

play!

z i

br. 204 | SEPTEMBAR 2026.

DOMAĆA SCENA:

INTERVJU SA
MILANOM MANIĆEM

REVIEW:

BEAST OF
REINCARNATION

NAJAVA MESECA:

PLAY!CON
AUTUMN 2026

FILMOVI & SERIJE:

VIDEO IGRE NA
VELIKOM PLATNU

IGRA MESECA:

MORTAL
SHELL II

BROJ 204 - SEPTEMBAR 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.rsBeograd | 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**

Poslednji časovi letnjih odmora su pred nama, vesnici neizbežnog zvona koje najavljuje povratak u školu ili radne odaje. Ipak, bilo da provodite vreme u kancelariji ili odmarate uz najmilije, uvek ima vremena za igre, bez obzira na period! Mi iz Play!Zine redakcije se već preko 20 godina vodimo ovom filozofijom, što naši dugogodišnji čitaoci već uveliko znaju. Ali ako ste tek sada nabasali na naš portal, to jasno možete videti u septembar-skom izdanju našeg voljenog časopisa!

U najopširnijoj rubrici 204. broja ponovo ćete pronaći bučkuriš recenzija koji, iako ne toliko raznovrstan kao prošlogodišnji, nudi mešavinu najrazličitijih žanrova. Na čelu review sekcije nalazi se Mortal Shell II, koji je nadmašio sva naša očekivanja. Spoiler - mnogo je bolji od keca!

Pored prisećanja na ranija izdanja časopisa, Play!Vremeplov rubrika će vas ovom prilikom provesti kroz čitavu istoriju FIFA | EA FC serijala, dok u odeljku koji spaja filmove, serije i video igre možete pronaći datume premijera predstojećih igranih adaptacija.

Na domaćoj sceni čekaju vas dva potpuno drugačija intervjua, ali i najava koja će obradovati sve one koji prate srpski i regionalni game dev. Prvo jesenje, a ujedno i 11. izdanje Play!Con konferencije, održaće se ovog septembra na Festivalu Epske Fantastike!

Demo je gotov, thanks for playing. A sada pređite na Play!Zine 204 1.0!





58

IGRA MESECA: MORTAL SHELL II



12

PLAY!VREMEPLOV: FIFA | EA FC NASLOVNICE KROZ GODINE



80

HARDWARE EPOMAKER G84 HE

FLASH VESTI	6
PLAY!VREMEPLOV	10
FIFA EA FC naslovnice kroz godine	12
DOMAĆA SCENA	16
Intervju sa Dušanom Fajlerom	16
Intervju sa Milanom Manićem	20
Play!Con Autumn 2026	23
ESPORTS	24
Miloš Majdevac na Esports World Kupu	24
TOP LISTA	25
Najprodavanije gejming konzole	25
FILMOVI & SERIJE	26
Video igre na velikom platnu	26
REVIEW	30
Akatori.....	30
The Sinking City 2	34
Assassin's Creed : Black Flag Resynced.....	38
Splatoon Raiders	42
Granblue Fantasy Relink: Endless Ragnarok	46
Beast of Reincarnation	50
Duskfade.....	54
Mortal Shell II.....	58
Worlds Upon The Wind.....	64
The Alters: The Last Variable.....	70
DragonSword: Awakening.....	74
RETRO KUTAK	78
Heart od Darkness	78
HARDWARE	80
Epomaker G84 HE	80
Moye True Wireless Earphone.....	84
Logitech Signature za posao.....	86
PLAY!ENIGMATIKA	90
Film Edition	90



Otkriveni okvirni datumi za novi Kingdom Come i Darksiders 4

U novom finansijskom izveštaju kompanije Embracer Group, saznali smo očekivane periode izlaska mnogih predstojećih igara, uključujući Darksiders 4 i novi Kingdom Come, takođe poznat kao Salvation.

Oba ova naslova će navodno izaći tokom fiskalne 2027/2028. godine. Ako ove datume ubacimo u klasičan kalendar, oni bi trebalo da odgovaraju periodu od 1. aprila 2027. do 31. marta 2028. godine.

U izveštaju se navodi da će Darksiders 4 biti dostupan za PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S konzole, dok platforme za sledeći Kingdom Come nastavak još uvek nisu zvanično precizirane. Pored ovih igara, pominju se i Warhammer 40,000: Dawn of War 4, Stage Tour, Tomb Raider: Legacy of Atlantis i Metro 2039.



Warner Bros. zvanično najavio Hogwarts Legacy 2

Nakon ogromnog uspeha originala, kompanija Warner Bros. je potvrdila da je Hogwarts Legacy 2 u aktivnom razvoju. Prvi deo je prodat u više od 40 miliona primeraka širom sveta, pa je rad na nastavku bio potpuno logičan korak, a sada je i formalno potvrđen.

Posebno je zanimljivo što developeri planiraju šire povezivanje priče kroz različite medije. Naime, kompanija je potvrdila da će se mnogi aspekti priče iz nastavka nadovezati na predstojeću Harry Potter HBO seriju, koja izlazi ovog decembra.

S obzirom da se uskoro bliži četvrta godišnjica od izlaska prvog dela, kao i da pomenuti TV reboot stiže krajem 2026, mnogi spekuliraju da će prvi trejler za nastavak biti prikazan na The Game Awards.

Sonijeva odluka da obustavi proizvodnju fizičkih diskova za buduće PS igre naljutila je mnoge, a neke je motivisala da urade nešto produktivno.

Objavljen u septembru 2024. i proglašen za GOTY iste godine, Astro Bot je stekao veliku popularnost kod igrača svih uzrasta. Nikada nije dobio port van PS5, a s obzirom da je Sony sada zaključao sve first-party singleplejer igre na PS, šanse da će se zvanično pojaviti na PC-u su ravne nuli. „Zvanično“ je ključna reč ovde, pošto je korisnik po imenu RSantila uspeo da pokrene Astro Bot na PC-u koristeći emulator SharpEmu.

Stručnjaci opisuju SharpEmu kao eksperimentalni emulator za PS5, ali izgleda da je već sposoban da pokreće pojedine igre.

U jeku galame oko ukidanja diskova, Astro Bot je emuliran za PC



Games Workshop je otkrio da će proslavljeni pisac i reditelj horora, Majk Flanagan (The Haunting of Hill House, Doctor Sleep), pisati scenario za igranu TV seriju u Warhammer 40K univerzumu. Osim što je izvršni producent projekta, poznati ljubitelj Warhammera Henri Kavil (The Witcher, Man of Steel) sada je otkrio da će se pojaviti u seriji.

„Sa Majkom već neko vreme radimo na konceptu i ostvarili smo značajan napredak. Mnogi od vas su me pitali da li ću igrati glavnu ulogu. Apsolutno hoću!“

„Kao što fanovi već znaju, ovo je jedan ogroman, naizgled nemoguć projekat, ali mislim da smo na pravom putu. Vredno radimo kako bismo stvorili najbolju i najverniju verziju ovog bogatog univerzuma!“



Henri Kavil će se pojaviti u novoj Warhammer 40K seriji



Roman Belić otkrio svoju omiljenu GTA priču

Uzbudljiv i opasan svet kriminala, gomila iznenađenja i hrpa bizarnih likova, okosnice su svake dobre GTA priče. Svako ima svoju omiljenu, uključujući glumce koji su pozajmili glasove najpoznatijim likovima iz ovog čuvenog serijala.

Ovom prilikom mislimo na Džejsona Zumvolta, koji je u GTA 4 pozajmio glas Romanu Beliću, Nikovom rođaku. U novom klipu sa Instagram kanala loveitfilm, Zumvolt je rekao da mu nije jasno zašto četvorka još nije dobila remaster, a usput je izjavio sledeće:

„Uvek mi kažu da sam pristrasan i da gađam na očiglednog favorita, ali iskreno mislim da GTA 4 ima najbolju priču u celom serijalu. Za mene, ova priča je izuzetno lična. Najlakše je poistovetiti se sa njom.“



Golden Axe dobija animiranu seriju

Paramount i Sega su predstavili trejler za Golden Axe, animiranu adaptaciju istoimenog retro klasičara s kraja osamdesetih. Otkriveno je da će serija biti dostupna na Paramount+ od 16. septembra.

Golden Axe prati ratnike Axa Battlera, Tyrisa Flare i Giliusa Thunderheada, koji se ujedinjuju kako bi spasili kraljevstvo Yurije od zlog Death Addera. Njihovu misiju dodatno komplikuje Hampton Squib, neiskusni mladić koji nimalo nije spreman za ono što sledi.

U trejleru možemo videti moderni stil animacije, kao i mnoštvo likova koji će biti poznati svima koji su igrali originalnu igru. Ton je izrazito komičan uz dosta referenci i rušenja četvrtog zida, što povremeno ide malo u krajnost.



Tomb Raider: Catalyst odložen za 2028. godinu

Direktor Amazon Gamesa je otkrio da je datum izlaska Tomb Raider: Catalysta pomeren na 2028. godinu.

Ova vest nije preterano iznenađujuća, s obzirom da je Legacy of Atlantis već odložen sa 2026. na 12. februar 2027. godine. Interni razlozi nam nisu poznati, ali gejming kompanije obično ne žele da objave igru iz iste franšize tokom iste kalendarske godine.

Tomb Raider: Catalyst je novo poglavlje u knjizi Lari-nih pustolovina, najavljeno zajedno sa modernim rimejkom originalnog Tomb Raidera iz 1996. godine, koji je dobio novi naslov - Legacy of Atlantis. Najavljen na The Game Awards 2025, u trejleru za Catalyst možemo videti Laru kako se bori protiv misterioznog neprijatelja u Indiji.



Dejv Bautista je novi Kratos

Dejv Bautista je dobio ulogu Kratosa u TV adaptaciji God of War serijala za Prime Video. Bivši WWE svetski šampion teške kategorije preuzeće ulogu od Rajana Hersta, koji je napustio snimanje zbog povrede u julu.

Potvrđeno je da će Herstu biti potreban duži oporavak, pogotovo što uloga Kratosa podrazumeva izrazito fizički zahtevne scene. Produkcija je zato brzo morala da pronađe zamenu kako bi se snimanje nastavilo po planu. Na kraju su se opredelili za Bautistu, koji je u svetu glume najpoznatiji po ulozi Draxa iz MCU-a.

Snimanje serije je počelo u februaru u Vankuveru. Kalum Vinston igra Atreusa, dok ostatak glumačke

Hideo Kodžima ima nepune 63 godine, ali i dalje je predvodnik inovacija u sferi u kojoj je danas teško biti originalan. Iako je pun elana, često govori o prolaznosti, smrti i nasleđu koje ostavlja iza sebe.

Pre nekoliko meseci je izjavio da će, nakon smrti, ostaviti USB pun ideja za igre, kako bi njegov tim mogao da ih realizuje. Na nedavnom filmskom festivalu u Italiji, otkrio je kako želi da napusti ovaj svet. U izjavi koju je preveo Genki_JPN, Kodžima priznao je sledeće:

„Oduvek sam imao želju da umrem u bioskopu. Najviše volim onaj trenutak pre nego što film počne. Uđem u salu, svetla se ugase, krenu reklame i trejleri, a baš neposredno pre početka filma voleo bih da odem na onaj svet.“



Kodžima otkrio kako želi da provede poslednje trenutke života

U kasne sate 18. avgusta, na internetu su se iznenada pojavili brojni snimci i slike iz GTA 6. Činjenica da je Take-Two Interactive odmah počeo da briše sav procureli sadržaj, praktično je potvrdila da su snimci gejmplera zaista iz GTA 6.

Nekoliko sati nakon pojavljivanja prvog klipa, haker CYBERLEEK je identifikovan kao izvor, koji je, pored procurelog materijala, širio promociju svoje kriptovalute.

Klipovi su stigli oko deset dana pred veliku zvaničnu prezentaciju igre i prikazali su istraživanje, vožnju, wanted sistem, nekoliko sporednih aktivnosti, lokacije, kao i interakciju između NPC likova. Takođe, čini se da policija sada prepoznaje i pamti lica igrača,



Procurili snimci gejmplera iz GTA 6

Fallout 5 izlazi posle Elder Scrolls 6



Tod iz Bethesde je otkrio nove detalje o budućnosti Fallouta. Iako je istakao da je ova franšiza veliki prioritet, razvoj Fallout 5 je opisao kao „dugoročan cilj“. Najmanje četiri Fallout projekta je u pripremi, ali uprkos tome što je deo glavnog serijala, upravo je petica najudaljenija od izlaska.

Tod je dodao da najveći deo studija trenutno radi na TES 6, dok se Fallout 5 nalazi u fazi preprodukcije. Zbog toga je skoro zagarantovano da će TES 6 izaći pre novog Fallouta.

„Sa više od 65 miliona prodatih primeraka, igrači i 15 godina kasnije istražuju Skyrim, ali svesni smo da moramo da poguramo razvoj šestice. Sve teče po planu, zadovoljni smo kako igra izgleda i svakodnevno je igramo.“



God of War: Laufey dobio datum izlaska

PlayStation je otkrio datum izlaska za Laufey, sledeće poglavlje u God of War serijalu gde će centralnu ulogu preuzeti Faye, Kratosova pokojna supruga. Santa Monica Studio je sada otkrio tačan datum izlaska - 16. februar.

Iako se novembar smatra najudarnijim mesecom zbog GTA 6, februar 2027. je i te kako napakovan uzbuđljivim novim izdanjima. Pored Laufey, tada izlaze i Tomb Raider: Legacy of Atlantis, Persona 4 Revival, Metro 2039 i Fable.

Laufey je premijerno prikazan tokom State of Play prezentacije u junu 2026. godine. Pojedini fanovi su zabrinuti što je dugogodišnji junak serijala bačen u drugi plan, ali SMS je potvrdio da već radi na novoj igri sa Kratosom u glavnoj ulozi.



PLAY! 151
SEPTEMBAR 2021

„PETLJA OD 12 MINUTA JE NAJBOLJI DEO IGRE, ALI I NAJVEĆA
KLETVA KOJA JE U ODREĐENIM MOMENTIMA VUČE NADOLE.“

– NIKOLA AKSENTIJEVIĆ O IGRI TWELVE MINUTES



PLAY! 97
SEPTEMBAR 2016

„PRIČA I ATMOSFERA SU UVEK BILI GLAVNI ADUTI TELLTALE
IGARA, PA NI OVA BETMENOVA AVANTURA NIJE IZUZETAK.“

– NIKOLA SAVIĆ O IGRI BATMAN: THE TELLTALE SERIES

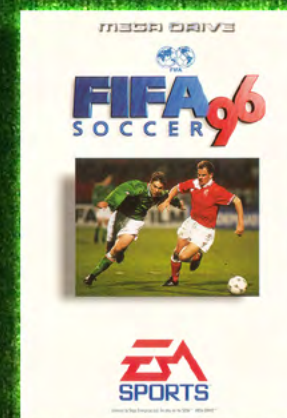
FIFA | EA FC NASLOVNICE KROZ GODINE



1993
FIFA INTERNATIONAL SOCCER



1994
FIFA SOCCER 95



1995
FIFA SOCCER 96



1996
FIFA 97



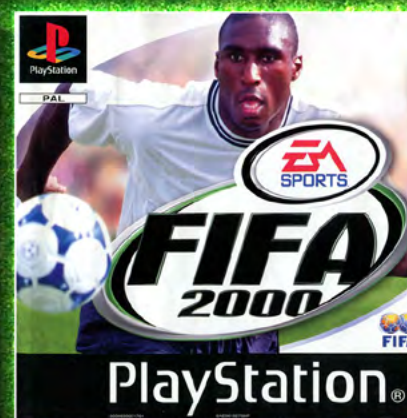
1997
FIFA 64



1997
FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98



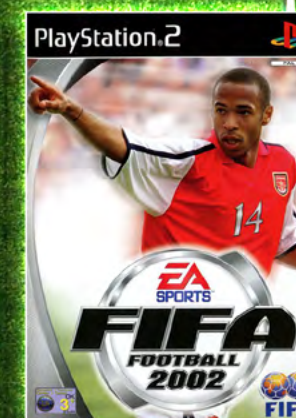
1998
FIFA 99



1999
FIFA 2000



2000
FIFA 2001



2001
FIFA FOOTBALL 2002



2002
FIFA FOOTBALL 2003



2003
FIFA FOOTBALL 2004



2004
FIFA FOOTBALL 2005



2005
FIFA 06



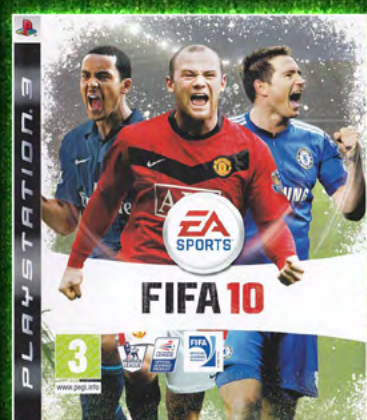
2006
FIFA 07



2007
FIFA 08



2008
FIFA 09



2009
FIFA 10



2010
FIFA 11



2011
FIFA 12



2012
FIFA 13



2013
FIFA 14



2014
FIFA 15



2015
FIFA 16



2016
FIFA 17



2017
FIFA 18



2018
FIFA 19



2019
FIFA 20



2020
FIFA 21



2021
FIFA 22



2022
FIFA 23



2023
EA FC 24



2024
EA FC 25



2025
EA FC 26



2026
EA FC 27

CROWNED
IN STEELINTERVJU SA DUŠANOM
FAJLEROM - SVERUN GAMESAKO DANAS ŽELITE DA SE
PROBIJETE NA STEAMU, MORATE
DA PREBACITE 10.000 WISH LISTA

Tokom Play!Con Winter 2024 konferencije, imali smo čast da popričamo sa srpskim dvočlanim timom Sverun, koji čine braća Dušan i Marko Fajler. Sverun je tom prilikom posetiocima Games.com festivala predstavio svoj projekat Crowned in Steel, [čiji demo smo i sami imali priliku da isprobamo.](#)

Sa braćom Fajler smo se čuli i narednih meseci, a sada smo, posle dužeg perioda od preko godinu dana, odlučili da sednemo sa Dušanom i ponovo uđemo u mračan svet Crowned in Steel-a.

ČAO DUŠANE! POSLEDNJI PUT SMO SE VIDELI PROŠLOG APRILA, PA HAJDE NAM ZA POČETAK RECI ŠTA SE SVE OD TADA PROMENILO ZA SVERUN I CROWNED IN STEEL.

MARKO I TI NA CROWNED IN STEEL SADA RADITE VEĆ SKORO ČETIRI GODINE. IZ DANAŠNJE PERSPEKTIVE, KOJI ASPEKT RAZVOJA VAS JE NAJVIŠE KOČIO?

DUŠAN: Crowned in Steel je akciona avantura inspirisana herojskim klasicima iz osamdesetih i devedesetih kao što je Conan, ali i širim Sword and Sorcery žanrom. Ako posmatrate generalnu premisu i gejmplej, neko sa strane bi možda rekao da se ništa nije promenilo u igri - i dalje kontrolišete mišićavog junaka i koljete sve pred sobom. Međutim, Crowned in Steel je sada potpuno drugačiji - od novog glavnog lika do animacija... dosta toga se promenilo.

DUŠAN: Sa tehničke strane nije bilo nekih posebnih iznenađenja jer smo već dugo u tom svetu. Zapravo, najveći izazov je univerzalan za kreativne projekte iz bilo koje oblasti, a to je slobodno vreme. Najveću motivaciju su nam dali igrači, koji su se iskreno povezali sa celim konceptom. Jako nam je drago kada neko kaže da je Crowned in Steel duhovni naslednik starih klasika koje smo pominjali, pošto nam je to i bio cilj.

PROŠLO JE OKO GODINU I PO DANA OTKAKO STE OBJAVILI DEMO NA STEAMU. SAD KAD SU SE SLEGLI UTISCI, KAKO BISTE OCENILI REAKCIJE ZAJEDNICE?

DUŠAN: omentari su generalno pozitivni, ali uvek će biti negativnih. Ali u globalu su vrlo raznovrsni. Na primer jednom igraču se nije svidelo što glavni lik drži mač na leđima umesto na struku kako je to pravilno. Ovo nije realna igra, pa smo mislili da bi bilo mnogo više kul ako ga stavimo na leđa kao Konan. Sve u svemu, komentari koji idu u ekstrem su uvek zanimljiviji, mnogo više od nekih generičnih.

KAKVI KOMENTARI VAM NAJVIŠE POMAŽU U RAZVOJU?

DUŠAN: Predlozi u pisanju priče generalno nisu korisni jer ljudi često ne razumeju šta idejno želimo da uradimo. Najbolji feedback dobijamo iz snimaka gejmpleja, odnosno kada tačno možemo da vidimo gde se igrači glave i na kakve probleme nailaze. Sve se to vidi kroz igru.

Konkretan problem koji ćemo ispraviti u sledećem apdejt u tiče se kontrola. Na primer, kada pronađeš neki lore tekst u nivou, možeš da ga otvoriš na E, ali možeš da ga zatvoriš samo ako se dovoljno udaljiš od njega.



Igrači to ne znaju pa mahinalno klikću ESC, što samo otvara main menu. Nije ovo neka velika stvar, ali uvek stremimo da kreiramo što intuitivnije i fluidnije iskustvo tako da ovi komentari dosta znače.

KOLIKO PUTA VAM SE DESILO DA IGRAČI URADE NEŠTO NEOČEKIVANO ŠTO TOTALNO BACA VAŠU IDEJU IGRE NA GLAVAEČKE?

DUŠAN: Jako često, jer je to realnost game deva i svake igre. Na primer u Crowned in Steel postoji stamina koja se troši na napade i razne akcije. Kada se stamina istroši vaši napadi postaju sporiji, što smo zamislili kao kaznu za spamovanje. Igrači su, verovatno zbog animacije, pomislili da je to neki heavy attack koji nije za više damage-a, što je totalno suprotno od onoga što smo mi zamislili.

OPET BISMO SE DOTAKLI BALANSA IZMEĐU ZABAVE I IZAZOVA U GEJMINGU. KAKO DANAS DEFINIŠEŠ TEŠKU, ALI POŠTENU I ZABAVNU IGROU?

DUŠAN: Pa manje više isto kao pre, s tim što sada imamo malo više realnog iskustva i feedbacka koji možemo da primenimo. Naša igra je primarno fokusirana na komat, te osećaj borbe mora da bude pravedan.

Ako nešto pogrešiš, ako ne izbegneš na vreme, loše istajmuješ parry ili ako promašiš, mora da bude tvoja greška. Nikako ne sme da bude greška same igre. Ako recimo mač u toku udarca prođe kroz neprijatelja, a ne uradi damage, to je naš propust. To je jako frustrirajuće u presudnim trenucima i to ne sme da se desi.

DA LI STE MORALI DA OLAKŠATE NEKE SEGMENTE IGRE JER SU IGRAČIMA BILI PRETEŠKI? KAKO RAZDVAJATE, DA KAŽEMO „MANJAK VEŠTINE“ IGRAČA I PROPUSTE U GEJM DIZAJNU?

DUŠAN: Definitivno. Neke smo olakšali, a neke čak otežali. A što se tiče drugog pitanja, ovo je dosta teže odrediti ako govorimo o komatu. Recimo ako je pogrešan tajming parry-a, tu možemo malo da pomognemo kao developeri sa telegrafisanjem napada.

Da zamah neprijatelja krene malo sporije, pa onda da ubrza, kako bi igrači intuitivnije naučili attack pattern kroz animacije.



DA LI IMATE MOŽDA NEKOG BOSSA ILI MEHANIKU O KOJOJ I DALJE RASPRAVLJATE?

