

br. 205 | OKTOBAR 2026.

play!

z i n e

DOMAĆA SCENA:

PLAY!CON
AUTUMN 2026

HARDWARE:

EPOMAKER
NEX LITE

REVIEW:

MARVEL'S
WOLVERINE

REPORTAŽA:

GAMESCOM 2026

IGRA MESECA:


THE BLOOD OF
DAWNWALKER

BROJ 205 - OKTOBAR 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**

Sezona najvažnijih letnjih gejming događaja je došla i prošla, ostavljajući za sobom talas hajpa koji, nadamo se, neće presušiti do velikog finala na The Game Awards 2026 u decembru. PlayStation State of Play, Nintendo Direct i Gamescom 2026 su svi pokidali, a naše utiske o godišnjem okupljanju u Kelnu smo tradicionalno pretočili na narednim stranicama.

Iako nismo imali priliku da ga posetimo uživo, BlizzCon 2026 nas je apsolutno raspametio. Bilo da pronalazite utočište u Tavernu, gledate zalazak sunca u Booty Bay-u, slušate besede Deckarda Caina, plovite morem zvezda, gurate payload ili blejite u Nexusu, sve hajave su bile zaista neverovatne. Ali najvažnije od svega, vratio se taj stari duh BlizzCona!

Na domaćoj sceni, organizovali smo 11. izdanje naše regionalne gejming konferencije, Play!Con, gde nas je ugostio Festival Epske Fantastike po prvi put u istoriji događaja. Svih osam predavanja ćemo uskoro objaviti na našem YouTube kanalu, a među omiljenima izdvojili bismo priču o The Last Slava od studija Dibidus Games, kao i prezentaciju o Clive Barker's Hellraiser: Revival koju je držao kreativni direktor Emil Esov.

Takođe ćete primetiti da je Review rubrika ovom prilikom nešto skromnija, ali opisi nisu ništa manje zanimljivi. Prvenac studija Rebel Wolves je definitivno ispunio naša očekivanja, a Wolverine, pa, uverite se sami...





44 IGRA MESECA: THE BLOOD OF DAWNWALKER



36 REVIEW: ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD



26 REPORTAŽA: BLIZZCON 2026

FLASH VESTI 6

PLAY!VREMEPLOV 10

DOMAĆA SCENA 14

Play! na svetskoj listi gejming medija..... 14
Intervju sa Dankom Rančićem..... 16
Play!Con Autumn 2026..... 20

ESPORTS 22

Srbija na Esports prvenstvu u Los Anđelesu ... 22
Petar Peškirović - Yu-Gi-Oh! Genesys prvak!.. 23

REPORTAŽA 24

Gamescom 2026..... 24
BlizzCon 2026 26

TOP LISTA 30

Najprodavanije Nintendo igre..... 30

REVIEW 32

Marvel's Wolverine..... 32
Onimusha: Way of the Sword 36
Resonance: A Plague Tale Legacy 40
The Blood of Dawnwalker 44

RETRO KUTAK 48

Dance Dance Revolution..... 48

HARDWARE 50

Epomaker NEX LITE 50
Logitech G PRO X3 Lightspeed 54

PLAY!ENIGMATIKA 58

Grčka mitologija Edition 58



Otkriven datum izlaska Ocarina of Time rimejka

U prezentaciji posvećenoj 40. rođendanu The Legend of Zelda serijala, Nintendo je otkrio datum izlaska dugoočekivanog Ocarina of Time rimejka. Nakon opširnog prikaza gejmpleja, potvrđeno je da moderno izdanje prve 3D Zelda igre izlazi 5. novembra.

Rimejk će ostati veran svojim korenima i neće biti open world avantura poput novijih Zelda igara. Ipak, rimejk donosi brojne moderne elemente, uključujući slobodnu rotaciju kamere, smenu dana i noći, novo vizuelno ruho, glasovnu glumu i skakanje, koje je bilo automatsko u originalu.

Navi i čuvena okarina se naravno vraćaju, ali sa jednom bitnom novinom. Uz klasičan input na kontroleru, moći ćete da svirate okarinu pomoću mikrofona na Switch 2.

U novom intervjuu tokom Tokyo Game Showa, vođa Sonic serijala je otkrio da je Sega u jednom trenutku zamalo ugasila čitavu franšizu.

„Tokom najgorih perioda, nadređeni su mi govorili da bi trebalo da stavimo ceo serijal pod ključ. Morao sam žestoko da se borim kako bih ga održao u životu. Sonik je moje prvo dete i nisam mogao tek tako da ga napustim.“

Kako se serijal približavao 30. godišnjici, prikazan je prvi igrani film Sonic the Hedgehog. Nakon početnih kritika na račun Sonikovog izgleda, koji je izmenjen pre premijere, film je postigao neverovatan komercijalni uspeh - globalno je zaradio 320 miliona dolara, uz budžet od oko 85-90 miliona. Četvrti deo izlazi 2027. godine.



Da prvi film nije bio uspešan, Sega bi sahranila Sonika



Bethesda preuzima Obsidian, Activision postaje vođa Halo serijala

Xbox je najavio novu fazu reorganizacije na nivou cele kompanije. Otpušteno je još 268 zaposlenih, uključujući članove Halo Studiosa, The Coalition, World's Edge i Treyarch.

Uz otpuštanja, studija i tekući projekti su pretrpeli velike organizacione promene. Activision će ubuduće biti zadužen za Halo, kao i za studije Rare i World's Edge, koji stoji iza Age of Empires serijala. Bethesda će pripojiti Obsidian, dok će King preuzeti Microsoft Casual Games. Na kraju, Playground Games i Turn 10 će se konačno ujediniti u jedan studio koji će biti zadužen za Forzu i Fable. Xbox je takođe istakao da je Ninja Theory sada zvanično zatvoren, nakon što su dogovori sa dva potencijalna kupca propali.

Destiny se vraća iz mrtvih



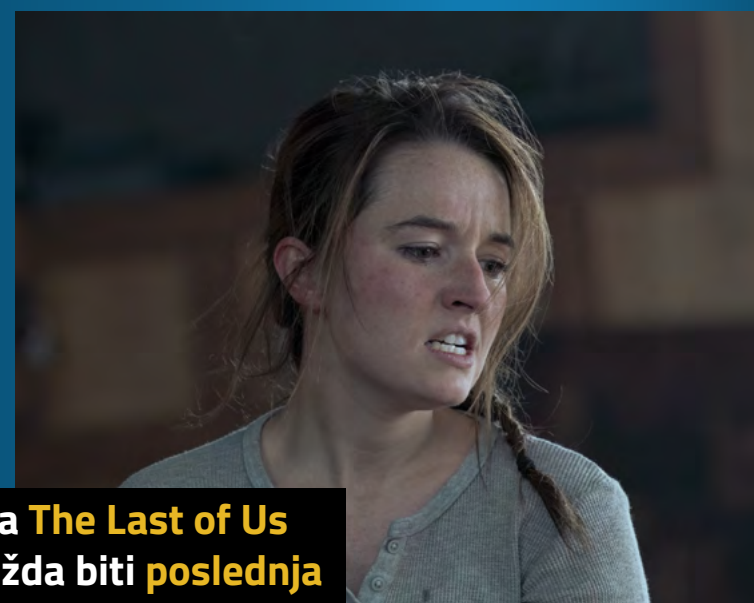
Iako je pre samo četiri meseca organizovao veliki oproštaj za Destiny, Bungie je u novoj objavi istakao da i dalje nije spreman da odustane od ove franšize. Kompanija je tom prilikom priznala da je pogrešila, rekavši da je veliki odziv igrača u peticiji za Destiny 3 i te kako imao uticaj na ovu odluku.

Kao prvi korak, Bungie želi da vrati obilje sadržaja, opcija i gejmplej elemenata koji su tokom godina uklonjeni, u skladu sa budućim planovima za serijal. Ipak, istakli su da se to neće dogoditi preko noći, rekavši da moraju da se pobrinu da igra ispunjava sve moderne standarde i očekivanja.

