ZINE

**SKENIRAJ
I ZAPRATI
NAS:**



HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆERGONOMSKI
KOMBO MEKAN
KAO JASTUKLOGITECH SIGNATURE COMFORT
PLUS COMBO MK 880

Logitech nastavlja sa dodavanjem novih modela, a sada su odlučili da prošire svoju Signature kolekciju jednim novim kompletom tastature i miša. Signature linija je nešto što je sada kod Logitecha otprilike viša-srednja klasa, malo ispod MX linije ali opet namenjena ozbiljnim poslovnim korisnicima i ljudima koji zaista žele kvalitet od svojih periferija.

Iza malo dužeg naziva krije se set tastature i miša čiji je prvenstveni cilj da poslovnim korisnicima obezbedi što udobnije korišćenje periferija kako bi mogli da se fokusiraju na svoje zadatke, a ne da razmišljaju da li će im se šake zgrčiti od silnog kucanja i slično. Pre svega tu moramo da pohvalimo tastaturu, koja je na neki način duhovni naslednik „izlomljenih“ ergonomskih tastatura od pre nekih 20-ak godina. Jasno je da je Logi naučio lekciju u tom domenu - tastatura više nije podeljena u dva dela, ali je njena glavna odlika blaga „grba“ na sredini koja omogućava da vam šake prilikom dugotrajnog kucanja stoje u prirodnijem položaju nego kod potpuno ravne



tastature. S druge strane, u uređaj je integrisan odmor za dlanove koji je zaista izrađen od nekog, slobodno možemo reći fenomenalnog materijala - u pitanju je neka vrsta memorijske pene koja je zatim presvučena vrlo finim spoljnim slojem koji pod rukama zaista deluje vrlo prijatno. Konačno, samu tastaturu preko priloženih nogica sa zadnje strane možete izdignuti poprilično više nego što je to slučaj sa standardnim modelima pa će i u tom smislu vaše ruke biti u prirodnijem položaju što je za svaku pohvalu.

Drugi deo ovog seta čini miš koji je definitivno uzeo neke dizajnerske smernice od njihove MX

serije, ali je za nijansu manji. Rekao bih da je to zapravo plus jer je ne mali broj korisnika, pogotovu onih sam manjim šakama, često imao problem sa MX miševima da su prosto previše glomazni. Na neki način kao da gledamo „mlađeg brata“ MX Master miša. Naravno, ovde su materijali ipak uglavnom plastika u kombinaciji sa gumiranim delovima gde se uređaj hvata, ali treba imati u vidu da su ti gumirani delovi opet jako prijatni i udobni za korišćenje. Čak Logi za ovaj deo napominje da je u pitanju jastučica za dlan, što je možda malo preterana definicija, ali je zaista jako udobno. Miš jako lepo leži u ruci s tim da treba obratiti pažnju na to da je prilagođen isključivo ljudima koji miš koriste desnom rukom.

Vrhunska ergonomija predstavlja jedan od aduta Comfort Plus seta ali se ona vrlo lepo uklapa i sa funkcionalnostima koje je Logitech implementirao

**ODMOR ZA DLANOVE JE
IZRAĐEN OD FENOMENALNOG
MATERIJALA**



kako bi ovi uređaji pre svega služili poslovnim korisnicima. Za veliku pohvalu je to što su sada i u Signature seriji prisutni tasteri preko kojih lako možete menjati čak do tri različita uređaja koje kontrolišete preko miša i tastature, bio to desktop, laptop, tablet, televizor ili nešto treće. Treba naglasiti još jednu interesantnu novinu - ovaj uređaj se sada povezuje isključivo preko Bluetooth konekcije, ne preko sopstvenog USB adaptera, što je negde i logično jer se u ovoj klasi ne očekuju neki spektakularno brzi prenosi podataka kao što je to slučaj sa gejming periferijama ili visok nivo bezbednosti i enkripcije koji je ostavljen za MX seriju.