DUŠAN: Trenutno imamo samo jednog bossa i on nije preterano jedinstven. Malo je pametniji i agresivniji od ostalih protivnika, ali kasnije ćemo svakako dodati dosta unikatnije bossove koji će da bacaju stvari na igrače i koji će možda imati nekoliko faza i slično, ali o tom potom.

A PORED BOSSA, DA LI POSTOJI JOŠ NEŠTO U IGRI ŠTO STE HTELI DA UBACITE, ALI DO SADA NISTE IMALI VREMENA?

DUŠAN: Ovde bih pomenuo napredni dismemberment sistem, koji u osnovnom obliku već postoji u demou. Naime ako neprijatelju zadate završni udarac nekim oštrim oružjem poput mača, otkinućete mu deo tela koji ste ciljali. E sad, hteli smo da omogućimo ovaj sistem i usred borbe. Na primer, ako neprijatelj drži mač u desnoj ruci i ako je odsećete, on će morati da nastavi da se bori levom rukom. Ovo je nažalost jako zahtevan posao i najverovatnije neće ući u finalnu verziju, ali videćemo.

ŠTA JE TEŽE, DA SE NAPRAVI KVALITETNA IGRA ILI DA SE PRIVUČE PUBLIKA?

DUŠAN: Još uvek nismo uspeli ni jedno ni drugo, i dalje smo u procesu :D. Rekao bih da smo negde na pola za oba. Ne mogu da kažem da je jedno teže od drugog, sve zavisi od projekta, ali ako napravite dobru igru, ona će delom da se ispromoviše sama od sebe. To najčešće nije dovoljno, zbog čega i vi morate aktivno da radite na tome. Mi smo najviše usmereni na razvoj, tako da nam je marketing i dalje dosta ograničen - za sada se uglavnom svodi na kačenje kratkih klipova na društvene mreže. X nam donosi najviše publike i wish listova.

JESTE LI RAZMIŠLJALI MOŽDA NEKE STRIMERE DA CIMATE?

DUŠAN: Da, to je danas obavezno. Imamo listu nekoliko stotina strimera koju sastavljamo već neko vreme tako što pratimo igre iz sličnih žanrova na Twitch-u. Kada bude došlo vreme, kontaktiraćemo ih.

KOLIKO WISH LISTOVA NA STEAMU SMATRATE USPEHOM ZA OVAKAV INDIE PROJEKT?

DUŠAN: O marketingu smo dosta naučili od čoveka koji se zove [Kris Zukovski](#), koji se na svom YouTube kanalu bavi ovim temama. Ranije je oko 7000 wish listova bio neki minimum da vas Steam primeti i da vas gura napred. Vremena se menjaju, te ovaj broj danas premašuje 10.000.

KAKO IZGLEDA TVOJ RADNI DAN S OBZIROM DA PRAVIŠ IGRO U SLOBODNO VREME PORED POSLA?

DUŠAN: Poprilično neglamurozno. U principu smo jako daleko od vremena kada bismo svaki dan dodavali nešto novo, od mehanika i levela do neprijatelja. Danas to izgleda dosta dosadno, čak i nama koji volimo to da radimo. Jedan primer je optimizacija responzivnosti kontrolera.



Takvih sitnica ima mnogo, ali svaka je ključna za poboljšanje iskustva igrača, tako da ne možemo baš da se žalimo.

KAKO IZGLEDA RAD SA ROĐENIM BRATOM? TAMAN DA ISKORISTIMO PRILIKU DOK NIJE TU SA TOBOM :D.

DUŠAN: Ima baš puno benefita. S obzirom da smo odrasli zajedno, igrali smo vrlo slične igre. Ja znam šta on voli, on zna šta ja volim, tako da ne moramo previše da pričamo o nekim osnovnim stvarima. Naravno, postoje i kompleksnije teme o kojima i te kako razgovaramo, ali dopada nam se što međusobno možemo da budemo veoma otvoreni i direktni, bez nekih ograničenja. Odnos sa poslovnim partnerom bi bio potpuno drugačiji. Bilo je naravno nekih detalja oko kojih nismo baš mogli da se dogovorimo, ali to je klasičan odnos između braće.

DA LI JE BILO TRENUTAKA KADA STE OZBILJNO RAZMIŠLJALI DA ODUSTANETE OD OVOG PROJEKTA?

DUŠAN: Za ovu igru ne. Imali smo par prethodnih

projekata od kojih ne samo da smo razmišljali, nego i jesmo odustali. Možda ćemo im se vratiti kasnije, ali tip igre kao Crowned in Steel je manje-više razlog zbog kog smo i krenuli da učimo programiranje i game development, tako da ne planiramo da odustanemo.

Za ranije igre, motivacija i disciplina za rad prosto nije bila na nivou, a pored toga scope je bio prevelik. Ovo je najveća zamka i početnička greška, ali nekada prvo morate da se opečete i iskusite sve iz prve ruke kako biste stekli iskustvo na prirodan način. Kada smo kretali, svi smo hteli MMO sa trideset klasa.

DA LI STE MARKO I TI NEKADA POMISLILI ZA NEKU IGRO: „VOLELI BISMO DA SMO MI OVO NAPRAVILI.“

DUŠAN: Mislim da imamo takav osećaj za sve naše omiljene igre. Na primer Blade of Darkness koji je glavna inspiracija za Crowned in Steel, mada hajde on je dosta, dosta star, pa nismo ni mogli. Ali osim njega, tu su Sekiro, Factorio i Path of Exile. Meni je PoE lično jedna od omiljenih igara!

Podržite Sverun i [dodajte Crowned In Steel na vašu Steam wish listu.](#)



DOMAĆA SCENA

INTERVJU SA
MILANOM MANIĆEMOD FLIPERANE DO
SVETSKOG VRHA

Danas smo se sastali sa Milanom Manićem, pančevačkim multimedijalnim umetnikom, piscem i šahistom rodom iz Pirota, koji je čistu nostalgiju i ljubav prema arkadama pretvorio u neverovatno dostignuće. Milan je aktuelni svetski prvak u kategoriji retro arkadnog gejminga na platformi Twin Galaxies, jednoj od najpoznatijih svetskih baza rezultata za klasične video igre i organizaciji čije podatke koristi i Ginisova knjiga rekorda u oblasti gejminga.

Van sveta gejminga, Manić je član ULUS-a, autor dve objavljene knjige, učesnik više od 120 izložbi u zemlji i inostranstvu i dobitnik dvadesetak nagrada i priznanja za likovno i književno stvaralaštvo. Njegovi radovi izlagani su na međunarodnim izložbama i selekcijama u više zemalja, uključujući Brazil, Kinu, Poljsku, Mađarsku, Litvaniju i Severnu Makedoniju.

Pored umetnosti, nosilac je titule FIDE Arena internacionalnog majstora i nastupa za šahovski klub PAŠK Pančevo, dok je u mladosti osvojio bronzanu medalju na prvenstvu Srbije u karateu i bio učesnik priprema sa karate reprezentacijom Jugoslavije.

Kroz veoma iskren i otvoren razgovor, Milan nas je sproveo kroz svoj životni put.

KAKO JE IZGLEDALO TVOJE ODRASTANJE I PRVI
SUSRET SA VIDEO IGRAMA?

MILAN: Kao dečak odrastao sam u Pirotu, u vreme kada su arkadne igre bile mesto okupljanja čitave jedne generacije. Žeton nije bio jeftin, naročito tokom devedesetih i sankcija. Dešavalo se da žrtvujem užinu samo da bih

odigrao još jednu partiju. Majka me je ponekad tražila po igraonicama kako ne bih zakasnio u školu.

Sećam se da su mi stariji igrači neretko ustupali visoku barsku stolicu ispred aparata. To nije bila samo stolica. Za jednog klinca to je bilo priznanje da pripada među najbolje igrače u gradu. Izgleda da sam upravo tada dobio svoju prvu

publiku. Nisam ni slutio da će me ta dečačka strast jednog dana dovesti do svetskog vrha.

ZAŠTO SI SE PRONAŠAO U GEJMINGU? KOJI DEO OVOG
ISKUSTVA TE JE NAJVIŠE PRIVUKAO?

MILAN: Nikada me nije privlačila pobeda sama po sebi. Privlačilo me je kako se do nje dolazi. Rezultat mogu da cenim samo onda kada je u njegovo postizanje uloženo mnogo rada, strpljenja i posvećenost.

DOŽIVEO SI VELIKU PREKRETNICU VEĆ U RANOJ MLA-
DOSTI. RECI NAM NEŠTO VIŠE O TOME.

MILAN: Sa nepunih dvadeset godina, ubrzo nakon bombardovanja naše zemlje, život mi se potpuno promenio. Dijagnostikovana mi je akutna limfoblastna leukemija. U koštanoj srži bilo je oko devedeset odsto limfoblasta (čelija raka), a u perifernoj krvi oko sedamdeset odsto. Sledile su hemoterapije, transplantacija koštane srži, dugotrajna borba sa reakcijom kalema protiv domaćina, imunosupresivna terapija i brojne komplikacije. Više puta lekari nisu bili sigurni da ću preživeti.

Ovog juna navršilo se dvadeset sedam godina od kada je ta borba počela. Kada čovek toliko dugo živi između neizvesnosti i nade, vremenom počne drugačije da posmatra svet. Ne počinje više da broji godine, već prilike.

Posle lečenja nisam pokušavao da se vratim starom životu. Pokušavao sam da izgradim novi. Umetnost, pisanje, šah i retro gejming nisu bili samo beg od stvarnosti. Bili su način da tu stvarnost ponovo sastavim.



KADA DANAS POGLEDAM UNAZAD, ČINI MI SE DA JE MOJ ŽIVOT MNOGO MANJE LIČIO NA PRAVU LINIJU, A MNOGO VIŠE NA PARTIJU ŠAHA U KOJOJ JE POSLE SVAKOG DOBROG POTEZA DOLAZIO NOVI, JOŠ TEŽI PROBLEM.

ŠTA BI REKAO DA POVEZUJE TVOJA INTERESOVANJA?

MILAN: U šahu volim kombinaciju koja deluje kao umetničko delo. Najlepši su mi tihi potezi i cukc-vang – trenuci kada se gotovo ništa ne dogodi, a čitava pozicija počne sama od sebe da se urušava jer protivnik više nema dobar odgovor.

U likovnosti me privlači trenutak kada se čini da će se kompozicija raspasti, a ipak ostaje u ravnoteži kao da je zaustavljena u trenu pre loma ili samog početka rušenja. Volim geometriju koja nije hladna nego živa. Simetriju koja ne znači savršenstvo već traganje za unutrašnjim mirom. Najviše me privlači trenutak kada se čini da će se sve raspasti, a ipak ostaje u ravnoteži. Taj nago-veštaj loma za mene je snažniji od samog loma.

U pisanju nikada nisam želeo da ukrašavam rečenice. Moji junaci često razgovaraju sami sa sobom, vode unutrašnje dijaloge, suočavaju se sa apsurdom, strahom, prolaznošću i potrebom da čovek sačuva dostojanstvo čak i onda kada nema velike pobede. Više me zanimaju pitanja nego gotovi odgovori. Ne volim kada književnost čitaocu sve objasni. Verujem da se više postiže ako je završetak neobičan, neočekivan pa i apsurdan a čitaocu ostavljen zadatak da sam razreši nedorečenost.

DA LI SE ISTA FILOZOFIJA PRENOSI I NA NAČIN NA KOJI
IGRAŠ IGRE?

MILAN: I u retro igrama tražim istu stvar. Ne zanima me najlakši put do rezultata. Često namerno ulazim u borbu sa većim grupama protivnika nego što je neophodno. Tako povećavam neizvesnost, napetost, težinu i vizuelnu dinamiku igre. Želim da partija izgleda kao koreografija, a ne kao mehaničko sakupljanje poena. Možda baš zato ljudi vole da gledaju moje snimke.

TVOJI SNIMCI SU PRIVUKLI VELIKU PUBLIKU.

MILAN: Video-sadržaji koje sam objavio o šahu i retro gejmingu do sada su ostvarili više od pedeset dva miliona pregleda. Upravo ti snimci doneli su mi partnerstvo sa platformom YouTube. Ispostavilo se da publika ne traži samo rezultat. Želi da vidi ideju, stil i lepotu izvođenja.



NA KOJI NAČIN SE PROMENIO TVOJ PRISTUP PREMA IGRAMA OD PRVOG SUSRETA SA ARKADAMA?

MILAN: Kada su na prelazu između devedesetih i dvehiljaditih arkadne mašine nestale iz Pirota, a pojavile se internet igraonice, više nije bilo načina da nastavim da igram kao nekada. Tek neku godinu kasnije, sa pojavom MAME emulatora i drugih programa za pokretanje starih arkadnih igara, ponovo sam im se vratio. Ali sada više nisam bio dečak.

Počeo sam da analiziram svaku igru kao što šahista analizira partiju. Da tražim zakonomernosti, najbolje rute, psihološke momente, ekonomiju pokreta. I što je najvažnije — pravilno pozicioniranje uz pravovremene reakcije koje bi predupredile ili ublažile napade protivnika. Upravo taj analitički pristup doveo me je do svetskog vrha. A ono što taj poduhvat čini neobičnim je tehnika igranja ukrštenim rukama na običnoj računarskoj tastaturi, po kojoj sam danas prepoznatljiv.

RECI NAM NEŠTO O TVOJIM USPESIMA.

MILAN: Na platformi Twin Galaxies postao sam zvanično prvoplasirani igrač sveta u kulturnoj arkadnoj igri Crude Buster, a nalazim se i među najboljima u igrama „Final Fight“, „Golden Axe“ i „Splatterhouse“, koje su obeležili zlatno doba arkada. Svi rezultati prošli su međunarodnu tehničku verifikaciju.

KOJI JE, ZA TEBE, NAJVEĆI ZNAČAJ RETRO IGRARA?

MILAN: Mnogi misle da su retro igre samo nostalgija, ali za mene su mnogo više od toga. Pikselizovana grafika osamdesetih i devedesetih, ogra-

ničenja hardvera, jednostavne forme i snažni kontrasti boja ostavili su dublji trag na mene nego što sam u početku shvatao. Danas, kada pogledam svoje apstraktne digitalne radove, vidim da su ti rani vizuelni svetovi uticali na moj umetnički put. Možda zato nikada nisam osećao da su umetnost, šah, književnost i igre različiti svetovi. Za mene su to različiti jezici iste ideje. Svaki od njih traži koncentraciju, strpljenje, maštu i svaki, na svoj način, pokušava da od prividnog haosa napravi red.

KAKO BI OPISAO SVOJ ŽIVOTNI PUT? KAKO DANAS GLEDAŠ NA SVOJA ISKUSTVA I DOSTIGNUĆA?

MILAN: Verovatno su mi dugogodišnje lečenje, kasnije i invalidska penzija i naročite životne okolnosti dali nešto što mnogi ljudi nemaju — vreme. Umesto da ga doživim kao ograničenje, pokušao sam da ga pretvorim u priliku. Imao sam više vremena da čitam, pišem, stvaram, analiziram šahovske pozicije i proučavam igre do najsitnijih detalja. Ne mislim da sam zbog toga poseban. Mislim da sam jednostavno pokušao da ono što mi je život ostavio na raspolaganju iskoristim najbolje što umem.

Kada danas pogledam sve što je iza mene — više od sto dvadeset izložbi, dve objavljene knjige, dvadesetak nagrada i priznanja, članstvo u ULUS-u, zvanična titula za onlajn šah, svetski rezultati u retro gejmingu i milioni ljudi koji su gledali moje video-snimke — ne vidim odvojene uspehe. Vidim jedan isti put.

Ako u svemu što sam radio postoji neka zajednička nit, onda je to upornost. I danas verujem da čovek ne može uvek da bira okolnosti u kojima živi, ali uvek može da bira šta će od njih napraviti. Ja sam nastojao da svaku teškoću pretvorim u nešto što ima smisla.



play!
con
AUTUMN 2026

26. I 27.
SEPTEMBAR

REGIONALNI SKUP
GAMING ZAJEDNICE

FESTIVAL EPSKE
FANTASTIKE
MTS DVORANA

ADVANCED BY

Lenovo
LEGION

AMD
RYZEN

TRK

RIU

Redakcija magazina Play!Zine vam predstavlja 11. izdanje Play!Con-a, konferencije posvećene gejming industriji u Srbiji i regionu i svim ljubiteljima video igara! Prvo jesenje izdanje našeg voljenog događaja održaće se na potpuno novoj lokaciji — na Festivalu Epske Fantastike (FEF)!



Domaćin FEF-a biće MTS Dvorana u Beogradu (Dečanska 14), od 25. do 27. septembra. Tokom vikenda 26. i 27. septembra sa početkom u 12:00 časova, Play!Con će se odvijati na Play!Zine štandu u okviru festivala.

Koncept predstojeće konferencije će pratiti format prethodnih godina, sa predavačima i predstavnicima iz srpskih i regionalnih game dev studija koji će razgovarati o najrazličitijim temama vezanim za razvoj video igara, svojim autorskim projektima, kao i ličnim iskustvima iz gejming industrije. Posetioći će imati priliku da se upoznaju sa gostima konferencije, učestvuju u diskusijama i nauče nešto što inače ne bi mogli da pronađu na internetu.

Tokom narednih nedelja spremamo još objava za Play!Con Autumn 2026. Pratite zvanični sajt i Instagram stranicu za sve novosti, satnice i kompletnu listu gostiju koji će učestvovati na konferenciji, kao i teme o kojima će izlagati.

FEF je idealna lokacija za Play!Con Autumn 2026 pošto ljubitelji epske fantastike često plove gejming vodama. Pored naše skromne konferencije, na festivalu vas očekuje raznovrstan program uz kreativne radionice, predavanja, kosplej, društvene igre, D&D one-shot sesije i druge zabavne aktivnosti. Posetioći će takođe moći da kupe stripove i knjige sa fantasy tematikom, kao i ručno rađen nakit, odeću, ilustracije, igračke i još mnogo toga.

Prvi Play!Con održan je onlajn 2020. godine, dok su naredna četiri izdanja takođe pratila ovaj format zbog restrikcija pandemije. Do leta 2026. godine organizovano je ukupno deset Play!Con konferencija, pri čemu je peta po prvi put održana uživo na Games.con festivalu u Beogradu.





MILOŠ MAJDEVAC ĆE NASTUPATI ZA SRBIJU NA ESPORTS KUPU NACIJA

Zakazan za novembar 2027. godine, Esports Kup Nacija je nešto najbliže Olimpijskim Igrama u domenu gejminga, gde se najbolji igrači sveta, na timskom ili individualnom nivou, takmiče u preko 15 disciplina, odnosno igara. Kao pandan Esports World Kupu, na ovom šampionatu će učestvovati više od 100 država, uključujući Srbiju.

U disciplini šaha, boje naše zemlje braniće Aleksandar Indić i Aleksej Sarana, koji su još pre nekoliko meseci obezbedili plasman za finalni turnir. Sada, nakon nove runde kvalifikacija, Srbija je dobila i svog EA FC predstavnika za ENC.

Kvalifikacije za ENC su bile podeljene u dve faze. U prvoj se takmičilo čak 256 igrača, a nakon sedam odigranih partija i skora od 5-2, Miloš Majdevac, poznatiji kao brstimir, uspeo je da se plasira u naredni krug.

U prva dva kola zabeležio je dve važne pobede protiv

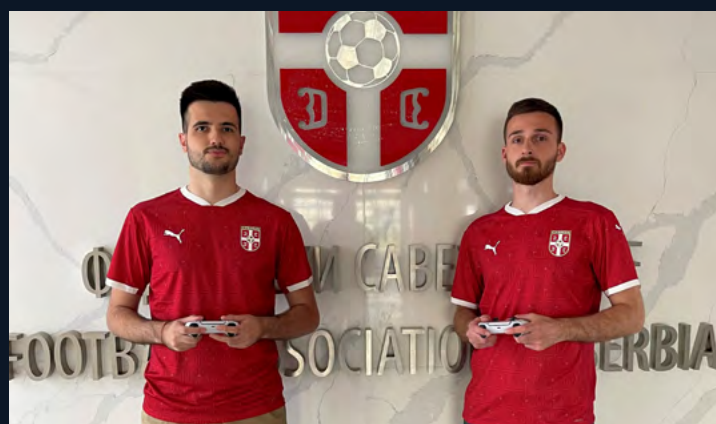
Beasta74 iz Poljske i Krompea iz Finske, a nakon toga je usledio poraz od Montaxera iz Italije, zbog čega je učešće nastavio kroz lower bracket. Tu ga je čekao Namac Duschko, koji je rezultatom 11-6 slavio protiv našeg predstavnika.

Pošto po pravilima turnira nijedna zemlja ne može da ima više od dva predstavnika, brstimir je uspeo da se plasira za ENC, čak i pored toga što je kvalifikacije završio na deobi 17-24. mesta.

Miloš je jedan od najpoznatijih i najuspešnijih srpskih profesionalnih EA Sports FC igrača, koji je započeo svoju karijeru još u FIFA eri. Nastupao je za Srbiju na regionalnim ligama i međunarodnim takmičenjima poput FIFAe Nations Kupa, gde je ostvario zapažene rezultate.

Esports Kup Nacija je prvobitno trebalo da se održi u novembru 2026, ali je nedavno pomeren na novembar 2027. godine. Ova odluka je doneta nakon detaljne procene šire regionalne situacije i opsežnih konsultacija sa ključnim partnerima, sa ciljem da se obezbedi preko potrebna sigurnost i stabilnost za sve učesnike. S obzirom na neviđene međunarodne razmere ovog turnira, organizatori ističu da je odlaganje jedina odgovorna odluka u trenucima regionalne neizvesnosti.

Iako će ljubitelji esporta morati da sačekaju dodatnih godinu dana, glavni cilj ENC-a ostaje isti, a to je stvaranje jedinstvene globalne platforme na kojoj će se najbolji svetski igrači boriti isključivo za svoje države umesto za klubove.



NAJPRODAVANIJE GEJMING KONZOLE

1. PlayStation 2 Prodate kopije (milioni): 160	2. NINTENDO SWITCH Prodate kopije (milioni): 155,92
3. NINTENDO DS Prodate kopije (milioni): 154,02	4. GAME BOY & GAME BOY COLOR Prodate kopije (milioni): 118,69
5. PS4 PlayStation 4 Prodate kopije (milioni): 117,2	6. PlayStation Prodate kopije (milioni): 102,49
7. Wii Prodate kopije (milioni): 101,63	8. PS5 Prodate kopije (milioni): 95,3
9. PS3 PlayStation 3 Prodate kopije (milioni): 87,4	10. XBOX 360 Prodate kopije (milioni): >84



VIDEO IGRE NA VELIKOM PLATNU NOVA GENERACIJA

STREET FIGHTER

▶ **PREMIJERA:**
16. oktobar 2026.

Iako se ne bi baš svi složili da se nalazimo u zlatnom dobu gejming adaptacija, teško je zanemariti finansijski uspeh najnovijih ostvarenja i činjenicu da nisu katastrofalno loši kao neki raniji pokušaji ekranizacija naših omiljenih igara. Pored etabliranih blokbastera kao što su Mario, Sonic i Minecraft, na pomolu je još mnoštvo adaptacija čuvenih franšiza, uključujući jedan od najvećih serijala iz žanra borilačkih igara – Street Fighter.