Iako razvojni tim nije otkrio šta tačno sledi, poručio je da Marathon nikada neće zameniti Destiny.

Scenarista i producent TV adaptacije najpopularnije Naughty Dog franšize, Krejg Mazin, prošle godine je otkrio da razvojni tim već razmatra treću i četvrtu sezonu. Gledaoci su tada pretpostavili da su ove sezone manje-više potvrđene, ali ove godine je pristiglo dosta izveštaja koji sugerisu da će treća biti poslednja.

U novom intervjuu za Deadline, Kejsi Blojs, predsednik i izvršni direktor HBO-a i Maxa, rekao je da premijeru treće sezone možemo očekivati tokom 2027. godine, bez konkretnog datuma. Kada su ga pitali da li može da potvrdi da će ovo zaista biti poslednja sezona, Blojs je odgovorio: „Mislim da jeste. Scenarista i producent (Krejg Mazin) je tako zamislio kraj serije.“



Treća sezona The Last of Us serije će možda biti poslednja

U kuhinji naših suseda iz Bosne i Hercegovine trenutno se krčka Burden of Revenge, akciona fantasy avantura koja kombinuje istraživanje, puzzle-platforming, kombata i šarenoliki sistem kretanja. Iza igre stoji nezavisni studio Saltium Games, koji planira da je objavi za PC, PS5 i Xbox.

Radnja je smeštena u Templeheimu, svetu u kojem se priroda sukobljava sa ostacima nekadašnjeg magitech kolonijalizma. Prati mladog Finna Goldenhorna, koji nakon smrti oca odlazi u zabranjene šume u potrazi za osvetom.

Podržite Saltium Games i [dodajte Burden of Revenge na vašu Steam wish listu](#). Datum izlaska nam još nije poznat, ali moći ćete da isprobate demo verziju u okviru oktobarskog Next Festa.



Studio iz Bosne i Hercegovine predstavio novu akcionu avanturu



Bivši GTA 6 developer tvrdi da je Rockstar „patološki tajnovit“

Prema sudskim dokumentima koji su objavljeni na društvenim mrežama, Rockstar „forsira nivo bezbednosti poput banke na Volstritu i čuva tajne slično kao što to Apple čini sa svojim telefonima ili Coca-Cola sa svojim receptom“.

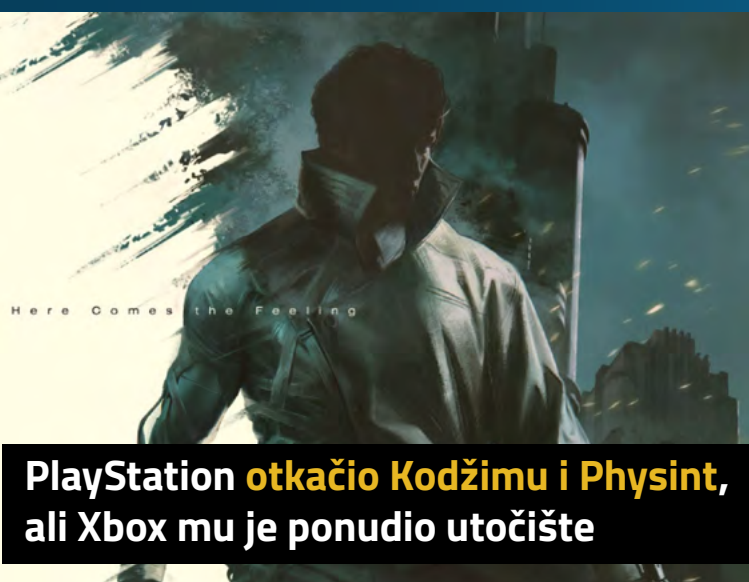
Svi posetioči Rockstarovih kancelarija moraju da potpišu NDA, dok radnike uvek prati obezbeđenje dok obitavaju u prostorijama kompanije. Dodatne bezbednosne mere uključuju ograničavanje rada na daljinu, zabranu eksternih uređaja za skladištenje podataka, zabranu fotografisanja i sprečavanje zaposlenih da povezuju lične uređaje sa Rockstarovim sistemima. Pored toga, bivši tehnički direktor opisao je Rockstar kao kompaniju koja je „skoro patološki tajnovita“.

Na Steamu je osvanula objava koja će obradovati sve ljubitelje Ubisoftovih igara. Počevši od Prince of Persia: The Lost Crown, ovi naslovi više neće zahtevati Ubisoft Connect ako želite da ih igrate na Steamu.

Iako klijent više neće biti potreban, cross progression, cross-play, nagrade i druge funkcije će i dalje biti dostupne. Ovo je samo prvi korak ka jednostavnijem i efikasnijem pokretanju igara, a francuska kompanija će nastaviti da unapređuje Connect Services sa ciljem da igračima pruži usluge koje svakodnevno koriste, ali na Steamu. Ovaj sistem će se postepeno razvijati i ubuduće će podržavati sve veći broj Ubisoftovih igara, a verujemo da mnogi priželjkiju naslove iz AC serijala.



Ubisoftove igre više neće zahtevati Connect za igranje preko Steama



PlayStation otkao Kodžimu i Physint, ali Xbox mu je ponudio utočište

PlayStation Studios je u junu želeo da otkáže Kodžimin Physint, ali je razvojni tim, odlučan da ga održi u životu, počeo da traži novog partnera i na kraju došao do Xboxa.

„Physint je važan projekat, kako za mene, tako i za ceo tim u Kojima Productions. Odlučni da održimo projekat u životu, poslednja tri meseca smo tragali za novim partnerom. Shvatili smo da sa Xbox-om delimo zajedničku viziju budućnosti, te smo odlučili da ponovo udružimo snage.“

O Physint-u za sada ne znamo mnogo, osim da će „započeti novu revoluciju u žanru akcionih špijunskih igara“. Ovo nas naravno podseća na Metal Gear Solid, što sugerise da se Kodžima konačno vraća korenima otkako je pobjegao iz Konamija 2015. godine.



Samus se vraća u novoj 2D avanturi: Metroid Ravenous!

Više od 40 godina nakon rođenja serijala i pet godina nakon izlaska Dread-a, došlo je vreme da nam Nintendo prikaže sledeći korak u evoluciji Metroida, ponovo u 2D-u!

Tokom septembarske Direct prezentacije, Nintendo je zvanično predstavio Metroid Ravenous, novu 2D ekskluzivu za Switch 2. U trejleru možemo videti napet okršaj sa nepoznatim neprijateljima, kao i mehaniku pomoću koje Samus crpi životnu energiju od protivnika. Na kraju videa otkriven je i datum izlaska igre - 28. januar 2027. godine.

Castlevania, Metroidov blizak partner u razvoju strašno popularnog metroidvania žanra, takođe se vraća svojim 2D korenima sa igrom Castlevania: Belmont's Curse, koja izlazi 15. oktobra 2026.

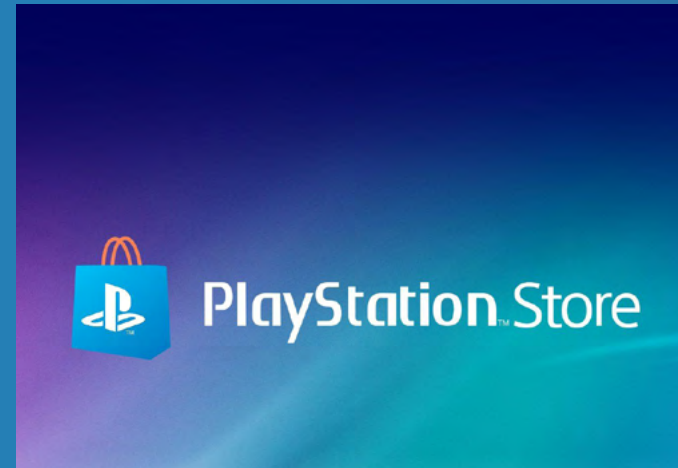
Metro 2039 se ističe kao jedan od najsčekivanijih naslova 2027. godine. Početkom septembra konačno smo saznali da novi nastavak čuvenog postapokaliptičnog serijala stiže 4. februara 2027. godine na PC, Xbox i PS5.