Dalje, ubačeni su mnogi elementi kako bi se korisnicima olakšao život. Tastatura ima specijalizovane tastere za video pozive, pa lako možete isključiti mikrofona, kameru ili nešto treće, a tu je naravno i sve popularniji namenski AI taster. Naravno, ceo set funkcijskih tastera možete koristiti u alternativnom media modu, a ta funkcionalnost se može i potpuno prilagoditi putem Logi+ aplikacije. S druge strane, miš ima dva dodatna tastera sa strane, kao i jedan gore koji u startu služi za menjanje DPI osetljivosti senzora, a kojima takođe možete dodeliti druge funkcio-





nalnosti. Posebna pohvala je i za točkić koji omogućava izuzetno brzo skrolovanje kroz dugačke dokumente ili internet stranice. Treba naglasiti i da su i tastatura i miš praktično nečujni što se klikova tiče, tako da komfor nije predviđen samo za korisnike nego i za ljude koji sa njima dele kancelariju.

Tehnološki gledano, ovde ni ne očekujemo ništa spektakularno novo. Na tastaturi su klasični membranski tasteri koji rade vrlo solidno, dok je miš opremljen optičkim senzorom rezolucije 4.000 DPI. Ovo nije ništa specijalno u poređenju sa gejmerskim modelima ali to i nije prvobitna namena ovog kompleta, a ako ponekad odigrate neku igru biće sasvim dovoljno da posluži za većinu primena. S druge strane, velika pažnja je posvećena tome da ne morate često menjati baterije u kompletu, pa iako se tastatura napaja sa dve AAA a miš sa jednom AA baterijom, predviđeno vreme njihovog trajanja pri normalnom korišćenju je 36 i 24 meseca respektivno, dakle zaista ćete baš retko morati da brinete o tome.

Moramo priznati da se izuzetno radujemo što Logitech posvećuje sve više pažnje i fokusira se na svoju Signature seriju periferija jer ona može biti interesantna zaista najširem krugu korisnika

za svakodnevne aktivnosti, a koje sve češće obuhvataju preplitanje poslovnih i privatnih obaveza, rad od kuće, video pozive i slično. Sa nekim od Signature modela smo se već susretali, kao što je Slim Solar+ K980 koji smo već opisali, kao i recimo Signature Slim MK950 koji je već izašao a s kojim jedva čekamo da se upoznamo uživo. Komplet koji smo sada testirali se fokusira na udobnost, solarna tastatura je okrenuta tome da omogući potpuno autonomno funkcionisanje, dok MK950 teži da bude komplet koji akcenat stavlja na štednju prostora i manje dimenzije što je takođe interesantno.

Svi modeli iz Signature serije pak zadržavaju neke zajedničke osobine kao što je povezivanje sa više uređaja istovremeno i lako prebacivanje između njih, okrenutost povećanju produktivnosti i kvalitetnoj izradi. Signature linija praktično predstavlja ono šta Logitech podrazumeva da bi korisnici želili kao kvalitetne periferije kako za kuću tako i za posao, imajući u vidu da se sve češće i te dve stvari potpuno prepliću.



**DIZAJN MIŠA JE DEFINITIVNO
INSPIRISAN MX SERIJOM, ALI JE
ZA NIJANSU MANJI**



ZAŠTO STEAM MACHINE KOŠTA BOGA OCA?

Najavljen u novembru 2025. u paketu sa novim kontrolerom i VR headsetom, Steam Machine je privukao pažnju gejmera koji su se odmah zapitali koliko će uređaj koštati i kakve performanse će imati. Posle višemesečnih odlaganja i neizvesnosti u jeku aktuelne krize, Valve je konačno otkrio njegovu cenu.

U novom blog postu saznajemo cenu Steam Machine-a u različitim konfiguracijama: model sa 512 GB prostora - 1.039€; model sa 512 GB u paketu sa Steam kontrolerom - 1.108€; model sa 2 TB prostora - 1.359€; model sa 2 TB u paketu sa Steam kontrolerom - 1.428€. Imajte na umu da uređaj nije zvanično dostupan u Srbiji.

Valve se osvrnuo na visoku cenu u istom postu, rekavši da ona direktno zavisi od troškova komponenti koje dolaze od mnogih proizvođača širom sveta. Kada je kompanija započela razvoj uređaja 2023. godine, verovala je da ima dobru predstavu o tome kako će se cene hardverskih komponenti kretati u narednim godinama. Međutim, Valve nije očekivao nestašicu i značajan rast cena RAM memorije i skladišnih komponenti, zbog čega je finalna cena, kako kažu, viša nego što je prvobitno planirano. Originalna cena nije otkrivena, ali neki insajderi navode da je poskupljenje „verovatno slično“ Steam Deck-u. Sa tim u vidu, Steam Machine je ranije verovatno koštao oko 750 evra.