Smešten u 1993. godinu, film prati Ryu-a (Endru Kōdi) i Kena (Noa Sentineo) koji se vraćaju u svet uličnih borbi nakon susreta sa misterioznom Chun-Li (Kalina Lijang), a u međuvremenu nastaje apsolutni kaos. Dosadašnji trejleri su prikazali obilje akcionih scena sa World Warrior turnira, uz veliki fokus na komediju i preterane situacije u kojima Ken obično izvlači deblji kraj. Pored pomenutih rivala i Chun-Li, u filmu će se pojaviti mnogi prepoznatljivi borci kao što su M. Bison (Dejvid Dastmalahijan), Blanka (Džejson Momoa) i Balrog (50 Cent).



RESIDENT EVIL

▶ **PREMIJERA:**
18. septembar 2026.

Resident Evil se još početkom 2000-ih proširio van sveta igara, pre svega sa filmskim serijalom koji je predvodila Mila Jovović. Krajem leta zvanično ulazimo u novu eru RE filmova, koju otvara istoimeno ostvarenje reditelja Zaka Kregera (Weapons, Barbarian). Reditelj je objasnio da će se film „odvijati u svetu i tajmlajnu RE2 i RE3“, ali da će se „više držati tona“ četvorke. Dodao je da fanovi mogu da očekuju originalnu priču koja nema veze sa prethodnim RE filmovima, kao i da će ovo ostvarenje biti „izuzetno inovativno i pomalo čudno“.

Priča će pratiti Brajana (Ostin Abrams), kurira ljudskih organa koji dobija hitan poziv iz bolnice u Raccoon City-u. Međutim, kako to obično biva, njegovo putovanje ga vodi u potpuno neočekivanom pravcu. Kreger će sigurno zadržati svoj prepoznatljiv stil, što znači da nas čeka gomila klanja, obrta i bizarnih, ponekad smešnih situacija – što i nije toliko daleko od tipičnog RE tona. Ipak, imajte na umu da se poznati RE likovi poput Leona neće pojaviti.



SONIC THE HEDGEHOG 4

▶ **PREMIJERA:**
19. mart 2027.

Iako je prvi Sonic The Hedgehog film najavljen uz veliku kontroverzu oko dizajna glavnog junaka, serijal se brzo transformisao u jednu od najuspešnijih filmskih gejming franšiza. Pošto su prva tri dela i spin-off serija postigli sjajan uspeh, nismo bili iznenađeni kada je potvrđen četvrti film.

Malo je reći da su filmovi o Soniku vratili staru slavu ovoj Seginoj kulturnoj franšizi. Već je potvrđeno da će se u četvrtom delu pojaviti Metal Sonic i Amy Rose, kojoj će glas pozajmiti Kristen Bel (Frozen, The Good Place). Amy se prvi put pojavila još 1993. godine u igri Sonic CD, gde je upravo Metal Sonic bio glavni negativac.

Novom filmu se pridružuju i Ben Kingsli i Nik Offerman u zasad nepoznatim ulogama. Vraća se i glavna glumačka postava, uključujući Bena Švarca kao Sonika, Džima Kerija u ulozi Dr. Eggmana, Idrisa Elbu kao Knuckles-a i Kijanu Rivsa kao Shadow-a.

Sonic serijal je bio veliki hit na blagajnama, pošto je od prva tri filma zaradio preko 1,2 milijarde dolara.



THE LEGEND OF ZELDA

▶ **PREMIJERA:**
30. april 2027.

Bilo je samo pitanje vremena kada će jedna od najznačajnijih gejming franšiza dobiti igranu adaptaciju. Uz blagoslov Šigera Mijamota, Ves Bol (Maze Runner trilogija, Kingdom of the Planet of the Apes) će režirati ekranizaciju Linkovih avantura, dok će ulogu producenta preuzeti Avi Arad (Spider-Man, Spider-Man: Across the Spider-Verse, Borderlands, Uncharted).

Potvrđeno je da će Dičen Lakman (Severance) glumiti Impu, savetnicu princeze Zelde, koju u filmu igra Bo Bragason. Pomenuti su i Ivon Strahovski (The Handmaid's Tale) i Uli Latukefu, koji će tumačiti ulogu Ganondorfa. Poslednji član ekipe je Bendžamin Evan Ejnsvert (House of the Dragon), odnosno Link.

U filmu će se pojaviti i legendarni glumac Sem Nil, koji je preminuo ovog jula u 78. godini života. Pošto je snimanje završeno u aprilu, postoji mogućnost da će ovo biti njegov poslednji projekat.

Snimanje The Legend of Zelda filma se odvijalo na na Novom Zelandu, gde su nastala mnoga fantasy/sci-fi ostvarenja poput Lord of the Rings i Avatar franšiza.



ELDEN RING

▶ **PREMIJERA:**
3. mart 2028.

Elden Ring je nesumnjivo jedno od najvećih ostvarenja kompanije FromSoftware, a uskoro će imati priliku da osvoji publiku i na velikom platnu. Izdavač Bandai Namco i renomirani filmski studio A24 (Hereditary, Everything Everywhere All at Once), aktivno rade na filmskoj adaptaciji ovog remek-dela, a snimanje je već završeno.

Aleks Garland će režirati i pisati scenario, što je prilično ohrabrujuće s obzirom na uspeh njegovih ranijih projekata, uključujući Ex Machina, 28 Days Later i 28 Years Later.

Ove godine je otkriveno 13 članova glumačke postave, gde se ističu Nik Oferman (Parks and Recreation, The Last of Us, Civil War), Kit Konor (Heartstopper, Warfare), Ben Višo (Perfume: The Story of a Murderer, Skyfall, Cloud Atlas), Kejli Spejni (Alien: Romulus, Civil War) i Džonatan Prajs (Brazil, Game of Thrones, The Two Popes).

Iako je snimanje završeno, ekipu sada očekuje više od godinu dana rada na postprodukciji. Očekujemo veliku količinu CGI efekata, te je ovo duže vreme i te kako dobrodošlo.



HELLDIVERS 2

▶ **PREMIJERA:**
10. novembar 2027.

Ubrzo nakon što je Helldivers 2 2024. godine postao svetski fenomen, Sony Pictures je najavio filmsku adaptaciju. Projekat vodi reditelj Fast & Furious franšize Džastin Lin, dok scenario piše Geri Doberman, poznat po filmovima It, Annabelle i Until Dawn.

Lin je rekao da želi da istakne „humanost“ Helldivers univerzuma, proširi političku satiru igre i izgradi bogat svet oko elitne jedinice vojnika koja brani Super Earth od vanzemaljskih pretnji.

Lin trenutno radi i na BRZRKR filmu sa Kijanu Rivsom i adaptaciji One Punch Man-a, dok je Doberman jedan od najistaknutijih horor scenarista današnjice. Ovaj dvojac tvrdi da će Helldivers film biti ambiciozan projekat koji spaja akciju, apsurd i horor, baš kao i igra. Sigurno ćemo ga porediti sa originalnim Starship Troopers filmom iz 1997. godine, koji je poslužio kao inspiracija za Helldivers 2.

Ranije je bilo najavljeno da će Džejson Momoa tumačiti jednu od glavnih uloga, ali je napustio glumačku postavu u junu ove godine.



CALL OF DUTY

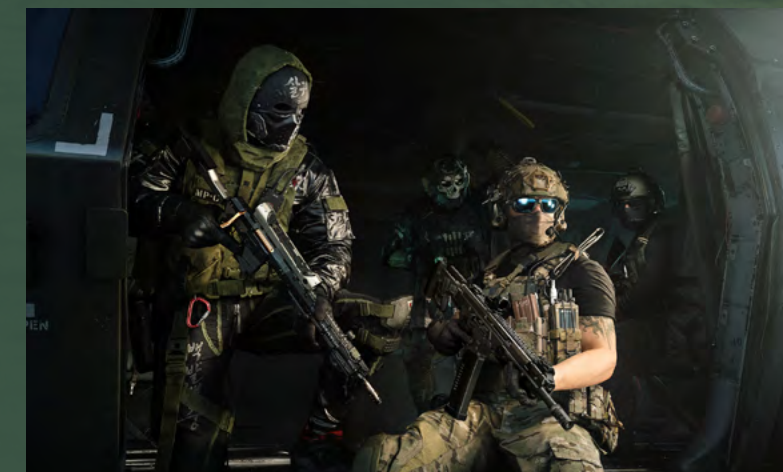
▶ **PREMIJERA:**
30. jun 2028.

U septembru 2025. godine, Paramount je zvanično otkupio prava za produkciju filma zasnovanog na Call of Duty serijalu. Predsednik Activisiona, Rob Kostić, rekao je da je saradnja sa Paramountom presudna u realizaciji projekta i prenošenju CoD-a na veliko platno. Ugovor trenutno obuhvata samo jedan film, ali postoji šansa za dodatne nastavke u zavisnosti od uspeha originala.

Za scenario i produkciju zaduženi su Piter Berg (Friday Night Lights, Deepwater Horizon) i Tejlor Šeridan (Yellowstone, Landman), dok će Berg ujedno preuzeti ulogu reditelja. Kao producenti na projektu rade i Dejvid Glaser i Kostić. Ranije smo čuli i glasine da je Stiven Spielberg želeo da režira ovaj projekat.

Šeridan i Berg su ranije sarađivali na filmu Hell or High Water iz 2016. godine, koji je osvojio četiri nominacije za Oskara, uključujući onu za najbolji originalni scenario.

Film će biti smešten u Modern Warfare eri i očekuje se da će biti dostupan na platformi Paramount+ nakon premijere.



REVIEW

AUTOR
Stefan Mitov Radojičić



METROIDSKROLOVANIJA

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 Zeldu klonove do sada, Elliot za razliku od ostalih stvarno isijava omaž starim Zelda igrama i to radi jako dobro. U vremenu kada se sve više igara oslanja na proverene formule, ogromne otvorene svetove 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 iskustvo koje će posebno prijati ljubiteljima tradicionalnih RPG i avanturiističkih igara (da ne kažem OG Zeldu 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 minđuše i ne ume da

AKATORI NUDI PROST, ALI FUNKCIONALAN GEJMPLEJ

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.

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

BORBA JE NAJBLAŽE REČENO BAZIČNA





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 pronađe.

Vizuelno, igra je predivna. Pored toga nemam ništa posebno da dodam - ako vam se sviđa fantastični dizajn Octopath igara sa mrvicama Bravelly 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.

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“.



PRIČA IMA MASIVNE OBRTE U TONU

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i5-3470
GPU: GeForce GTX 1050 /
Radeon R9 380
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 10 GB

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Contrast Games, Code
Walkers

IZDAVAČ:
Games Harbor,
Esprit Games

TEST PLATFORMA:
PC

CENA:
14,99€

OCENA 6

- ✓ Pitko i lako za shvatiti
- ✓ Lep i funkcionalan gejملهj dizajn
- ✗ Više side scrolling nego metroidvanija
- ✗ Protivnici su ili zamrznuti ili napadaju na kvarno
- ✗ Dobar broj bagova koji su i dalje u igri

Igru ustupio:
Contrast Games

play!

z i n e



**BESPLATNI GAMING MAGAZIN
SVAKOG MESECA NOVI BROJ**



**PODRŽITE NAS NA PATREONU I OSTVARITE PRISTUP
EKSKLUZIVNOM SADRŽAJU I MATERIJALIMA
DOSTUPNIM SAMO NAŠIM PATREON ČLANOVIMA.**



PLAY! CAST

**BI WEEKLY
PODKAST
ZA LJUBITELJE
GAMINGA**



AUTOR
Stefan Mitov Radojičić

THE SINKING CITY 2

ŠLJAPKAJUĆI KOŠMAR

Frogwares se vraća svojim korenima i ovog leta nam predstavlja novo poglavlje u Sinking City serijalu, koje donosi solidan broj promena i inovacija u odnosu na original. Odmah se postavlja pitanje kako će igrači prihvatiti ovaj pristup, ali budite uvereni da i nastavak vrvi od jezivih karakondžula, lavkraftijan ludila i detektivskog istraživanja.

Ovom prilikom u Potonuli Grad ulazimo kao novi protagonista, Calvin, a lokacija legendarnog Arkama se takođe menja. U potrazi za novim saznanjima iz sveta nepoznatog, neobjašnjivog i nezamislivog, Calvin i njegova partnerka Fej lutaju po misterioznom Dreamlandsu.

Kako ovakva putovanja sa sobom nose veliki rizik, Fej iznenada pada u komu, dok se Calvin vraća u realnost bez ikakvih sećanja. Na njemu je da vrati dušu u telo Fej, dok tone sve dublje u tamu Arkama, okružen čudovištima i drugim opasnostima.



Ono što će ljubiteljima originala odmah zapasti za oko jeste masivna promena u glavnim gejmplej mehanikama. Za razliku od prvog, drugi deo više podseća na tipičan survival horror nalik igrama kao što su Resident Evil i sličnima koje su više linearne.

Sve ono što je činilo prvi deo zanimljivim je izbačeno, pa je nastavak odrađen u stilu drugih, starijih Frogwares igara gde je veći

fokus na priči, linearnom toku, detektivskom zaključivanju i rešavanju misterija.

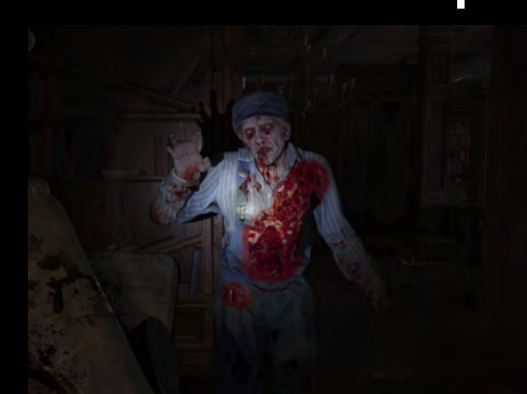
Na samom početku imaćete priliku da odaberete dva nivoa težine za detektivski deo, ali nijedan nije preterano komplikovan. Drugi deo gejmpleja podrazumeva borbu sa čudovištima sa kojima ćete se sukobiti u redovnim intervalima. Prvi i najnoviji protivnici su Slither, veliki krvavi crvi koji će ulaziti u mrtva tela i pretvarati ih u zombije, ali ako se ne rešite parazita, pronaći će novog domaćina. Ubačena je mehanika slabih tačaka, pa ćete crve na primer moći brže da ubijete ako ih pucate u

njihove ogromne, odvratne bubuljice. Ipak, i dalje imam problem sa tim koliko se brzo i nepredvidivo kreću. Zapravo i ostala čudovišta, većinski Deep Ones koji se vraćaju iz prethodne igre, takođe su mnogo brži i smrtonosniji nego ranije. Drugim rečima, definitivno ćete morati da razvijete taktike za svakog neprijatelja ponaosob.

Opreme i materijala u dvojici ima mnogo manje, na šta utiče i odabrana težina. Na temu težine, zanimljivo je da, ako odaberete najlakši nivo, dobijate opciju da uključite neuništivost ako nikako ne možete da pređete neku deonicu, što je veoma fino za ljude koji samo hoće da iskuse horor ali da se ne muče sa ogromnim bojem protivnika. Svakako, i dalje ćete pronalaziti municiju, predmete za lečenje i materijale za pravljenje istih, samo u dosta manjem broju.

Moram da pomenem i masku koja će vam

**ZA RAZLIKU OD PRVOG,
DRUGI DEO VIŠE
PODSEĆA NA TIPIČAN
SURVIVAL HORROR**



AKO ZABADATE NOS GDE GOD STIGNETE, IGRA ĆE VAS LEPO NAGRADITI

dati opciju da preživite jedan momenat u kome biste inače poginuli, što nije loše ako se desi da vas ogroman broj zombija totalno okruži. Sa određenim dream kristalima ćete unapređivati masku, iliti talent tree kao u prvoj igri, dok ćete kroz istraživanje pronaći i dodatna oružja kao što su pumparica i tommy gun.

Iako je Sinking City 2 pretežno linearan, daje

vam opciju da u skoro svakoj lokaciji odrađite neko detektivsko istraživanje i na kraju uvek dobijete nešto korisno, bilo to povećanje inventara, novi dodatak za oružje ili nešto treće. Ako zabadate nos gde god stignete, igra će vas lepo nagraditi.

Tipičan vizuelni stil Frogwares igara je i dalje tu, ali bih istakao da su jako lepo dočarali period između 1920. i 1930. godine. Iako je, da kažemo već viđena, cela horor atmosfera jednog potopljenog grada je maestralno odrađena. Glasovna gluma je odlična i vrlo lepo pristaje svakom liku, dok je muzika većinski ustupila mesto zvučnim efektima koji dodatno pojačavaju horor iskustvo. Do kraja igre ćete sigurno zamrzeti sve vodene i šljapkajuće zvukove.

Pošto sam imao priliku da zaigram verziju pre izlaska, naravno da sam uočio nekoliko bagova. Na svu sreću naleteo sam na vrlo malo iritantnih situacija, od kojih mi nijedna nije blokirala prelaz kroz igru.

Jedini veći problem je AI protivnika i njihovo previše nasumično kretanje koje dovodi do toga da ili promašite, ili da vas odjednom zgrabe sa prevelike daljine (iako ste ih očigledno izbegli). U svakom slučaju, razvojni tim je već izbacio prvi set popravki.

Svestan sam da će nastavak možda razočarati fanove originala, ali po meni, Sinking City 2 je odličan survival horror. Ako ste ljubitelji žanra, ovo je obavezno štivo, a ako ste stari fanovi, dajte novom Potonulom Gradu šansu!

OPREME I MATERIJALA U DVOJICI IMA MNOGO MANJE, NA ŠTA UTIČE I ODABRANA TEŽINA



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Core i5-14600K / AMD Ryzen 5 7600X
GPU: Nvidia GeForce RTX 4070 Ti / AMD RX7900XT
RAM: 32 GB
SSD/HDD: 70 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Frogwares

IZDAVAČ:
Frogwares

TEST PLATFORMA:
PC

CENA:
49,99€

OCENA

8

- ✓ Nova priča, novi grad
- ✓ Sjajan nastavak, čak i sa novim gameplejom
- ✓ Veoma izazovni scenariji
- ✗ Loš balans resursa i protivnika
- ✗ Pokoji bag i loša optimizacija
- ✗ Kretanje neprijatelja je previše nasumično

Igru ustupio:
Wire Tap Media

ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG RESYNCED



**DAJTE OPET
ONOG RUMA,
VRAĆAM SE
ZA KORMILO!**

Ubisoft je izgleda platio stotine hiljada dolara na profesionalni konsalting, treninge i uvežbane pro-ročice ne bi li doznao sledeće - da možda forsiranje ideologija koje nikoga ne zanimaju, ne funkcioniše tako dobro kod fanova Assassin's Creed franšize. Pa kada u takvom momentu, onako nespreman ne znaš kuda dalje, a promena pravca je neophodna, šta je najsigurniji potez? Uzmi najprodavaniju igru serijala i od nje napravi rimejk!

Ubisoftu, ubi me softli...

Black Flag je gotovo sigurno najpopularnija igra čuvenog serijala, što već govore brojke prodatih kopija ovog rimejka koji se prodaje duplo bolje od Assassin's Creed Shadows. I nije ni čudo, jer u pitanju je igra iz vremena kada je franšiza bila na vrhuncu, neukaljano i slobodna. Kada su je krasili samo zabavni gejmplej, otvoreno more i gusarski život „na max“.

Dakle, Resynced je rimejk prvobitnog naslova, ali u kojoj meri?

Ukratko govoreći, igra je u odnosu na original jedan grafički poboljšan a sadržajno destilovani proizvod, koji celokupan naslov izopštava iz ostatka serijala i prezentuje ga u samostalnom obliku. Ovo više nije četvrti nastavak, deo narativa Dezmonda Majlsa koji istražuje živote svojih predaka, već isključivo priča o piratskom životu Edvarda Kenveja i to je to. Sve sekvence vezane za glavnu priču prvih igara, izbačene su u potpunosti. Pa sada u igru možeš lakoćom uploviti svako, bez obzira na predznanje o serijalu.

Koliko se igra razlikuje suštinski u odnosu na original, moglo bi se opisati u nekoliko rečenica. Ali da ova recenzija ne bi trajala kraće od pauze za kafu, dopustite da prozborim koju više.

Priča igre nas (ponovo) vodi u zlatno doba gusara, gde Edvard Kenvej, čovek kom su novac i sloboda važniji od bilo kakvih ideala, spletom okolnosti završava u sukobu Asasina i Templara. Za razliku od mnogih protagonista koji odmah znaju gde pripadaju, Edvardu je potrebno malo više vremena da pronađe svoje mesto u svetu. Iz tog razloga, deluje malo više ljudski od većine glavnih junaka koje je serijal kasnije izrodio.

No Edvard nije glavni junak ovog naslova, iako biste se lako mogli prevariti da je tako. Zvezda

Black Flag-a je nesumnjivo - more! Pučina i sve ono što ona donosi i odnosi sa sobom.

Postoji nešto neverovatno opuštajuće u tome kada podignete jedra, pustite svoju posadu da zapeva i jednostavno plovite. Malo jurite trgovačke brodove, malo istražujete ostrva a malo i zaboravljate da postoji glavna priča jer ste upravo ugledali još neku zanimljivost koju istog trena morate da istražite.

Gledajući ka davnoj 2013. godini, ne pada mi na pamet mnogo naslova koji su uspeli da naprave osećaj slobode ovako prirodnim. Još i tada igrajući ovaj naslov, često bih uhvatio sebe kako sam se kretao ka jednoj misiji a sat vremena kasnije shvatio da sam usput opljačkao četiri broda, pronašao dva blaga i imao jeziv okršaj sa ajkulom, te potpuno zaboravio šta sam uopšte prvobitno planirao da uradim. Što bi rekli, nije loš način za provesti popodne...

Suštinski, igra je skoro pa 1:1 kopija originala, koja je presvučena modernijim ruhom. Grafika na slikama deluje neuporedivo bolje jer to i jeste, ali animacije likova često odaju godine. Pokreti u razgovorima umeju da budu ukočeni, izrazi lica mogu da deluju zastarelo,

**POSTOJI NEŠTO
OPUSTAJUĆE U TOME
KADA PODIGNETE
JEDRA, PUSTITE SVOJU
POSADU DA ZAPEVA
I JEDNOSTAVNO
PLOVITE**





RESYNCED NIJE POKUŠAO DA MENJA DIZAJN ORIGINALA - SVE DOBRE ALI I SVE LOŠE ODLUKE, OSTALE SU NETAKNUTE

a poneki prelazi između animacija izgledaju kao da ih vreme nije štedelo.

Nije to ništa što će pokvariti igru, ali jeste dovoljno da vas s vremena na vreme podseti da ovo ipak nije potpuno nova verzija. Od tih sitnih detalja pa do samog gejmplaja, izrazito se osećaju godine i da igra prvobitno potiče iz jedne potpuno druge epohe i generacije interaktivne zabave.

Koliko god meni Black Flag bio zabavan, evo i sada sam zaboravio koliko je Ubisoft u tom periodu obožavao misije u kojima morate nekoga da pratite. Nekad peške, nekad brodom, nekad kroz pola grada, a nekad sve to u jednoj misiji. Pa se tako i tu oseti da je vreme dobrim delom pregazilo nešto što je nekada davno bilo inovativno. Jednom rečju, igra je prilično retro.