U trenutku pisanja ove vesti, preko dva miliona igrača je dodalo igru na svoje Steam wish liste. Bila je dostupna posetiocima Gamescoma gde su po prvi put dobili priliku da je isprobaju, a komentari su bili izuzetno pozitivni.

Baziran na istoimenom romanu Dimitrija Gluhovskog, Metro 2033 je izašao 2010. godine. Tri godine kasnije stigao je nastavak Metro: Last Light, a ubrzo i remaster obe igre - Metro Redux. Poslednja glavna igra u serijalu je Metro Exodus iz 2019.



Potvrđen datum izlaska za Metro 2039



Sony poručio igračima: „Nikada nećete biti vlasnici digitalnih igara“

Sony se trenutno suočava sa kolektivnom tužbom koja se bavi pitanjem vlasništva digitalnih igara. U tužbi se navodi da pravilnik PlayStation Store-a nije u skladu sa Zakonom o digitalnoj robi u Kaliforniji, dok Sony kao odgovor poručuje da kupci „ne mogu da poseduju digitalne igre, pre svega zbog činjenice da više korisnika može da nabavi jedan isti naslov putem onlajn prodavnice“.

„Vi ne kupujete sam proizvod, već samo licencu za njegovo korišćenje. U digitalnom dobu nije realno da razumni potrošači veruju da stiču 'vlasništvo' nad digitalnom igrom.“

Ovo je još jedan podsetnik da se Sony sve više udaljava od fizičkih izdanja i igračima stavlja do znanja da nisu vlasnici njihovih igara.



PLAY! 152
OKTOBAR 2021

PLAY! 98
OKTOBAR 2016

„DEATHLOOP PREDSTAVLJA DAŠAK SVEŽEG VAZDUHA U INDUSTRIJI KOJA VEĆ NEKO VREME STAGNIRA SA ŽANROVSKIM TROPAMA.”

– NIKOLA AKSENTIJEVIĆ O IGRI DEATHLOOP

„DEMON HUNTER JE KONAČNO TU, A DA LI ĆE NAS MOUNTAIN KING SAČEKATI U NEKOJ SLEDEĆOJ EKSPANZIJI, OSTAJE DA SE VIDI!”

– BORISLAV LALOVIĆ O IGRI WORLD OF WARCRAFT: LEGION



PLAY! 4
OKTOBAR 2006

„NADAM SE DA ĆU IMATI RAČUNAR KOJI JE DOVOLJNO JAK DA
PRIKAŽE CRYISIS U PUNOM SVETLU.”

- LUKA ZLATIĆ O IGRI CRYISIS



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



PLAY!
CAST

BI WEEKLY
PODKAST
ZA LJUBITELJE
GAMINGA



IGRAČI NA PRVOM MESTU: PLAY! JE 9. NAJPOUZDANIJI GEJMING MEDIJ NA SVETU!

Tomas Maler, tvorac Ori serijala i aktuelnog ARPG-a No Rest for the Wicked, nedavno je pokrenuo videogamescritic.com, sajt koji poredi ocene gejming medija i utiske igrača širom sveta.

Na osnovu ocena korisnika i medija koji su registrovani na agregatore poput Metacritica i OpenCritica, ovaj sajt formira „trust score“. Što veći skor, to je mišljenje datog medija više u skladu sa globalnom gejming zajednicom.

Na ovoj stranici mediji su poredani po gore-pomenutom skoru. Pri vrhu možete videti da je Play! zauzeo 9. mesto, što znači da su naši autori među najpouzdanijim recenzentima u svetu video igara! Kako nove recenzije pristižu i ulaze u analitiku sajta, imajte na umu da je ovaj ranking podložan promenama.

Na zasebnoj stranici za Play! nalaze se detaljnije statistike, kao i podatak da je naš skor (69) formiran na osnovu 527 recenzija, od ukupno 826 registrovanih. Istaknuti su i opisi igara čije ocene se najviše razlikuju u odnosu na zajednicu, uključujući Cyberpunk 2077,

Monster Hunter Wilds i naravno kontroverzni Super Mario Odyssey.

Na globalnom rankingu istaknuti su i najpopularniji gejming mediji, poput IGN-a i GameSpota.

„Sve je počelo kao mala baza podataka koju sam napravio za sebe. Često koristim Metacritic i OpenCritic i očigledno imaju svoje benefite, ali uvek je nešto falilo. Moj glavni problem sa postojećim agregatorima jeste to što njihove ocene govore kako je pojedinačan portal ili publikacija doživela neku igru, a ne kako su je doživeli igrači.“

„To je imalo smisla pre 20 godina. Tada mi je bilo jako važno kako GameSpot ocenjuje neku igru, ali danas možemo precizno da izmerimo utiske igrača. Meni će to uvek biti važnije od mišljenja medija. Ono se i dalje računa, ali jednostavno ne može da nadglasa ljude koji su kupili igru,“ piše Maler.

Od našeg osnivanja 2006. pa do danas, Play! se uvek trudio da ostane nepristrasan pri ocenjivanju igara, a planiramo da tako i ostane!



- | | | | |
|-------------------------|----|---------------------|----|
| 1. TheBigBois | 77 | 6. Gamepressure | 71 |
| 2. Pure Nintendo | 73 | 7. RPGamer | 70 |
| 3. Rock, Paper, Shotgun | 73 | 8. Kakuchopurei | 69 |
| 4. Nintendo Life | 73 | 9. PLAY Zine | 69 |
| 5. Slant Magazine | 73 | 10. Seasoned Gaming | 69 |

INTERVJU SA
DANKOM RANČIĆEMKAKO SE PRAVI TAKTIČKI
RPG INSPIRISAN SRPSKOM
MITOLOGIJOM?

Upoznajte Danka Rančića iz Ingenious Studiosa, nezavisnog tima iz Niša koji je do sada primarno plovio VR vodama. Pored outsourcinga, studio je objavio dva autorska VR projekta iz Shopenkraft's serijala, a trenutno razvija igru koju je oduvek želeo da napravi. U pitanju je taktički RPG za PC po imenu Neverscape, inspirisan srpskom mitologijom.

Ćao Danko! Nismo se videli otkako ste izbacili Shopenkraft's Magic Goods, a u međuvremenu je izašao i nastavak.

Danko: Tako je, čim je izašao Magic Goods početkom 2025, odmah smo krenuli sa radom. Shopenkraft's Quantum Curiosities, u osnovi sci-fi verzija prethodnika, stigao je u Steam early access pre oko mesec dana, tako da smo još uvek u ranim fazama.

Ima tu još dosta posla ali do kraja godine planiramo nekoliko apdejtova, a možda i full release.

Kakvi su prvi utisci igrača?

Danko: Uprkos tome što za sada imamo samo neke osnovne mehanike, brojke na storu su nam jako dobre. Imamo veliki broj konverzija i to, tako da mogu da kažem da smo uspešno primenili neke lekcije koje smo naučili od naše prve VR igre. Potrudili smo se da svaku akciju u osnovi načinimo fizički zanimljivom, a tek onda da se fokusiramo na progresiju. Quantum Curiosities je jedan veliki sandbox gde svašta možeš da istražuješ, čačkaš... Na primer imamo Rubikovu kocku koja je potpuno funkcionalna. Tu je i Ijigavac koji ničemu ne služi, ali možeš da ga baciš i zalepiš za zid.

Osim settinga i osnovnog pristupa, po čemu se Quantum Curiosities razlikuje od prethodnika?

Danko: Glavna razlika je dodatak mehanike skla-panja modula u VR-u. U Magic Goods, igra auto-matski spaja delove u neku definisanu celinu, dok ovde igrači sve moraju sami da sklapaju. Tu imaju potpunu slobodu, pa gotovi objekti često mogu da ispadnu totalno blesavi. Na primer puška koja puca u stranu.