U kasnijoj objavi, Valve je otvoreno razgovarao o izazovima nabavke memorijskih komponenti i odnosu sa najvećim svetskim proizvođačima, rekavši da sa ovim kompanijama postoji jako malo prostora za pregovore.

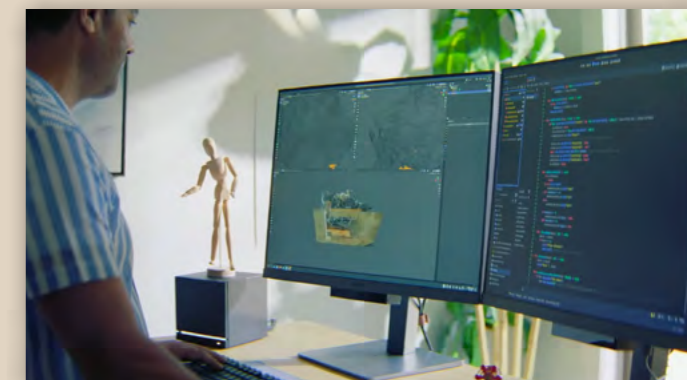
Valve je objasnio da proizvođači memorije značajno ograničavaju količine koje mogu



da kupe kompanije koje nisu povezane sa velikim AI data centrima, dok se cene menjaju iz meseca u mesec. Takve kompanije navodno čak nemaju mogućnost da sklope dugoročne ugovore sa proizvođačima memorije.

„Ugovori ne postoje. Svakog meseca nam predložite cenu i kažu: ‘Možete da kupite toliko i toliko komada.’ Ako ih odbijemo, to je kraj. Više nikada nam se neće javiti.“

Zbog ograničene ponude i fluktuacija na tržištu, neki Steam Machine uređaji će biti isporučeni sa jednim modulom od 16 GB RAM-a, dok će drugi dolaziti sa dva modula od po 8 GB. Iako to nije idealno rešenje, Valve tvrdi da tokom internog testiranja nije primećena značajna razlika u performansama između ove dve konfiguracije.



HARDWARE

AUTOR
STEVAN STAROVIĆ



SPAWN MAGNETIC KEYBOARD

I TURNED MYSELF INTO A KEYBOARD MORTY!

Brend Spawn je već neko vreme prisutan na našem tržištu, prvenstveno sa gejmerskim stolicama koje su stekle veliku popularnost zbog robustne konstrukcije, vrlo interesantnih motiva ali i jako solidne izrade. Sada se šire i na domen gejmerskih mehaničkih tastatura ali sa sasvim neočekivanom ponudom - modelima sa licenciranim karakterima iz nekoliko velikih franšiza koji će svakako biti izuzetno zanimljivi upravo gejmerima koji su njihovi obožavaoci.

Sam naziv ovog modela tastature ni približno ne nagoveštava interesantne proizvode koji su nam stigli na test. Naime dobili smo mogućnost da probamo istu tastaturu u tri različite izvedbe iz tri različite franšize - Batman, Rick & Morty i Looney Toons. Pored ovih u ponudi postoji i Harry Potter verzija ali nju nažalost nismo imali priliku da isprobamo. Suštinski, u pitanju je isti proizvod, ali moramo priznati da su dizajneri odradili stvarno sjajan posao.

Kutija ima izuzetan dizajn i veoma kvalitetnu izradu, pa ćete sigurno biti prijatno iznenađeni i prilikom otvaranja same tastature. Meni se iskreno najviše svidela Batman varijanta jer

MOŽETE DA BIRATE IZMEĐU BETMENA, RICK & MORTY ILI LOONEY TOONS MODELA

ima i najviše custom tastera koji su potpuno drugačije „išarani“ nego što bismo očekivali i sveukupno mi dizajn najviše odskoče od nekih ustaljenih normi. Tu je zatim Rick & Morty dizajn koji je za nijansu svedeniji, ali je pun zanimljivih fora iz ovog animiranog serijala. Možda najmanje interesantan dizajn je Looney Toons, tematski inspirisan starim crtaćima gde dominiraju Duško Dugouško, Mačak Silvester, Patak Dača, Pera Kojot, Trkačica i drugi. Ono što ovaj model pak izdvaja je vrlo interesantan font kojim su obeležena slova i koji daje dodatni šmek, ali možda ne bude odgovarao svim korisnicima. To je možda jedina zamerka koju imamo na sve modele - iako su izuzetno lepo dizajnirani, za neke stvari će biti potrebno navikavanje da shvatite gde je koji taster, pogotovu ako ne kucate „na slepo“, upravo zahvaljujući tom interesantnom dizajnu.