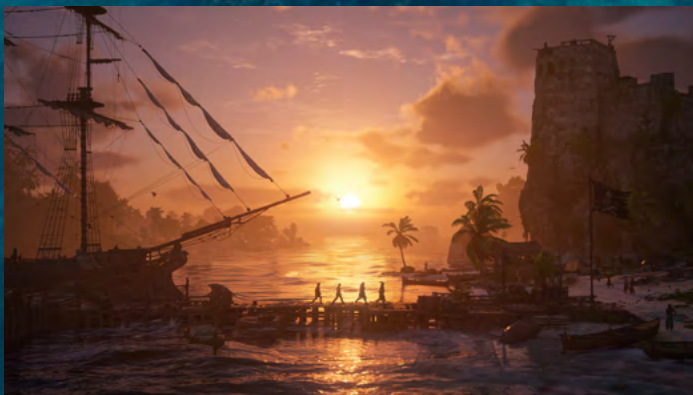
No pomorske borbe i danas izgledaju fantastično. Svaki pogodak iz topova ima težinu, ukrcajanje na neprijateljski brod i dalje tera na osmeh na lice a konstantno unapređivanje vaše drage lađe, nagoni vas na dalje istraživanje. Ubisoft je još tada pronašao formulu koja

je toliko dobro funkcionisala da je kasnije praktično iz nje nastala čitava igra u vidu Skull and Bones. Dobro, nastala i nestala... Da ne kažem - potonula.

Borba na kopnu ostala je gotovo identična originalu. Sistem kontri i dalje funkcioniše zabavno, ali je malo „naoštrjen“ pa je sada potrebno biti precizniji po pitanju uzvraćanja udaraca nego što se sećam da je bilo. Istina, posle nekoliko sati igranja postaje jasno da većinu sukoba rešavate na gotovo isti način. Nekada je to bilo sasvim dovoljno, ali danas i to deluje pomalo zastarelo.

Sa druge strane, istraživanje je gotovo bezvremensko. Karipska ostrva prepuna su pećina, hramova, olupina, tajnih prolaza i skrivenih kolekcionarskih predmeta. Čak i kada igra koristi prepoznatljivu formulu sa mapom ispunjenom aktivnostima, ovde nekako manje smeta nego u kasnijim naslovima. Možda zato što je svet toliko

POMORSKE BORBE I DANAS IZGLEDAJU FANTASTIČNO



šarmantan da vam nije problem da još jednom sidete sa broda i proverite šta se krije iza naredne plaže.

Ovde dolazimo nekako do zaključka koji govori sve što je potrebno da znate o igri. Resynced nije pokušao da menja dizajn originala. Sve dobre ali i sve loše odluke, ostale su netaknute. To znači da ćete nailaziti na frustrirajuće misije, zastarele mehanike a i često se pitati kako smo nekada ovo sve prihvatili kao potpuno normalnu stvar.

Istovremeno, zapljuskivaće vas talasi nostalgije i vanvremenskog šarma kojim je igra ovekovečila svoje mesto na pijedestalu istorijata industrije. Ponovo podignite jedra, posada počne da peva, sunce zalazi iza horizonta i vi iznova zaboravite na svaku manu i prepustite se iskustvu.

Upravo u tome leži najveća snaga Black Flag-a. Nikada nije bio savršen, pa nije ni sada. Ali poseduje tu neku vrstu avanturističkog duha koji veoma mali broj igara uspeva da uspešno emulira i prenese do igrača. Nije stvar samo u borbi niti u priči. Već u osećaju da ste deo sveta koji postoji i kada vi ne radite ništa u njemu.

Resynced nije remaster koji će promeniti istoriju industrije niti vas naterati da poverujete da igrate potpuno novu igru. Ali jeste ubedljivo najbolji način da ponovo proživite jedan od najboljih Ubisoftovih naslova ikada.

Ako ste obožavali Black Flag, ovo je verovatno verzija na koju ste čekali. Ali ako ga nikada niste igrali, sada imate idealnu priliku da vidite zbog čega ga toliko igrača i danas smatra vrhuncem čitavog serijala.

SVE SEKVENCE VEZANE ZA GLAVNU PRIČU PRVIH IGARA, IZBAČENE SU U POTPUNOSTI

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i5-10600K / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 / AMD RX6600XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 65 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S
RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Singapore
IZDAVAC:
Ubisoft
TEST PLATFORMA:
PS5
CENA:
59,99€

OCENA 8

- ✓ Odličan osećaj gusarske avanture
- ✓ Zarazne pomorske bitke
- ✓ Živ svet i zanimljivi likovi
- ✗ Mane originala koje uključuju repetitivne misije...
- ✗ ...plitak borbeni sistem...
- ✗ ...i priču, koji ni tada nije bila neko remek-delo

Igru ustupio:
Ubisoft

REVIEW

AUTOR
Milan Živković



ZARAZA SA (MA)STILOM!



Retko je šta u video igrama slađe od onog trenutka kada zaradite nagradu. Taj redak i svetlucavi predmet koji svakom svojom statistikom kao da govori: „Da, vredelo je utrošiti 22 sata u potragu za mnom. Tvoj život nije promašaj. Daj otkaz.“

U stvari, ume on to i lepše da kaže... Elem!

Kada je Splatoon Raiders u pitanju, moram priznati da me je ova igra jako uspešno podsetila na pomenuti osećaj. Prolazak kroz horde protivnika za malenu šansu da naletim na retko oružje, uspešno je opravdavao sve sate koje sam uložio u igranje ovog izuzetno zaraznog naslova. Ali da ne trčim sad pred rudu...

Splatoon je renomirani serijal multiplejer igara u kojima se timovi nadmeću za prevlast nad arenom. Ko više mastilom u bojama svog tima

isprska nivo, ili odradi neki sličan zadatak koji uključuje farbanje – pobedio je.

Pa dok ovo nije prvi put da se susrećem sa franšizom, priznajem da mi je još od prvog naslova kroz glavu prošlo par ideja. Kao ona koja se najviše isticala, bila je žal za time što je igra gotovo u potpunosti multiplejer iskustvo. Da, postojalo je par opcija za solo igranje, ali ništa što bi moglo da zadovolji singleplejer ljubitelja poput mene. Taj dopadljivi, šareni i luckasti svet, prosto kao da je vapijao za avanturom u kojoj samo jedan igrač diktira tempo igranja.

Molitve uslišene! Jer Splatoon Raiders je upravo to – avantura za jednog igrača sa tek povremenom opcijom za igranje u više njih.

Simpatičan zaplet, pregršt nivoa, platformska prezentacija i gomile nagrada, za mene su dobri kombinacija koja god igra da je u pitanju. A pošto sam konačno dobio upravo ono čemu sam se godinama nadao, neću lagati - bio sam naročito zadovoljan.

Protagonista je mehaničar kog kreirate kroz skroman set vizuelnih opcija. Na njemu je da podrži tim lovaca na blago koji se upućuju na udaljeni arhipelag i nepoznato, da izvide situaciju. Stvar se naravno blago komplikuje, kada im na put staje armija „salmonida“ čiji motivi nisu najjasniji, ali dizajn još manje. Da, ovo je pozitivna stvar!

U stvari, da su u igri rekli da se protivnici zovu „frikazoidi“, ne bih ni najmanje posumnjao u odluku o takvom imenu. Bukvalno su u pitanju stvorovi sa dna okeana, bačeni u svet Pobesnelog Maksa. Naročito sam uživao u susretu sa svakim narednim protivnikom i pitao se da li je baš taj možda onaj koji će me najviše iznervirati. Nego...

Na vama je da kroz stalna unapređenja baze i lične opreme, prebojite put kroz maštoviti



ansambl karikatura i dođete do narednog blaga. Jednostavno za shvatiti? I te kako. Ali istovremeno i jako izazovno...

Zapravo, čitav izazov leži u brzini kojom želite da pređete igru kao i koliko daleko ste spremni da odete. Ako mnogo žurite, nivoi će biti izuzetno teški. Usporite malo, uložite vreme u nadogradnju opreme i bojom ćete seći kroz glibave armije sa velikom lakoćom.

Igra konstantno uvodi nove izazove tako da i kada igru zvanično obrnete, budite sigurni da vas čeka minimum još toliko igranja, ako želite da skupite baš sve što ima da ponudi. Zapravo, možda i tri puta toliko, s obzirom na nivo unapređenja koja se otključavaju.

Nivoi su predstavljeni u nekoliko varijanti. Tu su linearne sekvence na ostrvcima gde morate doći do cilja, ali i varijante gde sami birate put sve dok ne skupite dovoljno resursa da burgijom uništite kristal sa početka nivoa.

Tu su i izazovne borbe unutar malenih arena ali i sekvence koje su predstavljene u tri etape, gde vas na kraju čeka borba protiv kraljice (otkad nisam koristio ovu reč, moraću ponovo da je aktiviram).

Vizuelno, igra izgleda veoma lepo bilo da igrate na televizoru ili u prenosnom režimu. Rezulucija je oštra a prskanje bojom nikada nije izgledalo lepše u ovom serijalu. Povremeno se oseti nedostatak sitnijih detalja, pa pejzaži umeju da deluju golo, ali to nekako i odgovara vizuelnom pravcu koji je igra odabrala.

**ONO ŠTO SPLATOON
RAIDERS NESUMNJIVO
POSEDUJE, JESTE
NEPRIKOSNOVEN ŠARM
I IZUZETNO JAK ZABAVNI
FAKTOR**



Činjenica da igra radi u stabilnih 60 sličica u sekundi, takođe je vrlo značajna, jer je ovo jedna brza, akciona igra. Štaviše, akcija ponekad ume da bude toliko haotična, da se ni pri 60 FPS-a ne može ispratiti šta se sve dešava, tako da verujem da bi išta manji frejmrejt bio potpuna katastrofa.

Ukoliko ste igrali Donkey Kong Bananzu, pa u duetu počeli da kopate kroz zemlju u potragu za blagom, mislim da imate dobre šanse da ispratite šta se dešava na ekranu i u ovoj igri. Jer akcija ovde je ponekad natrpana tek malo manje nego u igri sa čuvenim majmunom. Pazite na nivoe adrenalina koji mogu naglo da opadnu nakon igranja. Poremećaj pažnje u najavi...

Što zbog haosa što zbog dizajna, na momente sam dobijao i asocijacije na fantastični Bowser's Fury, pogotovo dok sam se osvrtao i oko sebe video samo velike vodene površine. Zanimljiv je stilski pravac kom se Nintendo okrenuo uz Switch 2. Možda malo smelije, ali hrabro i drugačije, što naravno pozdravljam.

**VIZUELNO, IGRA IZGLEDA
VEOMA LEPO BILO DA
IGRATE NA TELEVIZORU
ILI U PRENOSNOM
REŽIMU**

Animirane sekvence izgledaju odlično a i dizajn zvuka zaslužuje da ga pohvalim, pošto upotpunjuje doživljaj u celosti. Iskreno, podsetio sam se i koliko nekad ume da bude dobro kada nema glasovne glume, već se likovi izražavaju kroz mrmljanje na izmišljenom jeziku. Ovo se savršeno uklapa u ceo crtanoliki stil igre, tako da je prilično dobar izbor.

Za kraj bih pomenuo kontrole, koje koliko se sećam, oduvek prate Splatoon serijal a tiču se kontrolisanja kamere. Na podrazumevanim podešavanjima, za pomeranje kamere po Y osi koriste se kontrole pokretom. Odnosno blagim nagninjanjem džojstika nišante gore i dole dok levo i desno kameru pomerate klasično, analognom palicom. Ovu opciju je moguće promeniti zasebno za igranje na televizoru i u prenosnom režimu, gde je u ovom drugom svakako poželjnije korišćenje klasičnih kontrola kako ne biste nagninjali ceo ekran i time otežali igranje. U sva-



kom slučaju, oba režima su odlična i pružaju dobar osećaj kontrole nad dešavanjima na ekranu.

Splatoon Raiders sam igrao oko 16 sati, što je bilo dovoljno za prelazak glavne igre, otključavanje dodatnih režima i osrednji dijapazon dobrog naoružanja. A ostatak uloženog vremena bio je ispunjen pronalaženjem i unapređivanjem opreme kako bih prešao najteže izazove koje igra čuva samo za hardkor igrače. Spoiler: još je dug put preda mnom...

Splatoon Raiders nema preteranu dubinu, niti je najsmisle-nija i najlepša igra svih vremena. Ali ono što nesumnjivo poseduje, jeste neprikosnoven šarm i izuzetno jak zabavni faktor. Kada vas igra toliko zarazi da se uhvatite kako jedva čekate da ponovo dohvatite kontroler, to je momenat kada shvatite da pred sobom imate pravi dragulj. Jer se upravo u tome i ogleda cela suština video igara i industrije interaktivne zabave.

Da ne dužim više, imam neka bitna, pomalo prljava posla. Aj pa živeli!



PLATFORME:
Nintendo Switch 2

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EPD

IZDAVAČ:
Nintendo

TEST PLATFORMA:
Nintendo Switch 2

CENA:
49,99€

OCENA 8,5

- ✓ Izuzetno zarazna gejملهj petlja
- ✓ Stabilnih 60 FPS i utegnute kontrole
- ✓ Obilje šarma i sadržaja
- ✗ Mnogo teksta a plitka priča
- ✗ Akciju je ponekad teško ispratiti
- ✗ Dizajn nivoa je nešto skromniji

Igru ustupio:
CD Media



ONO KAD TI JEDAN SMAK SVETA NIJE DOVOLJAN...



Prošlo je više od dve godine od izlaska sjajnog Granblue Fantasy: Relink-a. Pa dok bi se ljubitelji do ovog momenta mogli ponadati da će biti najavljena neka vrsta nastavka, pred nama je rezultat jednog zanimljivog poteza razvojnog tima. Igra dobija masivnu ekspanziju pod nazivom Endless Ragnarok, koju je moguće dokupiti ili nabaviti u paketu zajedno sa igrom. Razočaravajuće? Zavisi od vaših očekivanja, no da krenem redom.

Relink je igra koja je evidentno koncipirana da stvori što više novih ljubitelja ove, prilično mlade franšize. Simpatična priča, šaren svet, jednostavni a dopadljivi likovi i akcija epskih razmera, bili su sastojci koje je kuvar stavio na sto kada je počeo da zakuvava ovu poslasticu.

Igra prati družinu pustolova na njihovom putu u potrazi za mitskom zemljom - Estalucijom. No kako to obično biva, nevolja koja iznenada snalazi jednog od njihovih najbitnijih članova, nateraće posadu da skrene s puta i okrene se potpuno novoj avanturi.

Na tom putu, čeka vas pregršt zanimljivih lokacija, božanstvenih borbi ali i zavidan broj ani-

macija koje je uživanje gledati. Ispričati bilo koju priču kroz ovaj kvalitet produkcije, podiglo bi svakoj konačni utisak bez obzira na kvalitet iste.

Igra nije koncipirana kao linearna avantura u nekom ogromnom svetu. Više je u pitanju pokretanje različitih misija iz matične baze, gde se vraćate po uspešno završenom zadatku. Malo tako odete do nove lokacije pa natrag - i opet u krug.

Zvuči kao nešto što lako može dojaditi, da nije prisutna zaista zabavna priča i ogromna količina izazova koji s lakoćom motivišu igrača da odigra bar još jedan zadatak. Suštinski, sporednih dešavanja ima u izobilju, pa se tu krije najveći deo akcionog sadržaja kao i materijala za unapređivanje likova.

**ENGLESS RAGNAROK
DONOSI JOŠ ŠEST POTPUNO
NOVIH, IGRIVIH LIKOVA**

E upravo to je ono gde Endless Ragnarok dolazi do izražaja. Nakon što pređete glavnu priču uključujući i skriveni kraj, otvara se pristup bonus sadržaju koji se sastoji iz nekoliko važnih delova.



Prvi se tiče potpuno nove priče. Ona se odigrava nakon originalne kampanje i uvodi novu pretnju u vidu moćnih čudovišta koja se pojavljuju širom zemlje i najavljaju kraj sveta. Pa dok je priča originalne igre bila ispunjena mnoštvom animacija, ovde imamo mnogo skromniju prezentaciju što može razočarati igrače koji su se nadali spektaklu kakav su prvobitno doživeli.

No Endless Ragnarok poenta leži u izazovu, što se dodatno definiše režimom pod nazivom „The Conflux“. Ovo je neka vrsta višeslojnog „endgame“ izazova koji se produbljuje što više zalazite u Endless Ragnarok priču. Različiti nivoi daju različite materijale za progresiju, pa ćete prvo raditi na kovanju novog naoružanja,



ne biste li zatim isto unapredili a potom i podigli na sasvim novi nivo. Drugim rečima, The Conflux nije samo još par novih misija, već potpuno novi sistem kroz koji je organizovan veliki deo endgame „grindanja“.

Engless Ragnarok donosi još šest potpuno novih, igrivih likova. A ukoliko ste igrali originalnu igru, znate koliko je zanimljivo testirati razlike između njih i posvetiti određeno vreme njihovom unapređivanju. Novi likovi u potpunosti održavaju tradiciju zanimljivih i dobro dizajniranih likova koji imaju u potpunosti svoj fazon i način na koji se koriste.

Ako bih nastavio da nabrajam na ovaj način, mogao bih još čitavu stranu teksta da ispišem, a svi znamo da mi je daleko draže kada igračima i nakon čitanja moje recenzije, ostaje prostora za otkrivanje igre. Samo ću reći još da su tu i novi rang igrača, novi „summoni“ koji produbljuju borbene mehanike, takozvani „primal burst“ koji dodatno ojačava dosadašnji „full burst“ kao i veći nivoi težine, ojačanja naoružanja, nove misije i „kraljice“ i još puno toga.

IGRA PRŠTI OD ZANIMLJIVIH LOKACIJA I BOŽANSTVENIH BORBI

Kada se uporedi sa originalnom igrom, rekao bih da Endless Ragnarok po pitanju dubine napretka donosi još toliko sadržaja koliko je original imao. Što je apsolutno neverovatno za jednu ekspanziju...

Tu su i poboljšanja osnovne igre po pitanju kamere i kontrola, HUD elemenata pa čak i nekih grafičkih sitnica. Tako da je sada i više nego jasno da je ovo izdanje igre najbolji mogući način da iskusite Granblue Fantasy Relink i sve ono što igra ima da ponudi.

Ovo je jedan prelep naslov. I po pitanju grafike, animacija i jednostavne ali emotivne priče. I po pitanju borbi, lokacija i dizajna. Jednostavan ali dubok sistem napredovanja pruža jednostavno



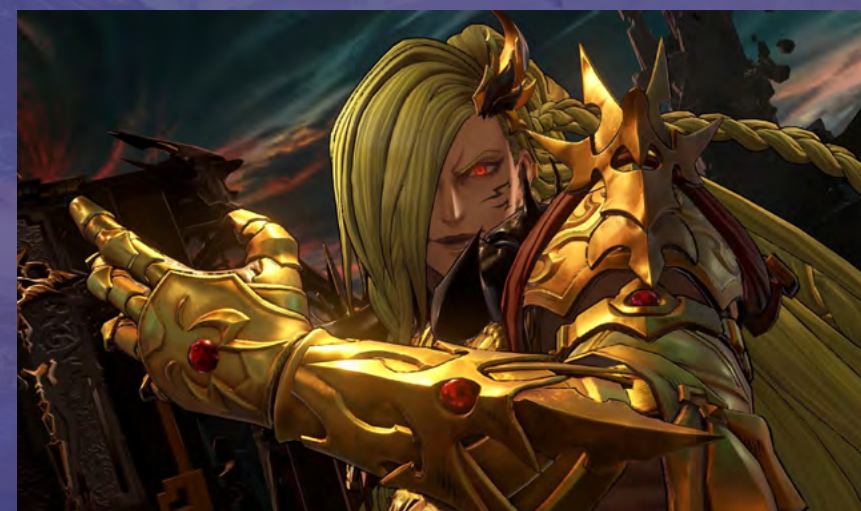
uhodavanje skromnijim igračima ali i više nego dovoljno sadržaja onima koji vole da sve guraju do krajnjih granica. Za takve, verujem da ovde ima preko 700 sati sadržaja, ne bi li otključali baš svako naoružanje i veštinu svakog od likova. Pa ko voli, nek izvoli...

Od igrača koji samo žele da posvedoče blještavom i presimpatičnom, epskom spektaklu, pa do onih koji bi da godinu dana bruse likove i testiraju veštine – Relink će nesumnjivo zadovoljiti mnoge apetite. No onoj šaćici koji žele više slobode, istraživanje i priču od koje će ih mučiti insomnija do idućeg proleća, ipak ne mogu ni Endless Ragnarok izdanje da preporučim.

Meni samo preostaje da igru predlažem i jednoj i drugoj grupi igrača. Do sad sam već dvojici koji nisu obožavaoci ovakvog tipa igara, uspeo da podmetnem džojstik u ruke. I po svemu sudeći, nisu zažalili.

Tražim sledeću žrtvu!

**NAKON ŠTO PREDETE GLAVNU PRIČU
UKLJUČUJUĆI SKRIVENI KRAJ,
OTVARA SE PRISTUP
BONUS SADRŽAJU**



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i7-8700 / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2080 / AMD Radeon RX 6700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 90 GB

PLATFORME:
PC, PS5, PS4, Nintendo Switch 2

RAZVOJNI TIM:
Osaka Cygames

IZDAVAČ:
Cygames

TEST PLATFORMA:
PS5

CENA:
59,99€

OCENA 8,9

- ✓ Božanstveno animirana avantura
- ✓ Pregršt sadržaja, naročito uz ekspanziju
- ✓ Zabavne borbe i sistem unapređivanja
- ✗ Endless Ragnarok priča je osetno slabija od originala
- ✗ Najveći deo sadržaja nije naročito pristupačan
- ✗ Nije za ljubitelje istraživanja i dubokog narativa

Igru ustupio:
Unturned

BEAST OF REINCARNATION

MORAM DA SAKUPIM SVE... MALEFACTE!

Game Freak je oduvek bio poznat kao fabrika Pokemona i nisu se udaljavali od ove franšize. Igrači su ih više puta pitali da trepću ako ih Nintendo drži za taoce jer su Pokemon igre godinama sve lošije i sve nižeg kvaliteta. Nije pomoglo ni to što je Palworld potpuno opraao pod sa njima i pokazao da tip igre kao Pokemoni ne mora da bude bajat već da ima prostora za inovativnost i svežinu. Izgleda da je Game Freak ovo shvatio ozbiljno i rešio da se upusti u novi projekat i da nam pokaže da nisu samo štanceri Pokemon igara. Tako smo dobili Beast of Reincarnation, akcioni RPG iz trećeg lica koji pokazuje da su talentovani developeri ali i dalje vrlo uçaureni.

Beast of Reincarnation nas vodi u budući Japan koji



je priroda gotovo potpuno progutala. Čovečanstvo se bori za opstanak u svetu u kojem su granice između prirode, čudovišta i čoveka odavno izbrisane, a u centru priče nalazi se Emma, ratnica koja putuje zajedno sa svojim neobičnim psećim saputnikom Koom. Njihov odnos predstavlja jedan od najvažnijih elemenata igre i, iskreno, jedan od razloga zbog kojih priča funkcioniše bolje nego što bi možda funkcionisala sama za sebe.

Veza između Emme i Kooa nije samo dekoracija. Koo je sastavni deo gejmplaja, istraživanja i borbe, a način na koji se njihova saradnja razvija daje avanturi karakter koji je teško pronaći u klasičnim akcionim igrama. Svet je misteriozan i veliki deo priče otkrivete kroz istraživanje i susrete sa njegovim stanovnicima, što je istovremeno i jedna od najvećih prednosti i slabosti igre. Za igrače koji vole da istražuju lore i izvlače zaključke iz detalja to će biti plus, a za sve ostale, pojedini delovi priče mogu delovati nepotrebno komplikovano ili nedovoljno razrađeno. Štaviše, većina sinematika je izuzetno spora i

lupa potpuni kontrast na način na koji se Emma bori.