Sve u svemu, sada kada smo savladali elemen-tarne VR tehnologije, možemo da se fokusiramo na mnogo ambicioznije ideje. Primer je baš to skla-panje modula, nalik na Lego kocke. To smo morali da pravimo od nule.



NEVERSCAPE



**Pored dva Shopenkraft's naslova, na Ste-
amu imate listovanu još jednu igru.**

Danko: Tako je! To je Neverscape, naš potpuno novi i totalno drugačiji projekat. U pitanju je taktički RPG koji smo oduvek želeli da napravimo. RPG je jedan od najkomplikovanijih žanrova i prosto se nismo osećali spremnim za taj poduhvat do ove godine. Kombat, pisanje, dijalozi, exploration i još milion stvari mora da se sklopi u jednu koherentnu celinu.

Kako se razvijala ideja za Neverscape?

Danko: To je moja ideja odavno. Mislim da sam počeo da smišljam koncept još kao tinejdžer, a on je sada naravno neprepoznatljiv. Kada sam sa timom počeo ozbiljnije da razgovaram o projektu, imao sam oko 80% razrađen sistem. Međutim, sve se promenilo kada je projekat dobio vizuelnu dimenziju u dosluhu sa art direktorom. Mogu da kažem da je on udahnuo život igri.

Baš se primećuje taj ručno crtani stil.

Danko: Trenutno, pošto smo u fazi vertical slice-a, odnosno prototipa, imamo baš ske-leton crew. Radimo samo nas dvojica na tome i to je sa dobrim razlogom, jer vertical slice je vrlo ograničenog scope-a i tu je mnogo vrednije da nemamo nikakvu overhead





organizaciju velikog tima. Rad dodatno olakšava činjenica da smo na istoj talasnoj dužini. Ja radim gejm dizajn, on radi art direkciju. Ja kodiram prototip, on crta. Tako će i biti sve dok ne uđemo u punu produkciju.

Kako sve to sami postižete?

Danko: Želim da budem potpuno transparentan. Za kodiranje, AI nam je od velike pomoći jer dosta skraćuje pešački posao, ali za art, veštačka inteligencija nikada neće moći da zameni umetnika. Slika, pesma, priča i druga dela nose pečat duše umetnika, nešto što AI nema. U skladu sa time, veštačku inteligenciju nikada nećemo koristiti za umetničke svrhe i to je odluka iza koje definitivno stojimo.

Smatram da je ovaj pristup posebno važan za indie studije. Mi nemamo nivo produkcije i resurse kojima raspolažu AAA kompanije. Ono što imamo je strast koju možemo da ubacimo u to što pravimo, tu ljubav. Bilo bi potpuno besmisleno da taj aspekt fejkujemo. Ja sam pisac, time se bavim od srednje škole i ja prvi ne bih dao AI-u da mi napiše dijalog. Prosto nema šanse.

Hajde da pređemo na tvoj fah. Reci nam nešto više o settingu i priči.

Danko: Slovenska, konkretno srpska mitologija nam je glavna inspiracija za setting koji se zove Kraljevina Iskra. Naši stari običaji su postali temelji za tip priče koji smatramo da dobro prolazi. Nije to nikakvo spašavanje sveta, već lično putovanje glavnog junaka koji pokušava da isceli svoju dušu. Drugim rečima, protagonista traži sebe i svoj identitet, što je prilično vanvremenska priča.

A zašto smo se opredelili za takav setting? Jednostavno - to je nešto naše i nešto što nije dovoljno istraženo. Epska fantastika je generalno inspirisana Tolkinom, što nikako nije loše, ali mi smo želeli da napravimo nešto ličnije. Naša mitologija je bogata, ali spisi su nažalost veoma ograničeni. Witcher igre se oslanjaju na šire slovensko predanje i estetiku, ali opet nema naših bića, bogova i mitova. Prekla-

paju se u dosta tačaka, ali nije to to.

Još jedan zanimljiv aspekt naše mitologije je specifičan ton, moralna tradicija i prostor za interpretaciju svake priče. Na primer imamo vilu Paligorku koja pali šume i izaziva suše koje uništavaju useve, ali isto tako će bezuslovno spasiti čobanina koji je zavejan u planini iznenadnom mećavom. Ona prosto nije ni dobra ni zla, već operiše po nekim svojim vrednostima koje su nama čudne i strane. Na neki način je iznad moralnosti, kao sila prirode. Mislim da se taj širi koncept jako lepo uklapa u priču o identitetu, a pored toga želim da ga implementiram u gejmplej kroz izbor u dijalozima.

Da li Neverscape poseduje tradicionalni sistem klasa i rasa?

Danko: Tako je. Za rase smo se potrudili da ne budu baš klasične D&D/Tolkinovske - ljudi, vilenjaci, patuljci, halflingzi, orkovi i slično. Ima ih šest, svaka sa svojim kulturom i istorijatom. Imamo na primer rasu sa četiri ruke, što je nešto što se u RPG-ovima često izbegava zbog komplikacija sa equipment sistemom. Vilenjake smo zadržali pošto je to ipak nešto naše.

Klase su da kažem pola-pola. Tu su osnovni Warrior, Wizard, Rogue i recimo Priest, ali želeli smo da ubacimo i neke nestandardne, kao što su Alchemist i Engineer. Imamo i Virtuoza, nešto što najviše podseća na Barda, ali pored muzike može da se bavi i crtanjem. Na primer, može da nacrtá čudovište koje će se boriti za njega ili da nacrtá most preko rupe.



Pomenuo bih i promotion sistem, gde kompanjoni, svaki sa svojom ličnošću i pričom, mogu da napreduju u jaču verziju svoje klase. To je onaj momenat kada ti evoluira Pokemon, ili kao job sistem u FF.

Kada je RPG žanr u pitanju, nekada je jako teško zaustaviti se. Koliki vam je scope po pitanju ideje i budžeta?

Danko: Trudimo se da budemo disciplinovani oko toga. Imali smo milion ideja u početku, ali smo uspeali da dizajniramo tok igre tako da imamo jako tanku narativnu nit, sa side contentom koji se direktno uvezuje u istu. Ako bismo imali neograničen budžet, mogli bismo da napravimo beskonačno side contenta, ali to zaista nije neophodno. Za ono što trenutno planiramo, za neki minimum će nam sigurno biti potrebno još jedno desetak meseci. Sa godinu i po dana na raspolaganju, mislim da ćemo uspeti da deliverujemo baš sve što želimo. Uvek postoji opcija ekspanzije, ali o tom potom.

Na temu budžeta, pokušavamo da dobijemo finansiranje od izdavača. Neki su već zainteresovani, ali kao plan B uvek imamo Kickstarter.

Šta laici ne kapiraju oko razvoja igara?

Danko: Integraciju svega. Pravljenje video igara je izuzetno multidisciplinarni posao. Mogu da imam najbolju ideju ikada, ali ja prosto ne znam da crtam. Ne umem da komponujem. Potrebni su mi ljudi koji to znaju da rade mnogo bolje od mene. Ali to je samo vrh ledenog brega, jer zatim treba spojiti njihove outpute u kohezivan proizvod. Svi sastavni delovi mogu biti 10/10, ali ako nemate jasnu viziju, ako ne umete da ih uklopite u jednu celinu, džabe sve.

Ja kao kreativni direktor moram da imam ideju šta hoću od muzike, art stila, pisanja, od praktično svega. Onda moram da uputim ljude koji će da realizuju te ideje, ali da im istovremeno dam dovoljno autonomije da zapravo rade svoj posao.



A marketing?