MAGNETNI TASTERI SU ODLIČNI ZA KUCANJE I IGRANJE

Kada pogledamo samu izradu, ona je zaista na vrhunskom nivou - dosta je teška, lepo stoji na stolu, a materijali su vrlo kvalitetni. Treba naglasiti da se ovde radi o dosta kompaktnoj tastaturi od 68 tastera, naravno bez numeričkog dela, ali sa izdvojenim kursorskim strelicama. Zanimljivo je da sa strane poseduje prorez na koji možete zakačiti kaiš koji dobijate u pakovanju, pa ukoliko je nosite možete da je okačite oko ruke, što je rešenje koje do sada nismo vidali. Inače i samo pakovanje je puno raznoraznih đakonija pa je tu i metalna značka sa odgovarajućim motivima, zatim alat za vađenje tastera, dodatni tasteri, ali i providni tasteri za kursorske strelice. Posebno zanimljiv je USB-C kabl kojim se uređaj povezuje na računar koji je končanog tipa, ali je pri samom vrhu, tamo gde se spaja sa tastaturom, uvijen kao nekadašnji kablovi za fiksne telefone što daje neki dodatni šmek. Sa zadnje strane se nalaze nogice kojima tastaturu možete podići pod sasvim odgovarajući ugao za udobno kucanje, pri čemu i dalje ostaje vrlo stabilna na stolu.

Spawn se u ovom slučaju odlučio za magnetne mehaničke tastere koji su nešto drugačiji od klasičnih, pri čemu su ovi uporedivi sa braon tipom mehaničkih. Dodatna pogodnost kod magnetnih tastera jeste što se klik registruje preko magneta pa je vreme trajanja tastera značajno duže nego kod čiste mehanike, pri čemu proizvođač navodi da je očekivano da svaki taster izdrži oko 50 miliona klikova. Dobra stvar je i

PAKOVANJE JE EKSKLUZIVNO I DOLAZI SA MNOŠTVO DODATAKA



što postoji potpuni anti-ghosting na svim tasterima, kao i to što uređaj sa računarom komunicira učestalošću od čak 8.000 Hz. Tastatura poseduje i RGB osvetljenje koje u dobro osvetljenim prostorijama nažalost uopšte ne dolazi do izražaja zbog same boje tastera koji su uglavnom šareni, ali u mraku to deluje dosta bolje.

Posebno možemo pohvaliti novi softver koji Spawn nudi uz ovaj model i u kome možete podešavati osvetljenje i funkcije tastera do najsitnijih detalja. Zato je i zanimljivo što postoje i prečice kojima možete dobiti neke efekte a koje su ispisane na jednom posebnom parčetu kartona koji dobijate uz uređaj. Ne vidim logiku da će neko to učiti napamet kada se sve može rešiti sa par klikova, ali svakako ne može da škodi.

Spawn Magnetic Keyboard nudi zaista lepo iskustvo magnetno-mehaničkih tastera uz vrlo dobru izradu i solidno pristupačnu cenu. Međutim, glavni adut ovog modela je zapravo njegov branding - ukoliko baš baš volite neku od ovih franšiza, Spawn Magnetic Keyboard prosto morate nabaviti. S druge strane, ukoliko niste preterani ljubitelj, dizajn vas može malo i odvratiti od ovog modela jer na momente ume da bude previše napadan. Na kraju se sve svodi na pitanje pojedinačnih ukusa, a o njima svakako nema smisla raspravljati.



HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ



LOGITECH G305 X SUPERLIGHT NOVA VERZIJA OPROBANOG RECEPTA

Na gejming sceni, G305 miš je jedan od najdugovečnijih proizvoda kompanije Logitech - lansiran je sada već poprilično davne 2018. godine, što je u svetu tehnologije zapanjujući uspeh. I jasno je videti zašto je G305 bio toliko popularan: imao je Lightspeed tehnologiju bežičnog povezivanja, solidan senzor, univerzalan oblik i pristojnu cenu. Međutim svemu



**G305X POSEDUJE INTERNU PUNJIVU
BATERIJU**

dode vreme da se malo poboljša, pa smo tako na test dobili novu verziju ovog modela.