Na najvišem nivou, Beast of Reincarnation jako podseća na Stellar Blade, Sekiro i Nier, a ako ste igrali bilo koju od ovih igara, osetićete ogromnu sličnost sa barem jednom od njih. Atmosfera i borba su Stellar Blade i Sekiro, narativ i tempo su Nier, ali nažalost, spomenute igre sve ovo rade bolje Beast of Reincarnation. Game Freak je bio inspirisan, ali nije dovoljno dobro razdvojio inspiraciju od svoje ideje.

Igra ume da bude izuzetno intenzivna, a zatim da vas u sledećem trenutku izbaci iz tog tempa dugim sekvencama istraživanja ili relativno praznim lokacijama. Samo po sebi to nije problem, ali ti prelazi nisu uvek dovoljno prirodni. Game Freak je želeo da napravi RPG i akcionu avanturu sa puno istraživanja i atmosferičnom pričom o odnosu čoveka (njegove duše), tehnologije i životinje. To mu često polazi za rukom, ali je celokupno iskustvo i dalje pri-



lično nekonzistentno. Sa tim u vidu, teško je osporiti koliko je svet upečatljiv. Japan koji je priroda ponovo osvojila pruža odličnu osnovu za dizajn nivoa, gde ogromno drveće, ruševine nekadašnje civilizacije, zarasli objekti i tradicionalni japanski motivi stvaraju vizuelni identitet koji se izdvaja od većine modernih akcionih igara. Beast of Reincarnation definitivno nije igra koju ćete igrati samo zbog grafike, ali je teško ne zastati povremeno i pogledati oko sebe. Nažalost, upravo zbog toga borba ponekad deluje kao deo igre koji nije dobio istu količinu pažnje kao vizuelni dizajn i atmosfera.

Emma je jedna od onih protagonistkinja čija se ličnost ne otkriva kroz velike monologe ili eksplicitna objašnjenja, već kroz ono što joj nedostaje. Ona je rođena sa Blightom, pojavom koja joj je dala sposobnost da manipuliše biljkama, ali joj je istovremeno oduzela sećanja i emocije. Zbog toga je od samog početka osuđena na život sa strane društva. Ljudi je se plaše, ne razumeju je i uglavnom je posmatraju kao nešto što treba izbegavati. Kao Sealer, Emma je naučena da svoj Blight koristi protiv Malefacta, apsorbujući njihovu moć u sopstveno telo. Njena uloga je zato istovremeno i oružje i prokletstvo. Na početku avanture Emma je skoro potpuno emocionalno odsutna, nema klasičnu harizmu heroja koji će vas osvojiti već u prvih nekoliko minuta, niti je napisana kao neko ko stalno objašnjava šta oseća, naprotiv. Njena hladnoća je bitan element same priče, zbog čega potraga za načinom da zaustavi Blight nije njen jedini cilj, već i da postepeno otkrije sopstveni identitet. Koo je Malefact, biće koje predstavlja opasnost po svet i koje bi trebalo da bude Emmine zakleti neprijatelj, ali njihova veza zapravo čini srce čitave igre.

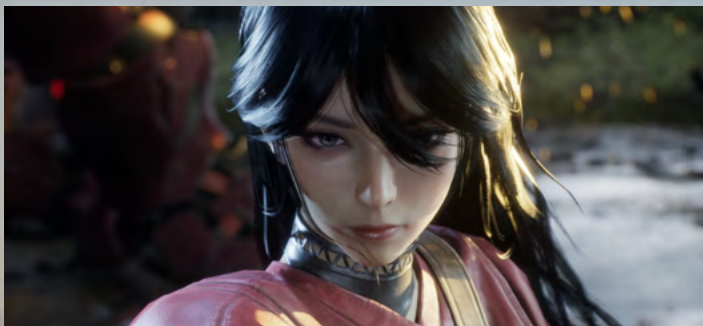
NA NAJVIŠEM NIVOU, BEAST OF REINCARNATION JAKO
PODSEĆA NA STELLAR BLADE, SEKIRO I NIE



Koo je prvi pravi oblik bliskosti koji Emma dobija i upravo kroz njihov odnos počinje da se menja način na koji posmatra svet oko sebe. Emma je zbog toga mnogo zanimljivija kada je posmatrate kao lika u procesu ponovnog otkrivanja emocija, a ne kao klasičnog akcionog heroja. Ovo je često i razlog zbog koga neće odmah kliknuti sa svima, a ponekad i razlog zbog koga se nekome uopšte neće dopasti.

Borba je brza, stavlja veliki akcenat na izbegavanje, pariranje i pravilno tempiranje napada, dok Koo pruža dodatne mogućnosti i uvodi element sarađnje koji sistemu daje određenu dubinu.

Kroz Kooa se vidi Game Freak pedigree, jer nje-



govni napadi usporavaju vreme (kao Final Fantasy VII Remake) i tada birate napad koji će on izvesti. Kao i u Pokemonima, neki neprijatelji su slabiji na određene elemente i to je jasno prikazano - na vama je da samo izaberete najbolju opciju sa resursima kojima Koo raspolaže.

Jedan od prijatnijih iznenađenja u Beast of Reincarnation jeste količina slobode koju igra daje kada je u pitanju razvoj Emme i Kooa. Umesto klasičnog sistema klasa, igra koristi kombinaciju atributa, velikih skill tree-eva, opreme i Spirit Stones sistema, pa se progresija ne svodi samo na jednostavno povećavanje damage-a. I Emma i Koo imaju sopstvene attribute i odvojene skill tree-eve, što znači da zapravo razvijate dva lika čiji se sistemi međusobno dopunjuju.

Pariranje Emmom puni resurse potrebne za

PRIJATNO ME JE IZNENADILA KOLIČINA SLOBODE KOJU IGRA DAJE ZA RAZVOJ EMME I KOOA

korišćenje Kooovih sposobnosti, dok pravilno odabrane Kooove veštine mogu otvoriti prostor za Emmine najjače napade. Zbog toga izbor skillova nije samo pitanje toga šta daje najveće brojeve na ekranu, već i toga kako želite da ova dva lika funkcionišu kao celina. Na sve to dolaze oprema i Spirit Stones, koji dodatno menjaju statistike i ponašanje pojedinih sposobnosti. Rezultat je sistem progresije koji je znatno dublji nego što bi se na prvi pogled očekivalo od igre koja se prvenstveno predstavlja kao akcioni naslov. Količina sistema može biti pomalo zbunjujuća u početku, posebno igračima koji nisu navikli na RPG mehanike, ali srećom nije potrebno savršeno optimizovati build da biste završili igru, pa eksperimentisanje uglavnom deluje prirodnije nego jurenje za jednom „ispravnom“ kombinacijom (a i postoji respec u igri).

Generalna ideja iza igre je da bude pristupačna pa samim tim i nije previše teška, iako ovaj žanr podrazumeva veći izazov. Neki neprijatelji mogu da vas ubiju jednim udarcem, ali se iskusni igrači nimalo neće mučiti niti sa bossovima niti sa trash neprijateljima. Dizajn protivnika i boss borbe takođe imaju svoje uspone i padove - najbolji susreti zahtevaju da zaista naučite ponašanje neprijatelja i pravilno koristite sve dostupne mehanike, dok oni slabiji mogu da se pretvore u ponavljanje istih obrazaca bez naročitog užitka. Tu se najviše vidi razlika između igre koja je veoma dobra i igre koja je mogla da bude odlična.

Nažalost, tehnička strana igre ne prati uvek njen ambiciozni vizuelni dizajn. Na PS5, čak i kada se



izabere Performance Mode, Beast of Reincarnation ume da pokaže primetne padove frejmrejtta i neujednačen frame pacing. To je posebno iritantno tokom borbe, gde igra zahteva precizno pariranje i reakcije u deliću sekunde. Kada slika na trenutak zastane ili pokret postane neujednačen, problem više nije samo vizuelne prirode i direktno utiče na osećaj kontrole. Na PC-u je potpuno druga priča pa sam drugu polovinu igre prešao baš na toj verziji. Frejmovi su konzistentni, ne izgleda kao da igram kroz masne naočare, svet je širok i vidljiv, a detalji na neprijateljima mogu da se razaznaju. Trenutno, jedina optimalna platforma za igranje ove igre je PC, mada sam video po Steam recenzijama da ljudi sa slabijim mašinama imaju dosta problema.

Beast of Reincarnation nije savršena igra, niti je njen kvalitet ravnomeran kroz sve segmente. Borba ima potencijal koji nije uvek iskorišćen, istraživanje može biti prazno, a priča ponekad previše insistira na misterioznosti. Ipak, kada se sve sabere, daleko je od loše igre.

Game Freak je pokušao nešto novo. Nisu bili najuspešniji u tome, ali mislim da je Beast of Reincarnation sjajan prvi korak. Moraju da pronađu svoj identitet i da buduće igre ovog tipa imaju svoj osećaj a ne mešavinu igara koje smo već igrali, ali na kraju krajeva, meni je bilo izuzetno zabavno (na PC) i vrlo rado sam preporučivao igru ljudima za koje znam da vole ovaj žanr. Review key smo inicijalno dobili za PS5 i ocena je slabija zbog performansi, ali ja i dalje stojim iza toga da ovoj igri treba pružiti priliku da možda u budućnosti postane nešto nezaboravno.

GENERALNA IDEJA IZA IGRE JE DA BUDE PRISTUPAČNA, PA SAMIM TIM I NIJE PREVIŠE TEŠKA



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i7-12700K / AMD Ryzen 7 5800X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 / AMD Radeon RX 6700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 45 GB

PLATFORME:

PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:

Game Freak

IZDAVAČ:

Fictions

TEST PLATFORMA:

PS5/PC

CENA:

54,99€

OCENA 7,5

- ✓ Prelep i atmosferičan svet
- ✓ Odlična sinergija Emme i Kooa
- ✓ Zanimljiv i dubok sistem borbe
- ✗ Loše performanse na PS5
- ✗ Ritam igre je neujednačen
- ✗ Priča se ponekad previše zakomplikuje

Igru ustvupio:

Fortyseven



SAMO ŠILJA, PAJA PATAK I SEPHIROTH FALE

Kao što sam već dosta puta rekao, Steam Next Fest je najbolja stvar koju je Steam uveo u poslednje vreme. Za one koji ne znaju, Valve tri puta godišnje organizuje i promoviše digitalni festival video igara na svojoj platformi gde developeri i izdavači imaju šansu da prikažu svoje buduće igre kroz kraće ili duže demoe i beta verzije. Windrose, I am your Beast i drugi su primeri kako ovi demo-i mogu da proguraju igru iz mora indie igara na površinu i da se nađu na vašoj wish listi. Duskfade je jedna od igara koja je meni zapala za oko tokom prošlog Next Festa i drago mi je da sam je spazio.

Postoje igre koje pokušavaju da vrate osećaj iz nekog drugog vremena, a postoje i one koje to rade toliko otvoreno da gotovo postaju vremenske kapsule. Duskfade pripada ovoj

drugoj grupi. Weird Beluga je napravio igru koja očigledno voli eru 3D platformera sa PlayStationa 2, ali joj ne pristupa samo kroz vizuelni stil. U njenoj osnovi nalaze se ideje koje podsećaju na Jak and Daxter, Ratchet & Clank i Kingdom Hearts, dok se preko njih nadograđuju moderniji akcioni elementi i



priča koja pokušava da bude emotivnija nego što bi se od ovakvog žanra očekivalo.

Igra počinje tragedijom, u koju je umešana Allira, sestra glavnog lika koga vi igrate, Ziriana. Misteriozni toranj na čijem vrhu otkucava ogromni sat, izranja usred grada i obavija ceo svet u mrak i vezuje sve zone zlatnim lancima. Zirian sa svojom mehaničkom ptičicom Cuckoo kreće u avanturu gde pokušava da spasi svoju sestru, shvati šta se dešava i vrati svetlost svom svetu. Ali ova avantura je praćena teškim tematikama kao što su žaljenja, očajanje, smrt i sve je to obavijeno dubljom misterijom o drevnim mađioničarima, Časovničarima, koji su nekako deo celog problema. Na prvi pogled, ovo je vrlo poznata postavka: mladi heroj mora da spase blisku osobu i usput postane ono što na početku nije bio spreman da bude. Problem je što Duskfade vrlo rano pokazuje gotovo sve karte koje ima u rukavu.

Priča je, međutim, bolja kada se fokusira na odnos Ziriana i Allire nego kada pokušava da objasni širi mitološki okvir sveta. Njihov odnos daje avanturi emotivnu težinu i predstavlja razlog zbog kojeg putovanje funkcioniše čak i kada je sama radnja prilično predvidljiva. Duskfade govori o gubitku, suočavanju sa onim što ne možemo da promenimo i potrebi da nastavimo dalje, a toranj i večna noć funkcionišu kao vrlo direktne metafore za stanje u kojem je čovek zarobljen u prošlosti. Sama ideja nije naročito nova, ali igra uspeva da je provuče kroz gotovo svaki deo svog dizajna.

Tu se vidi i jedna od najvećih ambicija Duskfade-a. Ovo nije igra koja želi samo da vam ispriča priču o gubitku kroz dijaloge i sinematike. Kretanje napred je bukvalno osnovni princip igre: Zirian skače, dashuje, koristi kuku da se kači, klizi, „grajnduje“ po šinama i kasnije kombinuje različite sposobnosti u sve zahtevnije sekvence. Razvojni tim je od početka naglašavao da je „flow“ jedan od ključnih principa dizajna, odnosno osećaj da se radnje nadovezuju jedna na drugu bez prekida ritma.

I upravo je kretanje verovatno najbolji deo

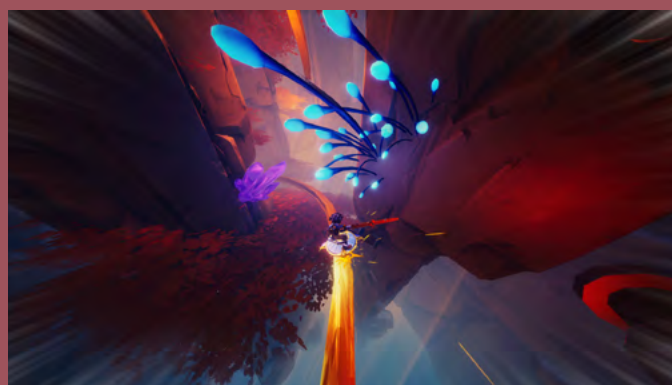
**DUSKFADE IMA SVE ŠTO BI
SE OČEKIVALO OD JEDNOG
MODERNOG AKCIONOG
PLATFORMERA**





Duskfade-a. Kontrole su brze i intuitivne, a igra postepeno (možda previše postepeno) uvodi nove sposobnosti tako da igrač nikada nije zatrpan velikim brojem mehanika. Mehanike kretanja ne služe samo da bi se stiglo od tačke A do tačke B. Svaka nova sposobnost menja način na koji posmatrate već poznate prostore i otvara mogućnost da se vratite u ranije posećene oblasti. Zbog toga Duskfade najbolje funkcioniše kada vas tera da se krećete, a ne kada vas tera da stojite i borite se. Platforming ima osećaj igre koja želi da bude brza i razigrana, dok je dizajn nivoa dovoljno otvoren da istraživanje ima smisla. Hub zona Tick Town povezuje različite delove avanture, a kroz nju se otvaraju nove mogućnosti, NPC aktivnosti i pristup dodatnim sadržajima. Kolekcionarski predmeti nisu samo dekoracija, pošto je istraživanje sporednih puteva često najbolji način da pronađete resurse potrebne za unapređenja.

Borba je nešto komplikovanija priča. Na papiru, Duskfade ima sve što bi se očekivalo od modernog akcionog platformera: kombinacije udaraca, izbegavanje, posebne napade, lokovanje protivnika i različite sposobnosti. Posebno je zanimljiva mogućnost savršenog izbegavanja napada, nakon kojeg se vreme usporava i otvara prostor za kontranapad. To daje borbi dodatnu dimenziju i povremeno proizvodi veoma zadovoljavajuće trenutke. Ipak, osnovni napadi su u početku prilično jednostavni, a borba ne uspeva uvek da održi



isti nivo kvaliteta kao platforming. Neprijatelji često nemaju dovoljno različite obrasce ponašanja, dok pojedine napade nije uvek lako pročitati.

Kako se otključavaju nove sposobnosti, borba postaje zanimljivija, ali nikada ne dostiže dubinu koju bi njeni najbolji sistemi mogli da sugerišu. Dodatak heavy napada koji funkcioniše protiv određenih neprijatelja, kao i Cuckoo-ove borbene mogućnosti, postepeno proširuju arsenal, ali osnovna struktura ostaje prilično jednostavna. Takođe, lokovanje na mete je jako smotano urađeno tako da sam se češće oslanjao da tabanje u pravcu neprijatelja nego da se zapravo zaključam za njih.

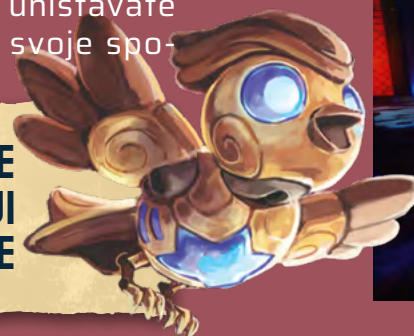
Boss borbe pokušavaju da naprave kompromis između ova dva sveta. One uglavnom nisu samo klasične borbe protiv velikih protivnika, već kombinuju napadanje sa platformingom i korišćenjem prostora oko arene. Nakon što oslabite bossa, često morate brzo da se krećete po okolini, uništavate određene objekte ili koristite svoje spo-

sobnosti kako biste završili sledeću fazu. Ideja je dobra jer tera igrača da koristi kompletan arsenal, mada se struktura pojedinih boss borbi ponekad previše ponavlja.

Duskfade zato nije remek-delo koje će promeniti žanr, ali jeste veoma šarmantna igra koja razume zašto su klasični 3D platformeri ostali toliko voljeni. Njena najveća vrednost nije u tome što donosi nešto potpuno novo, već u načinu na koji stare ideje kombinuje sa modernim sistemima kretanja i emotivnijim narativom. Ako u nju uđete očekujući duboku RPG priču ili kompleksan akcioni sistem, verovatno ćete ostati pomalo razočarani. Ako želite dobro dizajniran, relativno kompaktan avanturistički platformer sa zanimljivim svetom, odličnim kretanjem i pričom koja, uprkos svojim klišeima, ima šta da kaže o gubitku i odrastanju, Duskfade je mnogo lakše preporučiti.



**SISTEM KRETANJA JE
VEROVATNO NAJBOLJI
DEO IGRE**



**„FLOW“ JE JEDAN OD
KLJUČNIH PRINCIPA
GEJMPLEJA**



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel i7-9700 / AMD Ryzen5 2600X
GPU: : Nvidia RTX2060 / AMD 5700
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 20 GB

PLATFORME:

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

RAZVOJNI TIM:

Weird Beluga

IZDAVAČ:

Fireshine Games

CENA:

29,99€

TEST PLATFORMA:

PC

OCENA

8

- ✓ Fenomenalno kretanje
- ✓ Prelep svet
- ✓ Čista nostalgija

- ✗ Kombat je trapav i često dosadan
- ✗ Priča je predvidiva

Igru ustupio:
JF Games

MORTAL
SHELL IISMRT,
KARDIO,
KIDANJE

Elden Ring ima posebno mesto u mom srcu pošto je bila prva FromSoft igra koju sam zapravo prešao (i to na svim platformama, flex). Nekako sam više naginjao ka drugim igrama ovog tipa kao što su Lies of P, Khazan, Wuchang i druge, ali nije-dna od njih nije počela taj Elden Ring svrab slobodnog istraživanja, iznenađenja i epskih momenta – sve dok nisam zaigrao Mortal Shell II.

Prvi Mortal Shell me nimalo nije kupio. Igra je bila čist jank, u pravom smislu te reči. Nisu mi se dopale mehanike (pogotovo hardening sistem), način borbe, način istraživanja, ama baš ništa me nije kupilo. Zbog toga sam zaobišao najavu za Mortal Shell II kao vremensku prognozu u Finskoj. Igra je onda krenula da me saleće sa svih strana kako na Steamu, tako i onlajn, pa sam rešio da skinem i probam beta verziju malo pred izlazak, čisto da vidim u čemu je hajp. I tako mi Undermethera, žalio bih da je nisam probao.

Vi ste u ulozi Harbingera, misterioznog bića sposobnog da preuzme tela mrtvih ratnika, a njegov zadatak je povezan sa pronalaženjem izgubljenih ovuma (jaja) i njihovim vraćanjem u Marrow Keep (glavni HUB igre). Svet je uništen prisustvom Undermethera i događajima koji su iza sebe ostavili religiozne fanatike, groteskna stvorenja i ostatke nekadašnjih civilizacija. Kao Harbinger, preuzimate tela mrtvih ratnika (Shell) i kroz njih dobijate različite sposobnosti, stilove igre i

mogućnosti za pravljenje build-ova. Tokom igre, morate da pronađete sve Shell-ove kao biste ih otključali i ima ih ukupno osam. Igra vas na početku provuče kroz kratki tutorijal koji objašnjava osnove, kako funkcionišu Shell-ovi, daje lokaciju prva dva Shell-a koji su relativno blizu Hub-u i onda vas samo pusti niz reku slobodnog gejmljeja.

Ako ste igrali Souls igre, već znate kako ovo

funkcioniše. Veći deo priče nalazi se između redova, u opisima predmeta, razgovorima i samom dizajnu sveta. Mortal Shell II je mnogo više zainteresovan da vam postavi pitanje nego da vam odmah da odgovor. Ko je zapravo Harbinger? Šta predstavljaju ovumi? Kakva je priroda Undermethera i zašto su tela koja koristite toliko važna? Odgovori postoje, ali igra očekuje od vas da ih sami pronađete.

To funkcioniše bolje nego što možda zvuči, prvenstveno zato što su Shell-ovi istovremeno mehanika i deo narativa. Svaki Shell predstavlja nekadašnju osobu, odnosno mrtvog ratnika čije telo sada koristite kao sopstveno. Što više istražujete i ulažete u određeni Shell, to više saznajete o njegovoj prošlosti. Na taj način razvoj lika nije samo pitanje statistika, već proces upoznavanja osobe čije telo koristite kao oružje. Pošto je ceo setting poprilično mračan, završeci ovih priča nisu nimalo srećni.



I upravo je Shell sistem srce cele igre. Umesto da napravite jednog lika koji može da postane sve, Mortal Shell II vas tera da razmišljate o tome kakav ratnik želite da budete. Različiti Shell-ovi imaju sopstvene sposobnosti, skill tree, pasivne bonuse i stilove igre, a njihove razlike su dovoljno velike da promena Shell-a zaista menja način na koji pristupate borbi. Jedan može da bude napravljen oko izdržljivosti i direktnog sukoba, dok drugi nagrađuje agresivniju ili specijalizovaniju igru. Ja sam nekih 80% igre koristio Proximu, jedan divno, divno, divno dizajniran Shell (ko zna, zna).

Pored sjajnog izgleda i vrlo lepe pozadinske priče, Proxima je gospodarica brze igre i bliskog susreta sa neprijateljima. Posедуje biosampler, kuku, koja joj služi da se privuče ka većim ili privuče ka sebi manje protivnike i tako možete ili da izolujete bitku, ili da se ubacite direktno u kaos. U paru sa Axatanama (dve katane koje mogu da se spoje u veliku sekiru tokom heavy napada), osećao sam se kao nezaustavljiva seksi nindža koja seče sve pred sobom.