Danko: Marketing je krvav posao. Mislim da većina ljudi koji uzmu da prave igre, uključujući nas i mene lično, nisu spremni na veličinu tog poduhvata, jer se niko ne upušta u razvoj igara da bi ih reklamirao. Ja načelno želim da stvorim nešto, a ne da pričam o tome na internetu. Ceo taj proces, kako da igra dođe do igrača, preko Instagrama, YouTube-a, news outleta ili slično, izuzetno je veliki izazov i predstavlja posao za sebe. Čak mislim da ne preterujem ako kažem da je marketing pola posla u procesu izbacivanja jedne igre. Ona može biti odlična, ali džabe sve ako niko ne čuje za nju.

Podržite Ingenious Studios i dodajte Neverscape na vašu Steam wish listu.



GEJMING U RUHU EPSKE FANTASTIKE

UTISCI SA PLAY!CON AUTUMN 2026

Tokom vikenda 26. i 27. septembra održao se Play!Con Autumn 2026, naša 11. po redu konferenciju posvećenu video igrama i domaćoj i regionalnoj gejming sceni. Domaćin novog jesenjeg skupa ljubitelja video igara i istaknutih članova regionalne industrije bio je Festivala Epske Fantastike, organizovan uživo u MTS Dvorani u Beogradu.

Konferenciju smo otvorili uz Milana Vargu iz studija Dibidus Games. Milan nam je predstavio The Last Slava, igru sa tematikom koju će prepoznati svaki Balkanac. Izgrađena na temeljima naših običaja, mentaliteta i humora, igra ima za cilj da približi koncept slave internacionalnoj publici, a da istovremeno pruži iskustvo u kojem će se pronaći svaki igrač sa naših prostora.



Na drugom panelu razgovarali smo sa Borislavom Vesnićem i Markom Ristićem iz Tricomana Studiosa, novosadskog tima koji neumoljivo razvija izuzetno ambiciozan RPG projekat - Godforged: Origins of Ozgalor. Marko se ovom prilikom dotakao lora i settinga koji je u velikoj meri osmislio, dok smo sa Borislavom diskutovali o balansu scope-a i mogućnosti jednog nezavisnog tima. Godinama pratimo momke

iz Tricomana i napredak je očigledan, te jedva čekamo da sami otkrijemo poreklo Ozgalora!

Naš treći gost bio je Mateja Dragičević, koji nam je predstavio nekoliko aktivnih projekata iz kuhinje studija Retromagine. Fokusirali smo se na arkadni co-op multiplejer naslov Squomb, u koji je Mateja ujedno i najviše investiran, a popričali smo i o Ignoble, False Echo i drugim igrama. Ovi naslovi su izrazito različitih žanrova, ali se svaki vodi filozofijom i šarmom dobre stare retro pixel-art ere.

Prvi dan na Play!Con Autumn 2026 zatvorio je Gajbotron, jedan od najzapaženijih domaćih kreatora. Gajbo se osvrnuo na predstojeće igre i generalne aktuelnosti sa moderne gejming scene, bilo da se radi o developmentu, plasiranju proizvoda ili odnosu igrača sa razvojnim studijima. Otkrio je koje igre nikako ne smemo da propustimo u narednom periodu, a podelio je i svoje mišljenje o famoznom „GTA 6 fenomenu“.

Drugi dan je otvorio Emil Esov, game director iz Saber Serbia, studija koji se do nedavno zvao Mad Head Games. Emil je glavni reditelj igre Clive Barker's Hellraiser: Revival, prve gejming adaptacije čuvene horor franšize. Manje od dve nedelje pred



izlazak 8. oktobra, detaljno nam je objasnio ulogu game direktora, a usput i prikazao kako je tekao razvojni proces od ideje do gotovog proizvoda, fokusirajući se na nekoliko ključnih tačaka.

Na sledeća dva panela pridružili su nam se Radoš Nikolić i Ilija Šahinović, developeri koji su nam opisali kako izgleda nastanak jedne igre iz perspektive solo developera. Radoš je razgovarao o svom dark fantasy RPG-u Horns, odnosu ambicije i realnih mogućnosti jednočlanog studija i odnosu sa zajednicom. Plasirajući ga kao kombinaciju Rust-a i pomorskih bitki iz Assassin's Creed IV: Black Flag, Ilija nam je prikazao glavne ideje iz piratskog survival naslova Mutiny's Wake, kao i najveće izazove tokom razvoja. Oba predavanja su imala mnoštvo dodirnih tačaka, ali jedan detalj se istakao kao najveći trn u oku oba developera - marketing i čitav proces plasiranje igre na tržište.



Stavili smo tačku na Play!Con Autumn 2026 kroz razgovor sa Dragomirskom Lekom, istaknutim voditeljem Insert Coin podkasta. Upoznavajući ljude iz domaće industrije, njihove igre i način na koji nastaju, podkast je vremenom prerastao iz hobija u ulaznicu za novu karijeru i razvoj sopstvenih igara - Get The Artifact: Violent Incursion, koja izlazi 19. novembra, i Triple Run, čije je izdavanje planirano za 2027. godinu.

Time smo zatvorili naš skromni jesenji skup. Za sve koji su propustili Play!Con Autumn 2026 ili one koji ponovo žele da poslušaju predavanje koje im se posebno dopalo - snimak cele konferencije će uskoro biti okačen na našem YouTube kanalu. Želeli bismo da se zahvalimo gostima, organizatorima Festivala Epske Fantastike i svima bez kojih Play!Con ne bi postojao.

Vidimo se uskoro!





PREDSTAVNICI SRBIJE NA ESPORTS ŠAMPIONATU U LOS ANĐELESU

MARKO ROKSIĆ I MATEJA MILOŠEVIĆ

Tokom vikenda 22. i 23. avgusta, Marko Roksić i Mateja Milošević su uspešno prošli kroz kvalifikacije i obezbedili mesto na Global Esports Games šampionatu u Los Anđelesu, koji će se održati od 1. do 7. decembra 2026. godine. Njihova trka do završnog turnira bila je uzbudljiva i naporna, ali naši reprezentativci sada imaju vremena za predah pred početak priprema za šampionat!

U izuzetno jakoj konkurenciji, naš Clash Royale reprezentativac, Mateja Milošević, odigrao je kvalifikacije bez greške. Završio je turnir u velikom stilu, pošto je dominantno osvojio prvo mesto i put za Los Anđeles, izgubivši samo jedan duel nakon sedam odigranih mečeva.

Iskusni Marko Roksić, poznatiji kao Roksa, još jednom je potvrdio klasu u eFootballu. U grupnoj fazi gde se vodila velika borba za prve dve pozicije, Roksa je ostvario odličan skor od četiri pobeđe, jednog remija i samo jednog poraza. Sa osvojenim drugim mestom u grupi, Marko je uspešno zagarantovao svoj plasman na glavni turnir.

Roksić je nebrojano puta branio boje naše zemlje na međunarodnim esports turnirima, uključujući Global

Esports Games. Na evropskom izdanju takmičenja 2023. godine, osvojio je bronzanu medalju, dok je na IESF šampionatima zabeležio značajne uspehe. Gledali smo ga i na Phygital Football-u, nsvakidašnjem događaju koji spaja elektronske i tradicionalne sportove, gde je 2025. godine osvojio četvrto mesto sa svojom ekipom.

Nažalost, ostatak srpske delegacije nije uspeo da se pridruži Roksi i Mateji. CS2, Rocket League, NBA2K i MLBB Open ekipe završile su učešće u ranoj fazi kvalifikacija, a rigorozan žreb nije dopuštao nikakve propuste.



PETAR PEŠKIROVIĆ SLAVIO NA YU-GI-OH GENESYS ŠAMPIONATU U PARIZU

Srpski profesionalac Petar Peškirović je trijumfovao na Genesys šampionatu u okviru događaja YCS Paris 2026, gde je sa Sacred Beasts špilom stigao do titule nakon pobeđe nad Bilalom Benalijem u veoma neizvesnom mirror meču. Turnir je okupio preko 256 igrača koji su se nadmetali kroz 11 swiss rundi do top 8 faze.