Na prvi pogled na kutiju i na sam uređaj, stiče se utisak da se skoro ništa nije promenilo jer je dizajn vrlo sličan onome što smo već navikli od ovog veterana. Međutim čim uzmete miš u ruku razlika je očigledna, a definisana je u dodatku Superlight - uređaj je težak samo 59 grama i to se jako oseća u odnosu na prethodnika. Ono što se mora primetiti jeste i da je prethodnik za napajanje koristio jednu AA bateriju koja sama po sebi teži 20-25 grama, zavisno od vrste, tako da je jasno da je Logitech upravo tu želeo da napravi razliku. Baterija je sada uključena unutar uređaja i naravno punjiva je preko standardnog USB-C kabla koji se i dobija u pakovanju. Iako su AA baterije dobre jer ih sigurno imate po kući i uvek ih možete brzo zameniti, sve smo više navikli da punimo najrazličitije gedžete a i sa druge strane se značajno smanjuje količina otpada kao i težina samog uređaja. S druge strane, miš možete uredno koristiti i dok se puni,



UREĐAJ JE TEŽAK SAMO 59 GRAMA

a ako vam kabl baš toliko smeta, dobro je znati da se sa samo dva minuta punjenja dobija tri i po sata dodatnog korišćenja, što je realno vreme koje biste potrošili da nađete drugu AA bateriju. Opet, sam vek trajanja baterije je nešto manji ali i dalje vrlo respektabilnih 135 sati igranja.

Što se ostatka spoljašnjosti miša tiče, ona je skoro potpuno nepromenjena - i dalje je u pitanju potpuno simetričan oblik (osim dva dodatna dugmeta koja dođu ispod palca desne ruke) i vrlo lepo leži u šaci. Plastika je kvalitetna, dugmići dobro reaguju, a točkić udoban. Čak je i dugme za promenu DPI osetljivosti senzora ostalo na istom mestu, ali je zanimljivo da je plastika oko njega i točkića promenjena, pa je sada providna sa LED osvetljenjem ispod, što je zanimljivo vizuelno rešenje. Sa donje strane uređaja nalazi se mesto gde možete staviti wireless USB risiver što je dobro, ali nema govora o Powerplay i sličnim tehnologijama kao što je to slučaj sa skupljim modelima.

Logitech G305 je uvek bio poznat i po solidnom senzoru. To se ne menja ni u ovoj inkarnaciji, pa je G305X dobio najmoderniji Hero 44K senzor koji ima rezoluciju do neverovatnih 44.000 DPI. Tu se stalno postavlja pitanje da li je to toliko neophodno, jer je realno i 12.000 DPI na starom modelu bilo sasvim korektno, ali svakako se nećemo buniti što je senzor sada još bolji. Što se tiče opcija povezivanja, tu su standardni Lightspeed koji ide preko USB risivera i koji nudi naj-

**ZA OVAJ MODEL, LOGITECH JE
ISKORISTIO NAJBOLJI HERO 44K
SENZOR**



bolje moguće performanse, ekvivalentne onima na kabl, ali po prvi put u ovom modelu se sada nudi i Bluetooth konekcija. Ovo zaista pozdravljamo jer svojim dizajnom i oblikom G305X se zaista lepo može uklopiti u bilo koje poslovno okruženje, pa je sasvim logično da ga povežete na primer na laptop preko BT konekcije kada vam je potreban za posao, a da ga koristite na Lightspeed adapteru kada želite da se igrate.



Rekli bismo da je G305X Superlight zaista prava mera evolucije oprobano i dokazanog koncepta koji je doneo G305. Sada ima i internu punjivu bateriju, malo RGB osvetljenja, značajno je lakši, ima ozbiljno bolji senzor, kao i mogućnost povezivanja preko Bluetooth konekcije. S druge strane, sve ono što je činilo G305 tako uspešnim je zadržano u smislu prepoznatljivog ležanja u ruci i jednostavnosti korišćenja, tako da deluje da novi model lepo uklapa najbolje iz oba sveta. Naravno, ako uzmemo u obzir da ga poredimo sa osam godina starim modelom i da se svet u međuvremenu značajno promenio, G305X Superlight donosi i povećanje cene od oko 20 stranih novčanih jedinica u odnosu na prethodnika, ali bismo rekli da je to sasvim opravdano novim funkcionalnostima koje donosi i da i dalje predstavlja jedan od najboljih odnosa cene i kvaliteta u srednjem rangu periferija. >>>

play!

z i n e