**SHELL SISTEM JE SRCE CELE
IGRE**



RAZVOJNI TIM JE NEIZMERNO NAPREDOVAO U DIZAJNU SVETA

Kako sam prelazio igru, otključavao sam i druge Shellove i nisam mogao da se odlučim da li da se prebacujem na nekog drugog ili ne jer mi je Proxima u tom momentu bila prezabavna, ali su i drugi Shell-ovi bili primamljivi. Na primer, Gragu je berserker koji može da nategne pesnicu i da eksplodira neprijatelje u crvenu maglu krvi dok monah Smert (dosta naših ljudi je radilo na igri i oseća se) može da zamrzne neprijatelje i da nagomila štetu pre nego što istekne vreme. Na kraju sam se odlučio za Genessu. Ona nije klasičan Shell (neću da spoilujem zašto) i njene mehanike se vrte oko klonova koje može da šalje na neprijatelje – Diablo IV Necromancer na primer. U paru sa ogromnim srpom, vrlo lako sam rešavao većinu izazova i bossova.

Mortal Shell II izbacuje stamina bar (i nimalo se nije izgubilo na izazovu i težini), što je prilično hrabar potez za soulslike igru. Možete da napadate i izbegavate bez klasičnog ograničenja izdržljivosti, pa je borba znatno agresivnija i dinamičnija.



To ne znači da je igra postala bezglavi hack-and-slash. Napadi imaju težinu i ne možete jednostavno prekinuti svaku animaciju da biste se spasili kada shvatite da ste pogrešili. Zbog toga je ritam borbe veoma zanimljiv. Možete izbeći neprijateljski napad i odmah krenuti u kontra-napad, ali ako pogrešno procenite situaciju, protivnik će vas kazniti. Posebno dobro funkcioniše kada imate nekoliko neprijatelja oko sebe, jer igra ne dozvoljava da se potpuno oslonite na jedan obrazac. Potrebno je proceniti kada napasti, kada se povući i kada iskoristiti neku od specijalnih sposobnosti.

Povratak Harden mehanike dodatno daje identitet borbi. Umesto klasičnog blokiranja, možete privremeno „okameniti“ telo i apsorbovati napad. U nastavku je ova mehanika povezana sa Seal sistemom, što je omogućilo developerima da je integrišu u širi build sistem. Uz to, Resolve se puni uspešnim melee napadima i koristi za specijalne napade i različita oružja sa distance. Time igra zapravo nagrađuje agresivnost: što bolje igrate u bliskoj borbi, više mogućnosti dobijate da je proširite. Ja sam od početka potpuno ignorisao Harden sistem i koristio klasičan parry koji mi mnogo više leži i mogu da kažem da se nisam pokajao.

Oružja su zato mnogo više od promena statika.



stika. Uz klasične mačeve i teška oružja, postoje i potpuno otkaçene opcije, uključujući oružja koja deluju kao da su ubačena samo zato da bi igra bila zabavnija. Posebno je simpatična činjenica da čak i lauta može postati deo vašeg arsenala. Mortal Shell II povremeno pokazuje da nije zainteresovan da bude potpuno ozbiljan Souls klon, i upravo ti trenuci daju igri karakter.

Neprijatelji su uglavnom raznovrsni i imaju različite obrasce napada, ali se u drugoj polovini igre počinje primećivati recikliranje pojedinih tipova protivnika. Boss borbe su zato mnogo upečatljivije, uz maštovit dizajn i napade koji imaju jasne obrasce, a najbolji okršaji zahtevaju da koristite sve ono što ste naučili tokom istraživanja sveta. Nisu sve boss borbe savršene, ali najbolje među njima predstavljaju upravo ono što soulslike treba da bude – brutalno, napeto i izuzetno zadovoljavajuće iskustvo kada konačno pobedite. Pozicioniranje neprijatelja je često previše gusto, te se ponekad dešava da uđete u okršaj sa mnogo većom hordom nego što ste planirali. Ne pomaže ni to što je aggro dometa ogroman i mogu da vas primete sa velike razdaljine. U većini slučajeva, ako vas opkoli gomila, čak i najslabijih neprijatelja, nema vam spasa.

Razvojni tim je neizmerno napredovao u dizajnu sveta. Original je bio relativno kompaktan i često klaustrofobičan, dok nastavak koristi međusobno povezane oblasti koje nude mnogo više prostora za istraživanje. Ipak, nije reč o ogromnom otvorenom svetu koji pokušava da kopira Elden Ring. Mortal Shell II je mnogo gušći, oblasti su dizajnirane tako da imaju više prolaza, prečica, skrivenih lokacija i razloga da se vratite kasnije. Istraživanje je zbog toga jedan od najjačih aspekata igre. Ne istražujete samo zato da biste pronašli još jednu grupu neprijatelja – svet krije nove Shell-ove, Tarstones, oružja, resurse

i informacije o njegovoj istoriji. Često je sam pronalazak neke skrivene prostorije dovoljna nagrada jer vas tera da preispitate deo sveta kroz koji ste već prošli.

Naravno, sve nije savršeno.

Navigacija i istraživanje često mogu biti frustrirajući pogotovo to što su Beacons (Site of Grace iz ER) jako škrti i često ćete posle smrti morati da trčite maratone nazad ili do leša ili do bossa. Iako je mapa predivno dizajnirana, igra često ume da bude vertikalno orijentisana pa nekad ne znate na kom nivou vam je leš ili gde zapravo treba da idete dalje. To bi bio okej deo celog istraživačkog iskustva, ali manjak spawn lokacija mi je u početku unosio nervozu a kasnije iritaciju jer sam osećao da više gubim vreme nego što zapravo napredujem kroz igru. Elden Ring, na primer, ima jako suptilan dizajn koji vam govori u kom pravcu je sledeći Grace. Ali, Elden Ring ima linearnu priču sa nelinearnim istraživanjem. U Mortal Shell II niste vezani ničim – vaš cilj je da pronađete određen broj ovuma, zatvorite korumpirane kapije i onda idete u linearnu poslednju zonu (legacy dungeon što bi rekli).

OKO 80% IGRE SAM KORISTIO PROXIMA SHELL



Sa ovim, nema mnogo smisla da vam igra kaže „gde treba da idete“, ali bi svakako pomoglo da mi kaže koliko sam blizu novom Beacon-u ili barem da ih ima više. Nekoliko puta sam bežao od neprijatelja na mrvici HP-a u nadi da ću naleteti na nasumični neotkriveni Beacon, što se nije često dešavalo.

Pored toga što je igra prelepa, jako lepo i radi sa tehničke strane. Nisam imao nijedan crash za svojih 40-ak sati igranja ali sam imao gomilu bagova. Neki od primera su da ne mogu da aktiviram neko dugme, da mi nestane oružje iz ruku ali animacije ostaju i ne radim damage, propadanje kroz teksture i slično. Najgori bug koji sam imao, do kraja igre vrlo konzistentno, jeste ponašanje Genessinih klonova. Kad ih aktiviram, ili će napasti neprijatelja koje sam markovao, ili će nasumično udarati kamen sa strane, ili će stajati u mestu. Na bossovima nisam imao ovaj problem jer je samo jedna meta, ali u svetu sam mučio muku.

Mortal Shell II je na kraju jedna od onih igara kod kojih je nastavak uspeo da opravda svoje postojanje. Cold Symmetry nije samo povećao količinu sadržaja, već je unapredio osnovnu ideju originala i dao joj prostor da zaista funkcioniše. Shell sistem je zanimljiviji, borba je brža i dublja, istraživanje je mnogo značajnije, a build-ovi nude dovoljno prostora za eksperimentisanje.

Najvažnije je što igra više ne ostavlja utisak „jeftinijeg Dark Soulsa“ koji je imao jednu dobru ideju. Mortal Shell II sada ima sopstveni identitet. Nije savršen i još uvek ima problema sa balansom, navigacijom i pojedinim delovima dizajna, ali kada borba klikne, kada pronađete Shell koji odgovara vašem stilu i kada počnete da povezujete različite sisteme u sopstveni build, postaje jasno koliko je potencijala original imao.

Mortal Shell II je zato mnogo više od solidnog nastavka. To je igra koja pokazuje kako Soulslike može da uzme poznatu formulu, promeni nekoliko njenih osnovnih pravila i pritom ostane verna onome što igrači vole kod žanra. Ako je prvi Mortal Shell bio dokaz da Cold Symmetry ima dobru ideju, Mortal Shell II je dokaz da sada zna šta da uradi sa njom.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7-10700K / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 SUPER / AMD Radeon RX 6600
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 70 GB

PLATFORME:
PC, PS5, XBOX SERIES X/S

RAZVOJNI TIM:
Cold Symmetry

IZDAVAČ:
Playstack

TEST PLATFORMA:
PC

CENA:
49,99€

OCENA

8,8

- ✓ Mnogo bolje od prvog dela
- ✓ Istraživanje i svet
- ✓ Borbe
- ✗ Premalo lokacija za respawn
- ✗ Pozicija i domet protivnika
- ✗ Poveća količina (ispravljenih) bagova

Igru ustupio:
Playstack

NAJVAŽNIJE JE ŠTO
IGRA VIŠE NE OSTAVLJA
UTISAK „JEFTINIJE
DARK SOULSA“



GGS44



GGS12



GGS20



GGS39

GIRL GAMING show

SVAKOG DRUGOG
PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:
@GIRLGAMINGASSOCIATION

ZAPRATI
NAS OVDE:



PODRŽITE NAS NA **PATREONU!**
OSTVARITE PRISTUP
EKSKLUZIVNOM SADRŽAJU I
MATERIJALIMA DOSTUPNIM
SAMO NAŠIM PATREON ČLANOVIMA.



NA KRILIMA ISTOČNOG VETRA

Muka ti je umiranja bez preteranog meta napredovanja u deck builderima poput Slay The Spire, Monster Train i sličnih igara? Izluđuje te neprestana strepnja da jedna malena greška može prouzrokovati totalni gubitak run-a? Skoro pa totalno odsustvo bilo kakvog narativa? Worlds Upon The Wind je igra za tebe!

Veliki broj modernih deck builder igara očekuje da metodično i sa hirurškom preciznošću donosiš odluke, gde su greške obično fatalne. Worlds Upon The Wind u potpunosti prkosi ovoj vrsti gejملهja i pušta da natenane donosiš odluke, i to sa relativno blagim penalima.

Priča igre svakako neće osvojiti nikakve nagrade, ali služi kao solidna osnova za sve što se u njoj dešava. Postavljen u ulogu nekog uzvišenog bića, cilj je da posle nepoznate apokalipse sastaviš svet i pomogneš ljudima da ponovo izgrade civilizaciju.

Worlds Upon The Wind počinje kratkim tutorijalom koji je tu da te nauči osnovnim pravilima. U svakom novom run-u, koje igra naziva ekspedicijama, šalje te na jedno parče zemlje i zahteva da pomogneš ljudima koji su se tu zatekli da obnove

svoje domove. U gornjem delu ekrana nalaze se poeni inspiracije koji efektivno predstavljaju životnu energiju, resursi koje selo zahteva u trenutnoj ekspediciji, relikvije koje daju mnoštvo jedinstvenih efekata, quest log i slično.

Prilikom izgradnje sela potrebno je ispuniti potražnju resursa, jer u suprotnom neuspeh crpi inspiraciju. Početak ekspedicije je prilično lak i zahteva minimalan broj resursa od kojih su to Hrana, Sigurnost, Lepota, Harmonija, Istraživanje, Avantura i Produktivnost i svaki od njih je predstavljen sopstvenim simbolom. Nakon što krugom izabereš mesto koje donosi najveći broj potrebnih resursa, koje isto tako označava gde će selo biti izgrađeno, igra prikazuje koliko i koje resurse će ono dati ako se ispune njeni zahtevi.



Worlds Upon The Wind



WORLDS UPON THE WIND
 IGRAČE PUŠTA DA NATENANE
 DONOSE ODLUKE, I TO SA
 RELATIVNO BLAGIM PENALIMA



KOMBINACIJA GEJMPLEJA I AUDIO-VIZUELNE PREZENTACIJE DAJE SKORO PA MEDITACIONI OSEĆAJ

Da bi se ispunio određeni zahtev, potrebno je popuniti specifične simbole. Primera radi, izgradnja sela zahteva deset Hrane. Odabrano parče zemljišta daje isti broj ovog resursa ako se popuni polje sa praznim zelenim simbolom. To znači da je na ovo polje potrebno staviti kartu sa istim simbolom kako bi ono bilo zadovoljeno i donelo resurse (u ovom slučaju deset Hrane). Međutim, nije uvek sve tako jednostavno.

Špil sadrži karte koje mogu imati sedam različitih simbola, tri osnovna i četiri napredna, takozvanih Glyph, a svaki od njih predstavlja neki element. Početna polja, koja uglavnom daju najmanji broj resursa, obično zahtevaju jedan ili nekoliko osnovnih simbola. Neki mogu otkriti dodatno račvanje koje uglavnom traži specifičnu kombinaciju svih mogućih simbola, ali isto tako donosi mnogo veći i raznovrsniji doprinos.

Početna ruka se sastoji od pet karata i moguće

je samo još jednom vući pet novih, sa izbacivanjem preostalih u ruci, pre nego što se izgradnja datog sela završi. Nisi ispunio potrebnu kvotu? Gubiš inspiraciju koja, ako padne na nulu, okončava ekspediciju na trenutnom parčetu zemlje.

Za razliku od mnogih deck buildera, veći izbor karata je često bolji jer nove karte uglavnom imaju nekoliko drugačijih simbola pa mogu biti korišćene kao univerzalne, s obzirom da početni špil nema ovu prednost. Isto tako karte često imaju dodatne efekte, koje je moguće aktivirati desnim klikom umesto stavljanja na polje sa resursima. Ovaj sistem često dovodi do dileme: da li iskoristiti veoma limitiran broj karata da se ispunji kvota ili nastaviti sa manipulacijom ruke kako bi se obezbedio što veći izbor polja?

Gejملهj dodatno začinjavaju jedinstveni događaji, predstavljeni pravim istorijskim delima iz drevnog Japana od kojih svako ima svoju priču u vidu određene dileme. Rešavaju se odabirom jednog od četiri odgovora, koji obično imaju specifične zahteve poput karata i resursa. Ovih događaja ima oko 200, što solidno doprinosi replay faktoru.



Nakon tri uspešno napravljena sela na trenutnom parčetu zemljišta, aktivira se takozvana eksploracija koja širi dostupnu oblast za dalju razgradnju i otkriva veće depozite resursa na istom. Eksploracija nudi unikatne događaje koji prate sličnu strukturu kao ostali, s tim što oni uvek zahtevaju popunjavanje kartaških simbola kako bi jedan od četiri odgovora bio ispunjen.

Nakon izgradnje još tri dodatna sela, potrebno je postaviti zamak i spojiti ih. Tu na scenu stupaju roze dijamant karte i potrebno je imati ih što više u špilju kako bi se sva sela spojila, jer se u suprotnom gubi velika količina inspiracije. Naravno, svako dodatno selo povećava zahtev resursa, a pored toga se pojavljuju i japanski demoni koji obično daju negativne posledice pri izgradnji.

Posle svake završene ekspedicije, dobijaju se poeni inskripcije koji se mogu trošiti na sklapanje novih karata ili kupovinu nekih od mnogobrojnih pasivnih unapređenja koje se otključavaju daljom progresijom glavne priče. U kasnije ekspedicije moguće je povesti i neke od mnogobrojnih ljubimaca!

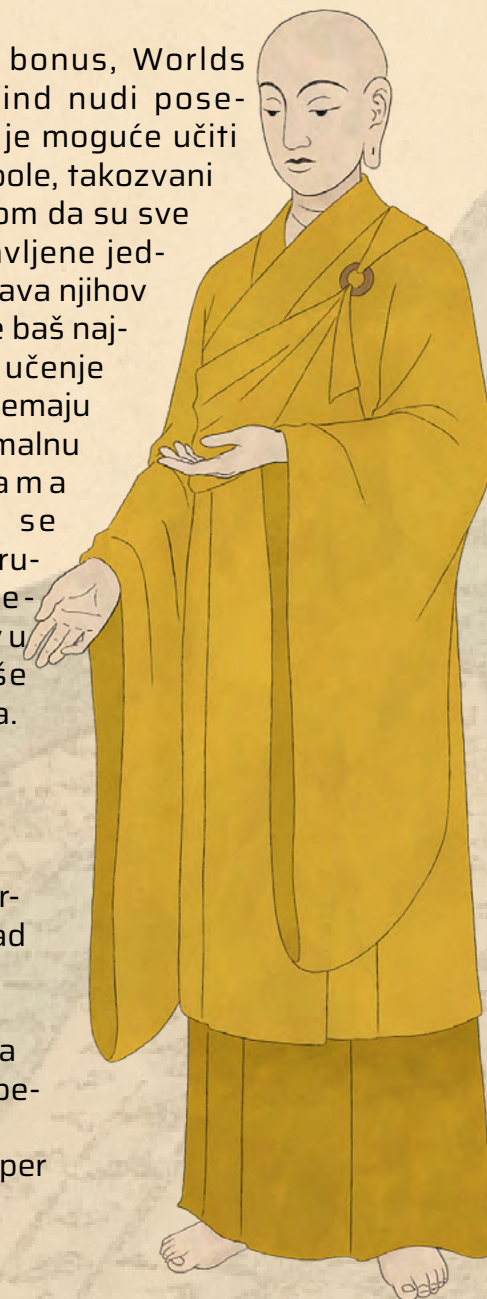
Zvuk i grafički stil igre su veoma očigledno inspirisani japanskom kulturom, a cela kombinacija gejملهja i audio-vizuelne prezenta-

BEZ OBZIRA NA GUBITKE, OSEĆAJ NAPREDOVANJA JE SVEPRISUTAN

cije daje skoro pa meditacioni osećaj. Čak iako jedna ekspedicija propadne, nema preteranih penala jer svaki završen zadatak otkriva novo parče narativa, dok poeni inskripcije doprinose osećaju konstantnog napredovanja bez obzira na sve.

Kao dodatni bonus, Worlds Upon The Wind nudi poseban mod gde je moguće učiti japanske simbole, takozvani kandi, s obzirom da su sve karte predstavljene jednim koji označava njihov naziv. Iako nije baš najbolji način za učenje kod onih koji nemaju bar neku minimalnu osnovu, sama činjenica da se developer potrudio da implementira ovu opciju je i više nego pozitivna.

Igra nije bez svojih mana doduše. Performanse ponekad opadnu, desi se pokoji bug, a i RNG ume da upropasti ekspediciju. S druge strane, developer





IGRA NUDI POŠEBAN MOD GDE
JE MOGUĆE UČITI JAPANSKE
SIMBOLE, TAKOZVANI KANDI

konstantno izbacuje nove pečeve i voljan je da pomogne i posluša kritike igrača. Aktivan je na Steamu i Discordu, osobina koju nažalost veliki broj developera ne poseduje. S obzirom da igra nije preterano poznata, njegov entuzijazam je veliki plus u mojim očima.

Ako računam Slay The Spire, koji verovatno predstavlja vrhunac deck buildera, Worlds Upon the Wind mi je svakako na drugom mestu za ovaj žanr. Cena je isto tako prilično smešna s obzirom da sam prošlog meseca proveo preko 80 sati u igri, a svakako ću je igrati još godinama. Kad god poželim da se malo opustim i provedem pola sata-sat uz neku igru, to će definitivno biti Worlds Upon The Wind.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Bilo šta iz 2020-ih
GPU: Bilo šta iz 2020-ih
RAM: 4 GB
SSD/HDD: 4 GB

PLATFORME:

PC

RAZVOJNI TIM:

Max Shawabkeh

IZDAVAČ:

Max Shawabkeh

TEST PLATFORMA:

PC

CENA:
9,75€

OCENA

9

- ✓ Izuzetno opuštajuće
- ✓ Art baziran na stvarnim japanskim delima
- ✓ Mogućnost vežbanja japanskog pisma
- ✗ RNG ponekad zaista može da upropasti sve
- ✗ Primetan pad FPS-a u određenim trenucima



NAJNOVIJE VESTI IZ SVETA ESPORTA MESEČNI TURNIRI

RUR.RS

ZAPRATI NAS



AUTOR

Nikola Savić

KAD SE ALTERI PREVIŠE ALTERUJU

Prva velika ekspanzija za The Alters mi je još jednom potvrdila da su sve stvari zaista relativne i da je jedino merilo kakvoće nečega referentna tačka koju uzimamo za početnu vrednost. Pa tako, Jan Naučnik, alter originalnog Jana koji je glavna zvezda ove ekspanzije i koji je bio verovatno najiritantniji i najarogantniji od svih altera u originalnoj igri, sada je verovatno najrazumniji i najotvoreniji od svih altera u ekspanziji. Jer u The Last Variable, on je osnova iz koje proizlaze svi novi alteri.

Zbunjuje vas ovaj prvi pasus? Verovatno zato što niste igrali osnovnu igru, u kom slučaju vam preporučujem da pročitate moju recenziju za Play!-Zine iz prošle godine. Nećemo se ovde previše zadržavati na osnovnoj postavci priče i gejmplja iz prve igre, jer nam to nije tema, ali evo ukratko. U prvoj igri igrali ste kao Jan, obični fizički radnik koji se nekako našao na jednoj od najvažnijih svemirskih misija za čovečanstvo. Misija pri sletanju polazi naopako i on je jedini koji je preživeo.

Budući da je verovatno najmanje vešt od svih članova posade, prva pomisao mu je bila da je

misija potpuno propala. Međutim, ubrzo uspeva da postavi bazu uz pomoć kontrole na Zemlji. Ispostavlja se da kvantni kompjuter koji baza poseduje ima mogućnost da pravi replike ljudi, titularne altere, koji nisu čiste kopije, već varijacije po pitanju „šta bi bilo kad bi bilo“. Mašina uradi kompleksne računice i napravi alternativne verzije vas u slučaju da ste doneli drugačije odluke u nekim fazama života.

Jedna od tih varijacija bio je Jan Naučnik, koji će na kraju originalne priče jedini ostati na planeti umesto da se spasi, jer će želeći da nastavi da proučava njene fenomene, specifično neshvatljivu Oazu koja buja od života usred zračenjem



THE ALTERS > LAST VARIABLE

opustošene planete. I upravo na tu priču se nastavlja ovaj naš DLC.

Decenijama nakon odlaska svih Janova na kraju originalne priče, zatičemo već veoma starog Jana Naučnika, koji na smrtni daje instrukcije vama, njegovoj identičnoj kopiji (dakle ne alteru, nego baš kopiji Jana Naučnika). Ispostaviće se da je ostareli Jan Naučnik bio veoma vredan i da je u ovih pola veka uložio ogromne napore. Napravio je novu podzemnu bazu, sastavio je novi kvantni kompjuter, ostavio obilato istraživanje iza sebe i Jana Bota, koji će vam biti neka vrsta instruktora.

I što je najbitnije, napravio je kriokomoru za hibernaciju, gde ćete moći da prespavate strašne solarne oluje koje traju po 13 godina, a da pri tome ne ostarite (što njemu nije uspelo jer je napravio komoru pred kraj života). Na nama je sada da nastavimo njegov rad i otkrijemo tajne Oaze.

Za razliku od originalne igre, gde je priča podeljena u poglavlja, odnosno gde imamo određeni broj dana da pobeegnemo od solarne oluje i dođemo do sledeće tačke (baza je tad bila ogromni točak

na površini), ovde smo fiksirani na jednom mestu, jer nam je baza ispod zemlje. U tom smislu, The Last Variable ima neke elemente metroidvanije, jer ćete često nailaziti na nedostupne oblasti koje će vremenom postati otvorene kako budete napredovali i otključavali načine koji će vam omogućiti da pristupite tim oblastima.