U trci za zlatnu medalju, Peškirović je završio prvu fazu sa neverovatnim 11-2 skorom, obezbedio plasman u Top Cut i stigao do samog vrha kroz eliminacionu fazu. Stavio je tačku na veliku završnicu rezultatom 2-1 u napetom duelu koji je Petra odveo na vrh svetske scene popularnog Genesys formata.

Ovaj rezultat je dodatno učvrstio Sacred Beasts kao tier-1 špil u Genesys formatu, nakon odličnih rezultata na regionalnim turnirima i nedavnog skoka popularnosti u meti. Inače, ovaj arhetip datira još iz Yu-Gi-Oh GX ere (2004-2008), gde je poslužio kao

pandan egipatskim bogovima (Obelisk, Osiris, Ra) iz originalnog Yu-Gi-Oh animea. Ovde možete pogledati kako izgleda špil koji je Petar koristio, mada imajte na umu da ove Sacred Beasts karte predstavljaju moderna, unapređenja izdanja svojih originalnih verzija iz sredine 2000-ih.

Za one koji nisu upoznati, Genesys je relativno nov format koji igračima omogućava da sastave špil bez standardnih restrikcija Forbidden & Limited liste, uključujući neke od najjačih karata u istoriji igre. Međutim, svaka karta vredi određeni broj poena, a jedan špil može da primi zbir od maksimalno 100. Većina karata vredi nula poena, dok pojedine vrede čak 100 - Delinquent Duo, Abyss Dweller, Skill Drain i mnoge druge.

Pot of Greed vredi 30, tako da u špil možete ubaciti čak tri! Pored ovih pravila, bitno je napomenuti da u Genesys formatu ne postoje Link i Pendulum čudovišta.



REPORTAŽA

NEKA RASTE
I BUDE JAK!

UTISCI SA GAMESCOMA 2026

Gamescom iz godine u godinu postaje sve jači i ozbiljniji, pogotovu ako poredimo njegov power level sa onim pre perioda pandemije. Izlagači, sadržaj i program se poboljšavaju i proširuju do te mere da nas sledeće godine očekuje još jedna velika promena, ali hajde da se za sada fokusiramo na ovogodišnje izdanje.

Ako sa ulaza provirite u bilo koju salu, odmah se vidi da su štandovi veći, grandiozniji i prepuni domišljatih detalja. Bilo da je to Farming Simulator, Arc Raiders ili neka gatcha igra, imaćete šta da uslikate ili iskusite. Neke od poznatijih franšiza i kompanija čak imaju radnje uz svoje štandove gde prodaju merch, kao recimo Square Enix, CD Project Red, pa čak i LEGO. Količina naroda koja je posetila



ovogodišnji sajam je možda i najveća do sada, te je svakom halom, salom i hodnikom vladala skoro konstantna gužva.

Koliko ćete brzo doći na red da probate neku igru, pretežno zavisi od broja postavljenih

računara. Za većinu nećete morati predugo da čekate, ali i dalje ima onih sa redovima od po tri sata. Neki vam dozvoljavaju samo da pogledate video sa promocijom gejmplaja, dok na drugima možete zapravo da sednete i igrate. Takođe, na mnogim štandovima posetioci mogu da se slikaju na specijalnom delu koji prikazuje ili ocrtava neku scenu iz date igre, što je super ako ste veliki ljubitelj iste.

Od prošle godine imamo i posebnu salu za događaje i community eventove. Biznis zona je bila prepuna otvorenih postavki gde lako i bez ikakvog zakazivanja možete probati neku od igara, a neki su delili i šarenolike poklone od ogromnih torbi i raznih postera pa do bedževa, šešira i mnogo vrednijih nagrada. Najzanimljiviji i najveći poklon dobio sam od tima iza igre 1001 Threads of Mizan.

Što se igara tiče, najveće iznenađenje za mene bio je Elta Defy All Gods koji je prvi put najavljen i prikazan baš ove godine na ONL i odmah sam dobio priliku da ga isprobam.



Dopali su mi se i Ananta i Gundam Rogue Orbit, o kojima još ne smem da otkrivam detalje (NDA).

Hala 10 nam je ponovo priredila veoma specijalno iskustvo. Pored retro dela koji je dodatno porastao, brojne izdavačke kuće su naselile prostor do te mere da su neke aktivnosti redukovane, poput laser taga ili dela za škole i institucije za zapošljavanje. Indie Arena je ponovo bila prepuna zanimljivih naslova i štandova gde sam imao priliku da popričam sa mnoštvom mladih developera.

Prodajni deo je ove godine potpuno eksplodirao po pitanju TCG robe, od single karata do svih mogućih kutija i kesica. Na primer ja sam isprobao Palworld TCG koji na interesantan način kombinuje mehanike iz novijih Bandai TCG igra i mnogo brži i agresivniji gejmplej.

Artist Alley je ponovo bio dom za umetnike i kreativce koji su izlagali i prodavali svoje rukotvorine. Pored standardnih printova i privezaka, bilo je dosta novih ručno radenih predmeta, od kockica do drvoreza. Cosplay je isto tako bio veliki deo sajma i pored već ustaljenog Cosplay Village-a, imali smo priliku da se upoznamo i slikamo sa nekoliko poznatih cosplayera.



Najveća novina ove godine je prisustvo dobrotvorne organizacije Games Done Quick, gde smo iz prve ruke iskusili kako neki poznati speedrunner igrači za tili čas prelaze najrazličitije igre. Ovo je definitivno jedan od boljih dodataka sajmu i nadam se da će se ekipa iz GDQ ponovo vratiti.

Gamescom je već objavio datum događaja za 2027. godinu i ujedno potvrdio da će trajati nedelju dana. Za sledeće izdanje, Gamescom se spaja sa Game Developer Conference u jedno ogromno telo koje će od 23. do 29. avgusta beskompromisno vladati gejming sferom u Evropi i šire!



REPORTAŽA

MEĆAVA NAD
ANAHAJMOM

Star više od dve decenije, BlizzCon je pre-rastao granice obične gejming konvencije i postao jedan od najprepoznatljivijih događaja u svetu video igara. Prvi BlizzCon se održao 2005. godine u Anahajmu, kao okupljanje posvećeno svim ljubiteljima Blizzard franšiza. Najave novih igara i ekspanzija, prezentacije, paneli, esports takmičenja, cosplay i pre svega susret zajednice koja deli ljubav prema univerzumu koji je Blizzard iskrojio, praktično su ga pretvorili u praznik za milione fanova.

Početkom ove decenije sudbina je postala nemilosrdna. Pandemija korona virusa onemogućila je održavanje klasičnog događaja

2020. godine, dok je 2021. organizovan BlizzConline u onlajn formatu. Blizzard je iste godine saopštio da razmatra budućnost događaja, a kompaniju su u međuvremenu uzdrmale i ozbiljne kontroverze.

Zbog toga je povratak BlizzCona ove godine bio posebno značajan. Od 12. do 13. septembra, Anahajm je ponovo ugostio na hiljade fanova, uz program koji je prevazišao sva naša očekivanja. Posebno nas je obradovalo što je Blizzard, u skladu sa mogućnostima, posvetio jednaku pažnju svim svojim franšizama. Zbog toga smo vam spremili recap najvažnijih najava sa BlizzCona 2026!

HEARTHSTONE

Za početak, Tavernu se pridružuje Chen Stormstout! Monk stiže u Hearthstone u martu 2027. godine kao prva igriva klasa nakon Death Knight-a iz 2022. Blizzard nije podelio detalje o gejmpleju, ali pretpostavljamo da će se njegov stil igre približno poklapati sa originalnom WoW klasom.

Fokus Hearthstone panela bila je najava Reign of the Black Empire ekspanzije. Novo poglavlje nas vraća u drevni Azeroth, u doba kada su Old Gods bili na vrhuncu svoje moći. Tada su C'Thun, N'Zoth, Yogg-Saron i Y'Shaarj vladali svetom, a u rukama igrača sada postaju novi Legendary neutral minion.