Pa, kakav je gejmplj? U početku je manje-više sve isto kao što je i bilo. Sa jedne strane razvijate svoju bazu i činite da sve bude kako treba, da baza funkcioniše, da su potrebni blokovi tu, istražujete ono što vam je potrebno i slično, dok sa druge strane idete napolje, istražujete nepoznate oblasti, sakupljate resurse, postavljate sisteme za rudarenje i ekstrakciju materijala, otkrivete nove putanje i tako u krug. Dakle, u tom smislu je manje-više isto.

**JAN NAUČNIK JE GLAVNI
ALTER U OVOJ EKSPANZIJI**

NOVE GEJMPLEJ MEHANIKE SU UGLAVNOM VEZANE ZA OAZU, DOK SU OSTALE MANJE-VIŠE ISTE KAO U OSNOVNOJ IGRI



Glavne nove gejmplej mehanike su uglavnom vezane za Oazu. Mapa je podeljena u zone koje ćete vremenom otključavati i ultimativni cilj će vam biti da ispitajte kako Oaza uspeva da ostane netaknuta usred katastrofalne solarne oluje, a zatim ćete želeći da celu mapu pretvorite u Oazu, uz pomoć novih alata.

Tu su i novi resursi koje otkrivajte istraživanjem Oaze i koji će postajati sve kompleksniji kako budete napredovali kroz igru. Moraćete da koristite takozvane „miksere“ kako biste napravili nova jedinjenja koja će vam biti potrebna da napredujete dalje, otključavate nove tehnologije i pravite objekte koji će se pobrinuti da celokupna mapa postane zelena Oaza, a vama omogućiti da razumete šta se tu dešava.

E sad ide deo gde treba da dam moje mišljenje. Nažalost, ono neće biti previše pozitivno. U početku, upravo zato što je igra u principu „još istog“, veoma sam uživao i imao sam isti onaj osećaj želje da istražujem i kopam po tuđinskoj planeti i otkrivam njene tajne kao što sam imao kada sam igrao originalnu priču. Međutim, ma koliko ovo zvučalo kliše, DLC nema tu magiju kao što je imao original. Počnimo od altera, koji su u suštini zanimljivi, ali nisu ni približno tako duboki i kompleksni kao što su bili u originalu.

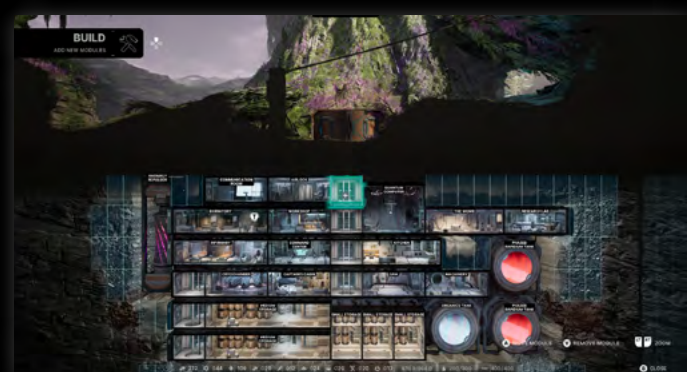
Jedna od mnogih stvari zbog kojih sam voleo The Alters je to što nije to bila samo puka survival/base-building igra, već veoma kompleksna priča koju pre svega nose likovi, gde Jan kroz svoje altere zapravo spoznaje sebe, svoje mane i vrline i tako nauči i da voli sebe. Bila je to svojevrsna introspekcija kroz razgovore sa varijacijama sebe koje se nikada nisu ostvarile.

U The Last Variable, novi alteri su nekako oprani i dosta manje kompleksni, svakako dosta lošije napisani nego u originalu. Kao da je primarno bilo da vizuelno izgledaju zanimljivo, da služe gejmplej svrsi i budu „quirky“, ali su potpuno ravni kao ličnosti. Mislim da je to velika šteta, jer je to iskreno bio najbolji deo prve igre kada je u pitanju pisanje.

To bih još nekako i oprostio da developeri nisu u potpunosti zeznuli stvari sa gejmplejom. Kao što rekoh, u prvoj polovini, gde se bavimo istraživanjem i lagano napredujemo, igra je relativno zabavna i zanimljiva, jer je eksploracija druga stvar koju sam voleo kod originala. Međutim, u nekom trenutku glavna nova gejmplej mehanika počinje da zauzima centralnu poziciju, a to je kombinovanje raznih resursa uz pomoć novog sistema cevki, miksera i ekstraktora.



Ovo ne samo da nije najbolje objašnjeno kako funkcioniše, već je i veoma naporno i samo nepotrebno komplikuje stvari, pretvarajući drugi deo igre u jedno veoma neprijatno i naporno iskustvo. Imam osećaj kao da je cilj bio da se stvari zakomplikuju zakomplikovanja radi. Da se razumemo, ne smetaju mi komplikovane stvari same po sebi, već komplikovane stvari koje su prosto loše i ubijaju uživanje u igri. To je upravo ovaj



sistem sa cevka i mešanjem svih tih novih resursa.

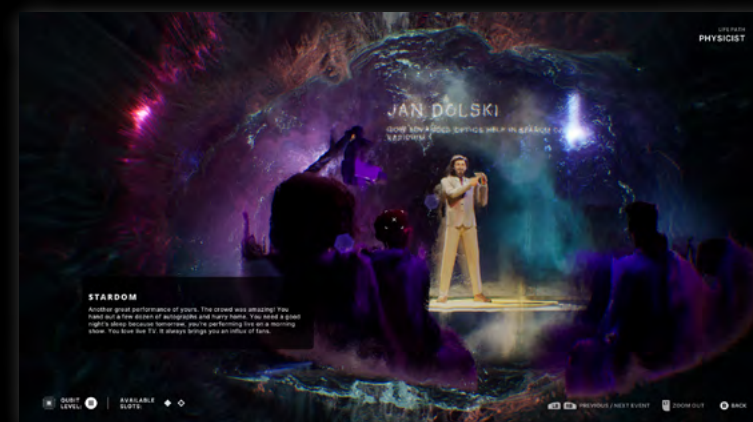
Nažalost, ovo nije nešto što možete da izbegnete jer je glavna mehanika u drugom delu igre kroz koju ćete morati da prođete da biste napredovali, jer ćete tako praviti resurse koji su vam potrebni za istraživanja i objekte neophodne za nastavak priče.

I kao šlag na ovoj poprilično neukusnoj torti gorkih pilula, i ta priča zbog koje ćeš nekako probati da preguraš preko ovog dosadnog i napornog gejmpleja i naterati sebe da pređeš igru, na kraju ostane nedorečena i neobjašnjena. Ukoliko budete žudeli za odgovorima, i tu ćete se razočarati.

Žao mi je što moram ovako da pišem o ovom DLC nastavku, jer mi je The Alters bio jedna od najomiljenijih igara iz 2025. godine u kojoj sam uživao u svakom smislu. Predstavlja nešto zaista novo što je spojilo elemente survival-crafting igara sa kvalitetnim narativnim elementima, veoma smeo eksperiment koji se developerima isplatio. Nažalost, ne mogu reći isto i za The Last Variable. Savetujem vam da ga probate isključivo ako baš želite još The Alters materijala, ali velika je verovatnoća da ćete biti razočarani.



NAŽALOST, DLC NEMA TU MAGIJU KAO ŠTO JE IMAO ORIGINAL



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 7 5800X / Intel Core i7-8700K
GPU: AMD Radeon RX 6600 XT / Nvidia GeForce RTX 2070
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 50 GB

PLATFORME:
 PC, PS5, Xbox Series X/S
RAZVOJNI TIM:
 11 Bit Studios
IZDAVAČ:
 11 Bit Studios
TEST PLATFORMA:
 PC
CENA:
 14,99€

OCENA 6,5

- ✓ Vizuelno prelepo iskustvo
- ✓ Prva polovina igre
- ✗ Mehanike sa cevka ubijaju uživanje
- ✗ U drugoj polovini DLC postaje jako naporan
- ✗ Istraživanje nije tako uzbudljivo kao u osnovnoj igri

GENSHIN BEZ GACHE

DragonSword: Awakening je zanimljiv primer gacha igre koja je pretvorena u premium akcioni RPG bez mikrotransakcija. Ova promena se i dalje ogleda u mehanikama koje su deo originalnog dizajna, u vidu kako igra barata karakteristikama, opremom, valutama i progresijom. Ovde ne postoji nijedna od stvari koja čini free-to-play model frustrirajućim, te ovde nema kockanja, rolanja za karaktere i tipičnih tajmera koji bi ovakve stvari učinile značajno lošijim iskustvom.

Priča počinje sa Lut, likom čije ga putovanje vodi od jednostavnog sveštenika to člana

plaćeničke grupe. Nakon brodoloma, završava na ostrvu, sa prevalentnom misterijom o sopstvenom identitetu i povezanosti sa zmajevima koji su bitan deo ovog fantastičnog sveta. Narativ je uglavnom na pristojnom nivou, iako nije nešto što će vam okupirati pažnju. Centralna misterija oko zmajeva i samog sveta je dovoljna da stvari teku unapred i dosta glavnih poglavlja priče su zadovoljavajući, ali, kao što je često slučaj kod ovakvih igara, tempo ovog narativa često predstavlja problem. Trčeći između lokacija će biti veći deo vašeg iskustva, gde odnos gejmplaja i priče ume biti malo nebalansiran i veoma razuzdan sa momentima gde ćete često

PROGRESIJA NOSI TAJ
STARI GACHA DNK, ALI
MONETIZACIJA NIJE
PRISUTNA U IGRI



provoditi i po pola sata u razgovorima sa vrlo malo borbe i istraživanja. Grupa likova koju ćete voditi srećom održava stvari svežim i intrigantnim, sa par slučajeva koje ćete pamtiti i nakon završetka igre.

Van priče, provodićete većinu vremena istražujući otvoreni svet DragonSworda, prepun sporednih kvestova, materijala za vašu opremu, dungeona i slično. Sve što možete očekivati od jednog RPG-a u svakom smislu. Svet inicijalno deluje manji nego što biste očekivali, ali se otvara kako priča odmiče i prepun je stvarno dobrog dizajna nivoa i okruženja, kao i vertikalnosti i skrivenih stvari. Kako ste deo plaćeničke gilde, ovaj deo je poprilično dobar i već veoma iskorišćen okvir za high fantasy priče. Neke misije će biti dosadnjikave jer se svode na tipične fetch kvestove, u vidu dostave, skupljanja resursa ili nekih manjih bosseva koje ćete raditi za preko potrebni novac i resurse.

Dungeoni su poprilično zabavni i zahtevaju pripremu vaše družine, gde ćete pored nivoa

neophodnog za borbu morati da vodite računa i o kompoziciji i sinergiji vaših likova u veoma sličnom maniru kao što se to da videti u Genshin Impactu. Ovde postoji i blaga multiplejer komponenta gde možete pozvati prijatelje u ovakve avanture kako biste lovili monstrume i materijale zajedno. Iako to definitivno nije glavni fokus igre, svakako je lepo videti kooperativnu komponentu.

Borba je ono čime DragonSword barata najbolje. Svaki karakter ima svoj set veština i osnovni borbeni sistem se ogleda kroz napadanje neprijatelja i onda skidanje njihovog odbrambenog metra kroz kombinacije veština vaših karaktera, gde vazдушna borba i komboi igraju prevalentnu ulogu. Neke sposobnosti vaših likova nisu uvek dostupne, već se mogu okinuti isključivo na recimo ošamućene neprijatelje, ili nakon okidanja komboa sa drugim članom vaše ekipe, ultimativno podržavajući strategiju oko sklapanja vašeg idealnog tima i koji likovi najbolje međusobno rade u korist ovoga.



Zamena likova je spontana. Možete ih menjati tokom borbe, dok se u nekim situacijama mogu pridružiti i specijalni karakteri u pojedinim borbama ili situacijama. Sistem elementarnih napada je ovde srž, te ćete kao u sličnim gacha naslovima (iako ovo nije jedan od njih, da napomenem ponovo) imati vatru, led, otrov i slično, koji skupa vode do novih efekata i ogromnog skoka u štetu koju nanosite neprijateljima uz dodatne status efekte.

Borba doduše ima par problema koji se javljaju relativno često. Iako je veoma responzivna i možete izbegavati napade u limitima vaše kondicije, pojedini napadi mogu ostaviti manji utisak nego što bi trebali. Vizuelna preglednost ume biti problem u vrlo šljaštećim okruženjima, s obzirom da se na ekranu često može dešavati mnogo stvari odjednom, te sam često imao problema da razumem u šta tačno gledam. Kamera je ovde najveći neprijatelj doduše, gde često možete primiti udarac od napada koji su teški da se vide ili identifikuju. Boss protivnici su veoma zabavni i imaju jedinstvene napade koji zahtevaju značajno više pažnje i opreznosti. Iako igra generalno nije brutalno teška, neretko vas može zaintrigirati.

Progresija nosi taj stari gacha DNK, iako sama monetizacija nije prisutna u igri. Iskustvene knjige i materijali su primarne metode koje ćete koristiti da podižete nivo svojih karaktera, dok glavni „adventure rank“ efektivno kontroliše progresiju i težinu iskustva u otvorenom svetu. Dobijate likove kroz glavne i sporedne kvestove, te ćete koristiti vaše „karte“ da izaberete koga želite da otključate bez kockanja, dok su pojedini likovi prirodno otključani kroz glavnu priču. Celokupna postava broji nemalih devedeset karaktera sa jedinstvenim ličnostima, sposobnostima i ulogama u borbi.

Budjenje vaše opreme je nešto komplikovnije. Možete je nalaziti kroz klasičan loot koji pada od neprijatelja, a pored toga je možete sami praviti. Glavni statovi opreme su mogući za manipulaciju, ali su dodatni efekti potpuno nasumični i mogu predstavljati grajd loveći za idealan mač, na primer u stilu nekog ARPG-a. Grajd je značajno primetniji u kasnijim delovima igre, gde valuta može postati značajno teža ili oskudnija za nabaviti, pogotovu jer razvijate više karaktera odjednom i ovo je jedan od sistema koji se nije najbolje preslikao iz gacha modela u punokrvni singleplejer premium RPG. Uprkos tome, progresija je značajno bolja i velikodušnija od onoga što možete očekivati od gacha igre, i često će jedan prolaz kroz dungeon doneti dovoljno resursa da unapredite vašeg lika.

Vizuelno, svet je prelep i broj detalja je impresivan, pogotovu za nezavisni studio. Animacije su takođe odlične, prvenstveno u borbi gde su napadi i kretanje jako fluidni. Nije sve savršeno - refleksije u vodi i par elemenata u okruženju mogu izgledati pomalo zastarelo, a i nedosta-



BORBA JE GLAVNI ADUT, GDE SINERGIJA I KOORDINACIJA SA DRUŽINOM NAJJAČE BLISTA



tak oslanjanja na ray tracing odmaže korigovanju ovih nedostataka. CGI filmske sekvence su jako ispolirane i deluju visokobudžetno s obzirom na cenu i veličinu ovog studija. Što se tiče zvuka, muzička podloga se sastoji uglavnom iz generičnog orkestralnog opusa koji krase brojne azijske anime igre i ne ostavlja preteran utisak, ali svakako služi svrsi. Glasovna gluma je uglavnom pristojna, uz propratnu korejsku sinhronizaciju koja je bolja od engleske za klasu rekao bih.

DragonSword: Awakening je specifičan projekat i po meni predstavlja nešto najbolje što je moglo da se desi za fanove anime RPG žanra. Niko ne osporava kvalitet brojnih gacha igara u srži gejmplaja i dizajna, ali svi znamo za problem agresivne monetizacije koja izaziva ne samo kockarsku zavisnost, već i kvari iskustvo za većinu opuštenih igrača. DragonSword je sve ono što ste želeli od nekog naslova u žanru, samo bez mikrotransakcija. Najtoplija preporuka ako ste fan animea ili jednostavno dobrog akcionog fantasy RPG-a, pogotovu za ovu cenu.



ODNOS GEJMPLEJA I PRIČE UME BITI MALO NEBALANSIRAN



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i7-9700F
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 25 GB

PLATFORME:

PC

RAZVOJNI TIM:

Hound13 Inc.

IZDAVAČ:

Hound13 Inc.

TEST PLATFORMA:

PC

CENA:

29,99€

OCENA 8,2

- ✓ Borba
- ✓ Svet i istraživanje
- ✓ Pregršt sadržaja
- ✗ Sporiji i nekonzistentan tempo narativa
- ✗ Loša kamera
- ✗ Repetitivni sporedni kvestovi

HEART OF DARKNESS

U našim mlađim danima, roditelji su nam uvek govorili da nema razloga da se plašimo mraka. Neki od nas ipak nisu mogli da zaspu bez tračka svetla, u strepnji da će se iz tmine pojaviti čudovište koje će nas, u najgoru ruku, pojesti. U slučaju igre Heart of Darkness, naši dečji strahovi su bili u potpunosti opravdani.

U ovoj igri se vraćamo u detinjstvo u ulozi dečaka Endija, koji većinu svojih dana provodi igrajući se sa psom Viskijem, njegovim najboljim prijateljem. Tokom jedne letnje, naizgled bezbrižne šetnje po parku, iznenada dolazi do potpunog pomračenja Sunca. Kada se svetlost vrati, Endi shvata da je njegov pas oteš i da je pomračenje u stvari portal ka drugoj dimenziji. Zato brže-bolje uskače u svoju „uradi sam“ letelicu, spreman da zakorači u svet tame i da se suoči sa svojim strahovima.

Heart of Darkness je 2D platformer koji je dizajnirao Erik Šaji, tvorac kultnog hita Another World. Heart of Darkness prati sličnu formulu sa fokusom na mračnu atmosferu, rešavanje zagonetki, malo „pipaviji“ platforming i susrete sa zastrašujućim stvorenjima. Iako priča deluje kao klasična dečja avantura, igra obiluje surovim scenama smrti glavnog junaka. Ako niste dovoljno pažljivi, Endi će brzo postati večera ili će zavr-



šiti u ambisu mračne dimenzije. Ovaj tip gejmplaja u to vreme nije bio revolucionaran, ali se Heart of Darkness istakao po svom vizuelnom stilu i kvalitetnoj grafici. Animirane sekvence su renderovane pomoću 3DS Max-a, koji se danas nalazi u senci drugih softvera za 3D modelovanje. Nažalost, razvojni proces igre je bio toliko naporan da je Erik Šaji skoro u potpunosti napustio gejming industriju.



IGRA JE U ORIGINALNOM IZDANJU DOLAZILA SA PAROM 3D NAOČARA

play! con

REGIONALNI SKUP GAMING ZAJEDNICE

AKO NISTE BILI U PRILICI DA DOĐETE NA PLAY!CON, BEZ BRIGE, SAV MATERIJAL JE SNIMLJEN I NALAZI SE NA ZVANIČNOM PLAY!ZINE YOUTUBE KANALU!

HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ

EPOMAKER G84 HE

MAGNETI, KAKO FUNKCIONIŠU?

U današnje vreme deluje kao da se neki novi brend na polju gejming periferija pojavljuje praktično na dnevnom nivou, što s jedne strane stvara malu zabunu kod kupaca, ali s druge omogućava da se ponude neka kreativna rešenja koja drugi možda nisu uspeli da smisle. Tako se pred nama našla jedna gejming tastatura brenda Epomaker a koja se diči time da joj tasteri nisu mehanički već magnetni!

Prvi pogled na kutiju u kojoj dolazi model G84 HE ne obećava previše - deluje solidno ali dosta generički. Jedna stvar koja mi je zapala za oko jeste da sa strane postoji QR kod pored koga piše „Unbox“ dok sa druge strane stoji „Share“. Sam link vodi na Epomaker Discord server tako da je očigledno ideja da svaki korisnik bude podstaknut da odmah podeli svoje utiske iz prve ruke. Kada se otvori kutija vidimo da je unutra sve jako lepo i uredno spakovano, a odmah se ističe tastatura koja na prvi pogled jako kvalitetno izrađena, iako je od plastike. Zanimljivo je da postoji natpis gde treba da otvorite da biste izvadili dodatke, kao da to ne bismo i sami shvatili, ali je lepo što osim kabla dobijate i alat kao i nekoliko rezervnih tastera, što uvek podržavamo.

GLAVNI ADUT EPOMAKER G84 HE TASTATURE SU NJENI MAGNETNI TASTERI



Tastatura je dosta teška za svoju veličinu s obzirom da se radi o modelu koji je 80% standardne tastature, tačnije nema numerički deo dok je sve ostalo tu. Ali upravo ta masivnost dodaje još više na utisku kvaliteta izrade - na stolu će stajati čvrsto i stabilno, a utisak je da će i trajati jako dugo. Ima tu i nekih zanimljivih detalja kao što su nožice kojima podešavate nagib u dva stepena, a ispod jedne od njih se nalazi i mesto za USB wireless adapter što je vrlo zgodna lokacija, moram priznati.

Tasteri su solidno duboki i prosvetljeni RGB osvetljenjem koje daje vrlo lep utisak, a može se naravno potpuno podešavati kroz softver koji skinete sa sajta proizvođača. Takođe, iznad kursorskih strelica se nalazi i Epomaker logo na nekoj srebrnoj pločici, ispod prosvetljen sa RGB-om što je s jedne strane i diskretno, ali i vrlo efektno po mom mišljenju.



Postoji više različitih opcija boja tastera, pa smo na testu imali model gde se boja odozgo na dole po redovima prelivala iz bele ka plavoj, opet dosta zanimljiva kombinacija. Tastatura podjednako može da se koristi i za Windows i Mac računare pa je to primenjeno i na obeležavanju tastera, a sa zadnje strane se nalazi i prekidač kojim prebacujete iz jednog u drugi mod. Pored toga se tu nalazi i USB-C ulaz za povezivanje kao i dugme da prebacite režim rada između USB, Wireless i Bluetooth varijanti, što nam odmah i govori o tome kako sve možete povezati uređaj na računar. Takođe treba naglasiti i da je ugrađena vrlo velika baterija kapaciteta 8.000 mAh koja bi trebalo da vam obezbedi dosta dugo igranje, ali imajte u vidu da će

TASTATURA JE DOSTA TEŠKA ZA STANDARDE 80% MODELA

trajanje baterije biti značajno kraće ukoliko koristite RGB osvetljenje podešeno na najjače.

BRZINA I PRILAGOĐAVANJE

Glavni adut Epomaker G84 HE tastature su ipak njeni tasteri - ovde se ne radi o klasičnim mehaničkim već i magnetnim tasterima kod kojih možete softverski podešavati dužinu akcije. To znači da možete podesiti da se klik registruje čak prilikom pomeraja od samo 0.1mm ali i da taj hod može biti do čak 3.3mm. U praksi ovo znači da je svako može podesiti kako njemu odgovara - na 0.1mm znači da možete samo lagano da zakačite taster da bi se registrovao dok na drugom kraju spektra morate baš da ga nabodete do kraja kako bi se desilo to što želite. Interesantno je da kroz softver ovi hodovi mogu da se podešavaju i individualno za svaki taster, što verovatno nećete baš raditi jedan po jedan, ali ima smisla da recimo treba da bude drugačije podešavanje za razmak, WASD ili neke druge





tastere koje često koristite u igrama koje igrate. Dodatna prednost magnetnih tastera u odnosu na mehaničke jeste što su prosto značajno tiši u radu, praktično kao membranski, pa u tom smislu mogu biti dosta bolje rešenje za poslovno okruženje ili druge situacija gde je buka konstantnog kliktanja zapravo problem.