Reign of the Black Empire uvodi i Assemble, mehaniku koja omogućava spajanje dve karte u jednu moćnu, često haotičnu kombinaciju. Kada dodamo novog miniona u ruku, moći ćemo da zamenimo deo njegovog teksta sa drugom kartom iz unapred definisanog pool-a. U tom smislu, Assemble predstavlja novu priliku za personalizaciju stila igre svakog igrača.

Nećemo morati još dugo da čekamo, pošto nova Hearthstone ekspanzija stiže već 20. oktobra.

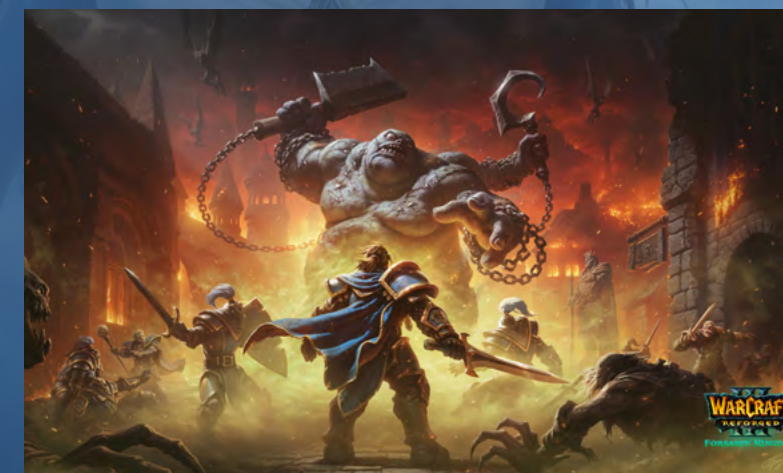


WARCRAFT III: FORSAKEN KINGDOM

Više od 20 godina nakon što smo ispratili pad Lordaerona, Blizzard otvara sledeće poglavlje ove legendarne sage sa Warcraft III Reforged: Forsaken Kingdom. Nova kampanja je izašla 12. septembra i možete je igrati već sada!

Priča je podeljena na prolog Last Days of Lordaeron i glavnu kampanju Forsaken Kingdom, koja prati posledice Arthasovog povratka u Lordaeron, uspon Sylvanas Windrunner i Forsakena i njihov ulazak u Hordu. Prolog se sastoji iz četiri questa i ponudiće klasično, linearnije Warcraft III iskustvo, dok se glavni deo igre širi u kampanju sa open-world RPG elementima, nalik na Rexxar-ovu avanturu u The Founding of Durotar.

Warcraft III Reforged: Forsaken Kingdom donosi oko 30 sati gejmpleja, uključujući skoro sat vremena sinematika. Tu je i Forsaken Paladin kao novi tavern heroj, konstantna progresija heroja između glavnih questova, posebni slotovi za opremu u inventaru i sistem talenata povezan sa sporednim misijama. Na kraju moramo da pomenemo i poboljšanja za World Editor, platformu koja je probudila kreativni duh mnogih gejmera još početkom 2000-ih.



DIABLO V

U nama potpuno neočekivanom segmentu, Blizzard je najavio Diablo V za proleće 2029. godine. Kratak video tizer otkrio je glavnu premisu igre: Šta bi se desilo da je Diablo pobedio i Sanctuary pao? Šta morate da učinite da biste spasili svet koji je već uništen?

Radnja se odvija sedam godina nakon trijumfa Gospodara Terora. Ceo Sanctuary je u rasulu, te gradovi uopšte ne postoje - igrači će pronaći utočište samo u karavanima sa ostalim preživelim, trgovcima i zanatlijama koji tumaču svetom. Za razliku od ekspanzija i sezona iz četvorke koje su bile posvećene njegovoj braći, Diablo dobija celu igru samo za sebe.

Što se tiče gejmlje, Blizzard je otkrio tri klase - Demon Huntera i Monka koji su debitovali u Diablo III, kao i potpuno novog Plague Knight-a. Kada je reč o itemima, setovima, inventaru i tempu kombata, saznali smo da je razvojni tim snažno inspirisan Diablo dvojkom.

Diablo V je u ranoj fazi razvoja, a Blizzard će krenuti da objavljuje redovne vesti o istom počevši od 2027. godine.



WORLD OF WARCRAFT: THE LAST TITAN

Nije mogao da prođe WoW panel a da se Blizzard ne dotakne sledeće ekspanzije, The Last Titan. Videli smo kratak sinematik, mada je jasno da kompanija ne želi da otkrije previše o završnici Midnighta.

Veći deo segmenta posvećenog World of Warcraft retailu bio je fokusiran upravo na aktuelnu ekspanziju, uz predstavljanje poslednjeg velikog apdejta, Eclipse. Xal'atath dostiže vrhunac moći, razvaljuje dveri koje vode do worldsoula Azerotha i šalje svoje void minione u napad. Ovo je jasan znak da je konačno došlo vreme da joj se direktno suprotstavimo!

Kratak tizer ekspanzije koja će staviti tačku na The World Soul sagu otkriva zaleđeni Northrend kojim besne žestoke mečave, a iz magle izranja titularni titan, naoružan džinovskim laserskim topovima.

Nakon toga, reditelj Ion Hazikostas se izvinio što nije mogao da otkrije više detalja o The Last Titan, ali je nagovestio da će poslednje poglavlje Eclipsa otvoriti put ka kulminaciji 20-godišnje priče World of Warcrafta.



STARCRAFT

Vraćamo se u najudaljenije predele svemira i Koprulu sektor u StarCraftu, open world shooteru koji stiže na proleće 2030. godine. Nakon kratkog tizer trejlera koji nas je apsolutno oduvao, saznali smo nekoliko zanimljivih detalja o igri.

StarCraft će po strukturi podsećati na Far Cry, ali će igrači sami moći da kreiraju glavnog lika i kroje njegovu priču. Odmah nakon toga, potvrđeno je da igra neće posedovati multiplejer/live service elemente, što znači da je Blizzard bacio apsolutni fokus na kampanju sa jasnim uvodom, razradom i zaključkom. Ipak, s obzirom da izlazi tek 2030. godine, teško je poverovati da neće dobiti neku vrstu multiplejer moda uz osnovnu kampanju. Možda squad co-op?

Razvojni tim je razgraničio dva segmenta igre: misije koje će imati posledice po priču, kao i slobodno istraživanje otvorenog sveta. Takođe smo saznali da je radnja smeštena 70 godina nakon događaja iz StarCrafta II, što je razvojn timeru pružilo mnogo više slobode kada je priča u pitanju.



WORLD OF WARCRAFT: FOREVER

I na kraju je stigla najava kojoj su su nadali svi ljubitelji dobrog starog WoW-a. World of Warcraft: Forever predstavlja novo, treće WoW iskustvo uz Retail i Classic i daće nam šansu da ponovo posetimo Azeroth iz vanilla ere. Čekaju nas tri nove zone, preko 1000 questova, devet novih dungeona, novi raid tierovi, uključujući Barrow Deeps i Hyjal Summit, Skyborne rasa, nove kombinacije rasa i klasa kao što su Forsaken Paladini i Dwarf Shamani, legacy progression i još mnogo toga.

Blizzard je istakao da ovim izdanjem želi da što vernije dočara originalni WoW i pruži što autentičnije vanilla iskustvo, a ne da prati trendove aktuelne, retail verzije. Ipak, Blizzard se nada da će Forever privući što veći broj ljudi, bez obzira na to da li igraju retail, Classic, nisu igrali godinama ili su potpuno novi u World of Warcraftu.

Čim je izašla 17. septembra, beta je postala preopterećena zbog ogromnog interesovanja, a čini se da se situacija neće promeniti ni kada Forever dobije full release 4. novembra.