Dodatno na ovo, Epomaker se hvali i sa polling rate od čak 8.000 Hz, što znači da kada je povezana preko kabla ova tastatura čak osam hiljada puta u sekundi komunicira sa računarom, što je zaista i više nego dovoljno da se registruje i najmanji pokret. Tastatura takođe ima i SOCD i DKS tehnologije - prva je skraćenica od Simultaneous Opposing Cardinal Directions, tačnije ako istovremeno pritisnete strelice i za levo i za desno ili za gore i dole, znači da će sam firmware uređaja videti koji je poslednji pritisnut i to poslati kao input računaru. Na primer ako u deliću sekunde primetite da ipak treba da se sklonite levo a ne desno pri čemu ste već bili pritisnuli taster za desno sama tastatura će odreagovati i proslediti samo poslednju instrukciju. DKS je skraćenica od Dynamic Keystroke što znači da možete da definišete šta tastatura treba da uradi u

zavisnosti od toga koliko ste duboko pritisnuli neki taster. Tako može postojati jedna komanda ako samo ovlaš pritisnete, druga ako ga stisnete do kraja, a treća kada ga pustite, nešto slično kao makro komande samo još upareno sa mogućnošću magnetnih tastera da razluče dubinu pritiska.

ZAKLJUČAK

Magnetne tastere smo već sretali od velikih proizvođača, ali je činjenica da brendovi koji se sada probijaju, poput Epomakera, mogu to isto ponuditi po značajno nižoj ceni i to uvek podržavamo. Osim toga, G84 HE nudi neke zaista interesantne opcije, lepo izgleda i kvalitet izrade je solidan, a donosi i pregršt mogućnosti za povezivanje na različite uređaje. Ukoliko su magnetni tasteri nešto o čemu razmišljate, takođe ima smisla probati neki pristupačniji model poput ovoga kako biste stekli utisak da li vam više odgovaraju u odnosu na mehaničke.



UREĐAJ IMA POLLING RATE OD ČAK 8.000 HZ



VODIČ KROZ ISTORIJU VIDEO IGARA

Redakcija Play!Zine magazina vam ponosno predstavlja *Vodič kroz istoriju video igara*, zbirku prva četiri izdanja Play!Retro specijala. Pridružite nam se na ovom uzbudljivom putovanju dok istražujemo korene gejminga, uspon industrije video igara i njen uticaj na razvoj tehnologije i kulture.

Vodič kroz istoriju video igara pokriva četiri jedinstvena razdoblja. Prvo ćemo posetiti Staro doba (1940–1976), period kada su računari tek bili u povoju, a koncept video igara i dalje neistražen. Upoznaćemo se prvom komercijalnom kućnom konzolom i mnogim arkadama, uključujući Atarijev Pong.

Naša sledeća stanica je Zlatna era (1977–1983), važna prekretnica za industriju video igara i epoha koja je iznedrila neke od najvećih velikana gejminga, kao što su Space Invaders, Pac-Man, Atari 2600, Commodore 64 i mnogi drugi. Nakon sumraka Zlatne ere i velikog kraha koji je doveo gejming do ivice propasti, industrija je doživela potpuni oporavak u periodu koji je usledio – Gejming renesansi (1984–1989). Za ovaj oporavak je dobrim delom zaslužna kompanija Nintendo, njena nova konzola i naravno Super Mario, koji su osvojili srca gejmera širom sveta.

Naša pustolovina se završava sredinom devedesetih godina u Eri inovacija (1990–1995), kada su video igre prelazile iz 2D u 3D svetove, otvarajući vrata za potpuno nove avanture. Zahvaljujući razvoju revolucionarnih tehnologija, u ovom periodu su nastali novi, do tada nevideni žanrovi u svetu gejminga, dok su mnoge legendarne franšize ugledale svetlost dana, uključujući Doom, Sonic the Hedgehog, WarCraft i druge. Ne smemo da zaboravimo na kompanije koje su nastale u ovo vreme, zahvaljujući kojima su video igre postale jedan od najpopularnijih, ali i najprofitabilnijih medija na celom svetu.

Ovaj vodič nije obično nostalgичno putovanje u prošlost, već podsetnik na to koliko su video igre uticale na svet oko nas.

Knjiga „Vodič kroz istoriju video igara“ je dostupna u knjižarama Delfi i Vulkan, kao i onlajn putem delfi.rs, knjizare-vulkan.rs i rekt.shop prodavnice.



HARDWARE

AUTOR
STEVAN STAROVIĆ

MOYE TRUE WIRELESS EARPHONE

BEŽIČNE BUBICE
SA STAVOM

Bežične slušalice za telefon su definitivno postale deo naše svakodnevice i sada su toliko pristupačne i jednostavne da ih veliki broj ljudi koristi i za komunikaciju i za konzumiranje digitalnih sadržaja. Međutim, samim tim što na raspolaganju imamo ogroman broj modela slušalica i što su postale uobičajeni dodatak svakom telefonu, ostavlja se dosta prostora za one koji bi želeli da imaju nešto malo personalizovano u duhu sa njihovim interesovanjima i omiljenim likovima iz sveta zabave. U tom smislu smo od Moya dobili nekoliko modela istih slušalica koje se značajno razlikuju po izgledu.

Kada pogledamo tehničke karakteristike, same slušalice su relativno uobičajene - tu je mala kutijica za nošenje sa dve bubice, zajedno sa dodatnim gumiranim vrhovima kako bi odgovarale ljudima sa širim i užitim ušnim kanalima, uputstvom za upotrebu i naravno kablom za punjenje. Sam oblik slušalica je relativno stan-

dardan ali je to nešto što većini ljudi sasvim odgovara. Tu su i touch kontrole sa strane kojima možete pokrenuti/pauzirati pesmu ili se javiti na telefonski poziv. Sa uređajem se povezuju preko Bluetooth 5.4 konekcije i to sve stvarno radi jako brzo i stabilno, bez nekih kašnjenja i slično. Treba napomenuti da ovaj model nema noise cancelling opciju te ukoliko vam je to potrebno morate izabrati neki od skupljih modela. Slušalice nude oko četiri sata korišćenja a tu je i kutijica koja ih puni i povećava vreme autonomije, svakako i više nego dovoljno za veliku većinu primena.

Najbitniji detalj ovih slušalica ipak nisu toliko tehničke karakteristike koliko vrlo interesantni dizajni u kojima dolaze. Treba imati u vidu da je brending odrađen vrlo temeljno i u potpunosti - ne radi se samo o nalepnici na kućištu već postojećeg proizvoda, već je od početka do kraja dizajniran u duhu franšize koju predstavlja i zaista svi modeli privlače pažnju.

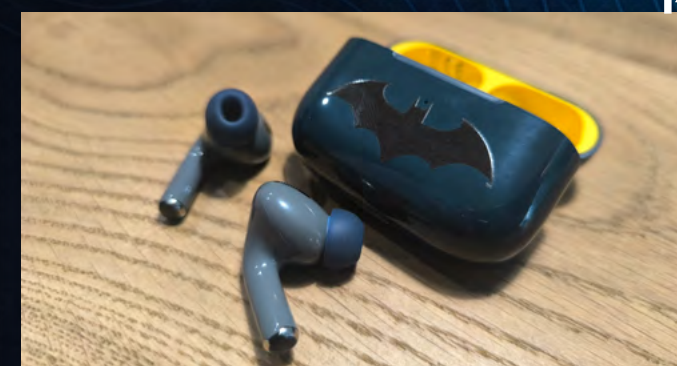


Rick and Morty slušalice na neki način imaju i najmanje zanimljiv dizajn od svih koje smo dobili - kutija je izuzetno privlačna, ali kada se otvori dobijamo samo plavu kutijicu za slušalice sa zelenim ispisom logotipa serije i kombinacijom slušalica u plavoj i zelenoj boji.



Looney Tunes, odnosno za nas starije „Duško Dugouško“ slušalice su već ozbiljan korak unapred u kombinaciji crvene i plave boje sa velikim logotipom na prednjem delu i zekom koji žvaće šargarepu iznad njega, što skupa stvarno ostavlja vrlo lep utisak.

Dolazimo do Harry Potter franšize koja je po meni jedan od najboljih primera ovog brendinga jer je ceo uređaj u prepoznatljivog braon žutoj kombinaciji boja sa vrlo lepim i vidljivim Hogwarts logotipom na sredini kutijice, za ljubitelje serijala stvarno lepo vizuelno iskustvo.



Batman je takođe jedna od interesantnijih franšiza i slušalice su urađene u kombinaciji teget i prepoznatljive žute, sa velikim šišmiš logotipom na prednjoj strani.

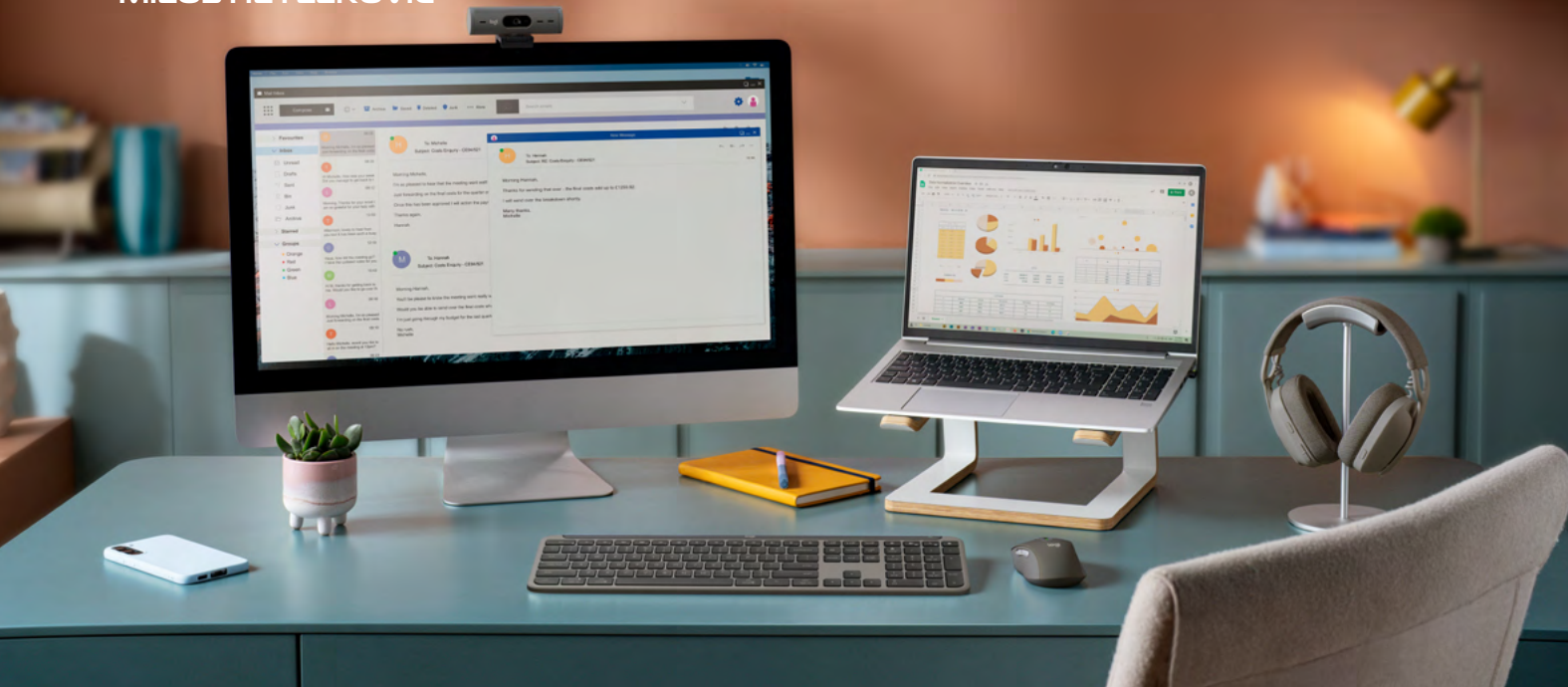
Ako bih nešto mogao da zamerim ovom modelu jeste to što je crni šišmiš nedovoljno vidljiv u odnosu na tamno plavu podlogu, ali možda je to zapravo i bila ideja, da budu malo svedenije a opet jasno da prikažu opredeljenost za ovog superjunaka.



Konačno dolazimo i do meni omiljenog dizajna od ponuđenih - Superman koji kombinuje sve tri upečatljive boje ovog lika: crvenu, teget i žutu. Crvena i teget naravno dominiraju, a žuti su samo vrhovi slušalica, baš kao i kod njegovog kostima gde žuta samo daje taj dodatni efekat. Logotip na prednjoj strani je pritom maestralno izveden i odštampan. Ukoliko biste birali dizajn, a sam junak vam nije toliko bitan, ovo je definitivno model koji bih ja lično izabrao bez imalo razmišljanja.

Moye True Wireless Earphone slušalice ne donose ništa revolucionarno na tehničkom planu ali vam nude mogućnost da za relativno malo novca nosite gadžet koji će vas stalno podsećati na vašeg omiljenog junaka i to je izvedeno u zaista interesantnom maniru. S obzirom na relativno povoljnu cenu samog uređaja, ovo može biti lep poklon za rođendan ili neku drugu priliku.

HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ

LOGITECH SIGNATURE ZA POSAO

ERGONOMIJA NA
PRVOM MESTU

Kako se završava leto i svi smo sve dalje od godišnjih odmora, polako se vraćamo u rutinu redovnih poslovnih obaveza i baš zato ovaj period godine može biti izuzetno koristan da

DIZAJN OBE TASTATURE JE
DEFINITIVNO INSPIRISAN MX
MODELIMA

promenimo neke možda ne tako dobre navike. Naime većina nas, pogotovu od kada je rad od kuće postao najnormalnija stvar, često umemo da zaboravimo na ergonomiju u vezi korišćenja računara, a to se dugotrajno može odraziti i na našu produktivnost ali i na celokupno zdravlje.

Jedan od prvih „krivaca“ je takozvani poslovni laptop koji se naravno koristi i iz kancelarije i od kuće. Iako su ovi uređaji tokom godina napredovali po pitanju kvaliteta tastatura, touchpadova i ekrana, i dalje dolazimo do toga da je to format računara koji pre svega ima prenosivost u vidu, pa je sve ostalo u drugom planu. To i nije toliko problem ako želite na sat vremena da popijete piće u kafiću i uradite nešto za posao, ali kada ga iz dana u dan po ceo radni dan koristite pogrbljeni, sa uskom tastaturom i touchpadom umesto miša, počinju da se javljaju problemi kojih



možda u početku niste ni svesni. Naravno, jedno od očiglednih rešenja jeste nabavka eksternog monitora za laptop ili makar podizanje laptopa na postolje kako bi ekran bio u visini očiju na lokacijama gde znate da ćete često raditi, odnosno u kancelariji, bilo da se radi o kućnoj varijanti ili poslovnoj zgradi. Međutim tu se onda javlja drugi problem, a to je da je tako vrlo teško uopšte koristiti periferije ugrađene na laptopu, a čak i ako to uspete, sigurno neće biti baš optimalno i udobno.

Tu na scenu stupa nova linija periferija koje „potpisuje“ Logitech, a koje se zapravo i zovu Signature koje vam mogu obezbediti vrhunsko iskustvo i ergonomiju bilo da radite od kuće ili iz kancelarije, bilo da je vaš primarni uređaj laptop, desktop ili čak i nešto treće! Ovom prilikom se u upoznajemo sa Signature Slim Solar+ K980 tastaturom i Slim Combo MK950 kompletom miša i tastature.

Krećemo prvo od onoga što je na ova dva modela vrlo slično a to je izgled tastature. Dizajn je definitivno inspirisan MX modelima iz Logitech kolekcije, te su obe tastature vrlo svedene i diskretno izrađene sa tasterima koji su poprilično plitki, ali opet jako udobni za korišćenje. Vidi se da je ergonomija u prvom planu ali se mora priznati da i vizuelno izgledaju jako prijatno i da će se zasigurno uklopiti u bilo koje ozbiljno poslovno okruženje.

Oba modela su tastature pune veličine sa numeričkim delom kao i dodatnim tasterima za povezivanje na više uređaja, dvostrukim mogućnos-

tima za funkcijske tastere, obeleženim tasterima kako za Windows tako i za Mac i još četiri dodatna tastera iznad numeričkog dela koji su prilagođeni poslovnim funkcijama – kalkulator, screenshot ekrana, pretraga ili zaključavanje računara. Naravno, sve ovo možete dodatno podesiti u Logi Options+ softveru prema svojim potrebama - meni se recimo baš svidela prečica gde možete automatski minimizovati sve prozore, to je ono za kada naleti šef a vi gledate ko zna šta na YouTube! Jedna stvar koju treba imati u vidu za obe tastature, pogotovu ukoliko



često radite u mraku, jeste da u svetlu štednje baterije ni jedna ni druga nemaju pozadinsko osvetljenje.

Dodatno, mora se pohvaliti mogućnost Logi proizvoda koja sada dolazi i na Signature modele da se povezuju na do tri uređaja istovremeno, bilo preko kabla, Bolt wireless adaptera ili preko Bluetooth konekcije. U praksi to znači da možete uzeti tastaturu za desktop koji je inače kod kuće, a kada radite na laptopu samo prebacite taster i nastavite. Ukoliko vam zatreba možete je povezati i na televizor na primer, pa će vam pretraga u striming aplikacijama biti značajno lakša.

Naravno, između K980 i MK950 postoje i neke razlike kada gledamo samo tastaturu.

SIGNATURE MODELI MOGU DA
SE POVEŽU NA DO TRI UREĐAJA
ISTOVREMENO

Prva i osnovna je, kao što i sam naziv kaže, što se Slim Solar+ K980 napaja preko solarne energije, to jest dovoljno je da tastatura samo neko vreme dnevno provodi u iole osvetljenoj prostoriji kada puni svoju internu bateriju i očekivano je da nećete morati da vodite nikakvog računa o njoj narednih deset godina! Ovo je zaista odličan podatak za sve one koji su se nekada našli u situaciji da im je crkla baterija na bežičnom uređaju baš kada im je bio najpotrebniji. S druge strane, MK950 za tastaturu koristi dve standardne AAA baterije koje bi trebalo da imaju vek trajanja od čak 36 meseci, što opet nije malo. Moje lično zapažanje je da mi se MK950 malo više sviđa iz razloga što sa zadnje strane ima nogice kojima je moguće regulisati nagib za kucanje dok na K980 to nije slučaj, ali tu već zalazimo baš u nijanse koje će biti bitne zaista jako malom krugu korisnika.

Dodatna pogodnost jeste što je MK950 zapravo komplet pa u njemu dobijate i miša koji je izuzetno lepo ergonomski oblikovan. Sa strane, na mestu gde zapravo hvatate miš, poseduje gumirane delove pa izuzetno lepo leži u ruci. Uz to nudi i potpuno bešumne tastere i scroll točkić koji ima i SmartWheel tehnologiju koja vam omogućava da pomerate ekran po malo kada vam je potrebno ili da ga prosto samo zavrtite kada morate brzo da stignete na neki drugi kraj dugačkog dokumenta ili web stranice. Koristi optički senzor rezolucije 1.000 DPI a napaja se preko jedne



standardne AA baterije koja bi trebalo da traje oko 24 meseca.

Unapređenje ergonomije radnog prostora je nešto na šta definitivno ljudi ne obraćaju previše pažnje a izuzetno je bitno za dugotrajnu produktivnost i zdravlje. U tom smislu, definitivno treba razmisliti o ulaganju u kvalitetne periferije jer je to praktično interfejs između čoveka i računara i nešto što apsolutno moramo da koristimo svakog dana. Ako ste spremni da unapredite produktivnost i udobnost uz povoljnije cene, sada je pravi trenutak da istražite Logi ekskluzivne ponude. Potražite [Logi Work Deals Days](#), od 31. avgusta do 11. septembra.

K980 SE NAPAJA PREKO SOLARNE ENERGIJE, DOK MK950 KORISTI DVE AAA BATERIJE



**TOTALNA
RASPRODAJA
GAMING MAJICA**



**REKT
SHOP**

REKT.SHOP

PLAY! ENIGMATIKA

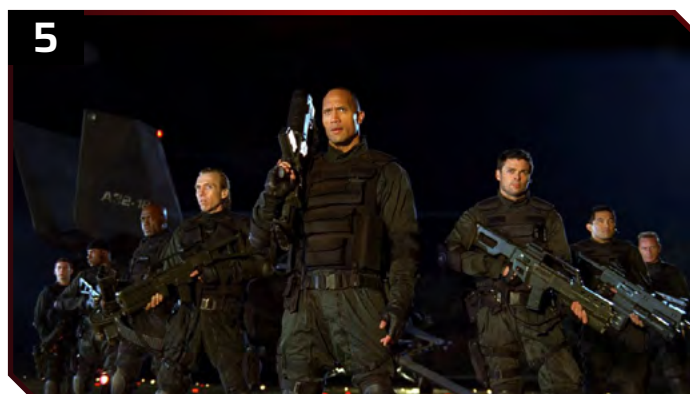
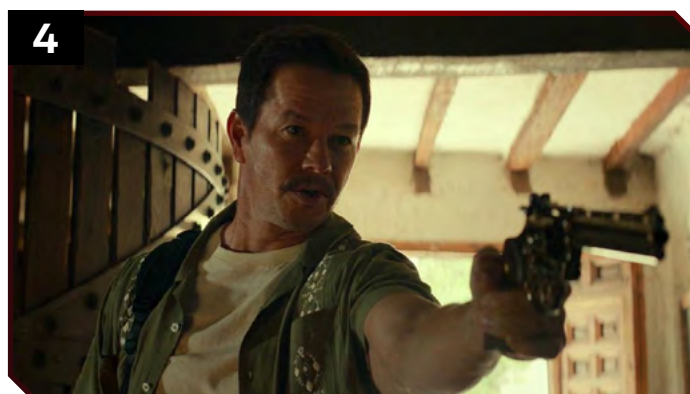
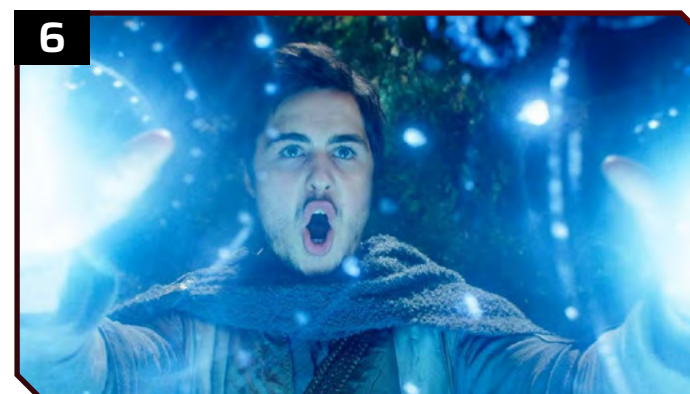
Pošaljite nam vaše odgovore na redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

FILM EDITION

Prve filmske adaptacije video igara pojavile su se devedesetih godina prošlog veka, sa ostvarenjima poput Super Mario Bros. i Mortal Kombat. Kao pripadnici izuzetno mladog žanra, ovi filmovi nisu bili bez mana, ali su ostvarili izuzetan uspeh zahvaljujući popularnosti izvornog materijala. Posle dugog perioda katastrofalnih projekata koji je počeo sredinom dvehiljaditih, čini se da se nalazimo u novom zlatnom dobu gejming adaptacija. Pravi test tek dolazi, pošto će mnoge milionske franšize u narednih nekoliko godina ugledati svetlost dana na velikom platnu!

Filmske adaptacije video igara imaju bogatu i značajnu istoriju, a ovo je idealna prilika da proverite vaše znanje. Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite filmove, a u klasičnoj igri rebusa potrebno je da pronađete imena glumaca koji gaje posebnu ljubav prema video igrama!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



REBUSI

1



2



3



play!

z i n e