TOP LISTA

NAJPRODAVANIJE NINTENDO IGRE

	1. Prodate kopije: 82,90M		2. Prodate kopije: 71,53M
	3. Prodate kopije: 50,29M		4. Prodate kopije: 40,24M
	5. Prodate kopije: 38,14M		6. Prodate kopije: 37,38M
	7. Prodate kopije: 34,06M		8. Prodate kopije: 33,14M
	9. Prodate kopije: 31,40M		10. Prodate kopije: 30,80M



NAJNOVIJE VESTI IZ SVETA ESPORTA MESEČNI TURNIRI

RUR.RS

ZAPRATI NAS



REVIEW

AUTOR
Igor Totić

MARVEL
WOLVERINE

KAD TI HR OTUPI KANDŽE...

Sigurno znate onaj meme gde Wolverine tužno leži u krevetu i gleda sliku Džin Grej? E sad, zamislite da je taj meme koncept cele video igre koja je ekskluziva za PS5 i služi da proda konzolu. Prosto mi je fascinantno kako su mogli da naprave toliko grešaka sa likom koji postoji već više od 50 godina i da potpuno udave njegov karakter, a da pritom načine igru toliko dosadnom. Toliko da 20 sati deluje kao večnost.

Insomniac i te kako ume da napravi odličnu superherojsku igru - sva tri Spajdermena su bila sjajna (dvojka je imala svoje probleme ali i dalje kida). Znaju kako da vas stave u kostim superheroja i da vam prepuste kontrole i zbog toga apsolutno ne razumem šta se ovde desilo. Hajde prvo da krenemo od Loganovog dizajna i priče.

Glas i lik Wolverinu ovoga puta pozajmljuje Lijam Mekintajer (Spartak, Gears of War) koji radi odličan posao sa scenarijem koji mu je dat. A ono što mu je dato jeste da je Wol-

GEJMPLEJ SE SVODI NA
SPAMOVANJE KVADRATA
UZ POVREMENO,
NEBAVEZNO
PRITISKANJE TROUGLA

verine nizak i retko džangrizav, često tužan, ponekad nasmejan, raspoložen i izuzetni timski igrač koji se igra sa klincima i pomalo je empata. Molim? Da, Wolverine je tužan i često se izvinjava i pomaže oko trivijalnih stvari, kao na primer pomeranje frižidera (ne, nisam izmislio ovo).

Besnilo se izražava samo kroz borbu i ogroman je kontrast u odnosu na momente kada je smiren (da ne kažem tužan). Sve zamišljam kako je neko iz HR-a sedeo u sobi sa piscima i govorio im kako je neprijatno što Logan mnogo psuje i da bi trebalo da bude malo nežniji. Kako on nije jednodimenzionalna besna ličnost već kompleksna kao tužni crni luk čiji se slojevi lagano otklanjaju kako bi se u sredini pronašao nežni cvetić koji ne sme i ne želi nikoga da uvredi ili povredi. Ja se izvinjavam, malo mi je muka odjednom...

Priča ne prati nijedan konkretan strip, film ili video igru, već su developeri razvili svoj narativ. Naime, Logan je bivši član Tima X, preteče X-Men-a koji vodi Nataniyel Eseks i koga sjajno igra Troj Bejker. Ovo je mali tim mutanta koji se bori da preživi u diskriminatorom svetu i pokušava da pronađe i „spasi“ što više mutanata. Ključni članovi tima su Sabertooth i Raven (Mistique) koji prate Logana kroz avanturu.

Sticajem okolnosti, Logan se vraća u tim i pomaže da se zaustavi Trask koji pravi Sentinele, robote specijalizovane za uništavanje mutanata. Tokom ovih misija, sreću Džin Grej i malu grupu mladih mutanata i tu kreću vrlo predvidivi i jako dosadni zapleti. Naravno, ima i „hoće-neće“ momenata između Džin i Logana, ali to je već poznato kako iz trejlera, tako i iz zdravog razuma. Negde na pola igre deluje kao da su ostali bez ideja pa su odlučili da nas prebace u Japan, gde sam imao osećaj kao da gledam One Piece filer - nema veze sa pričom i nikako da se završi. Sve u svemu, priča je izuzetno spora, dosadna, predvidiva i generalno slaba. Nijedan zaplet nije iznenađujuć niti originalan.

Dizajn karaktera nije nimalo bolji. Kao glavni lik, Wolverine je... okej. S obzirom da ima gomilu kostima koje može da otključa, njegov dizajn može (a i ne mora) da bude veran stripovima, filmovima i drugim medijima, i to je isključivo na igraču. Propratni likovi su potpuno druga priča.



**SPECIJALNI NAPADI SU SUPER
DOSADNI I NEVEROVATNO
NEORIGINALNI**

Muški karakteri su manje-više verni svojim izvorima.

Sabertooth je ogroman, glasan i bezobrazan i njegov dizajn prati taj opis. Eseks ima sitne detalje koje otkrivaju pravu priču (ko zna, zna) i takođe lepo pripada X-Men univerzumu. Omega Red mi je najomiljeniji ali sam se razočarao u jednu stvar oko njegovog lika (neću da spojlujem). Ženski likovi doduše izgledaju kao sredovečne žene koje su prvi put ušle na Comic-Con u jeftinim kostimima. Ovo se odnosi i na Raven, Džin, a pogotovo na Lady Deathstrike koja izgleda kao da se pre svake borbe napuni botoksom da joj ne vise obrazi. Insomniac je isti ovaj problem imao sa MJ u Spider-Man 2 i mislio sam da će naučiti na svojim greškama.





Što tiče dizajna sveta, tu nemam ništa loše da kažem. Logan će putovati kroz snežne kanadske planine, skrivene baze, pristaništa, kao i kroz Japan i fiktivni Madripor. Lokacije ni u jednom momentu nisu bajate i to je možda jedina svetla tačka ove igre.

E sad dolazimo do najbitnijeg dela, a to je sam gejmplej. Za razliku od Spajdermena, ovo je linearna igra i jako je bitno da svaki momenat bude zabavan. U dizajnu video igara, postoji nešto što se zove „pravilo 30 sekundi“. To znači da igra mora da ima 30 sekundi gejmpleja koji su toliko zabavni da mogu da se ponavljaju da ne budu dosadni. Ovo Wolverine nema.

Priča počinje vrlo visceralnom borbom gde možete videti šta vas čeka kroz ostatak igre. Logan cepa i kida neprijatelje svojim kandžama i imate osećaj da vas očekuje mnogo jedinstvenih komboa, brzog planiranja i ocenjivanja situacije koja vas krvavo nagrađuje. To sam očekivao, a dobio sam spamovanje kvadrata do kraja igre gde ponekad pritisnem trougao (ali i ne moram).

Marvel's Wolverine se deli na tri celine. Prva i

DIZAJN SVETA JE SVETLA TAČKA OVE IGRE

najveća su sinematiki koji su često spori i neretko dosadni, druga je borba koja je neverovatno bazična, a treća je trčanje preko prepreka gde bukvalno držite jedno dugme (R2) i ponekad pritisnete skok. I to je cela igra, nema ništa dublje od toga.

Igra će pokušati da vas prevari sa dva različita skill tree-a, ali mene nije uspela. Prvo drvo (ako možemo tako da ga nazovemo) je linearna progresija kroz komboe i specijalne napade. Komboi su nebitni i često beskorisni jer kvadrat+kvadrat+trougao rešavaju većinu neprijatelja (igra je brutalno laka čak i na većim težinama). Specijalni napadi su super dosadni i neverovatno neoriginalni. Logan na početku ima vrtenje sa kandžama i, pazi sad, UDARAC KOLENOM. Da, specijalni napad jednog od najpoznatijih X-Men-a u istoriji ove franšize ima specijalni napad gde udari kolenom. Pa čak i Wolverine u Marvel Cosmic Invasion ima zanimljivije specijalne napade od Wolverina iz X puta skuplje igre, a da ne spominjem stari Marvel vs. Capcom.

Drugo drvo je potpuni promašaj i izgleda da je dizajnirano da veštački popuni dužinu igre. Ovde popunjavate posebne poene koje vam dodaju sposobnosti kao što su „leći se kada blokiraš“, „imate više vremena da blokirate“ (iako vam igra daje tri radna dana vremena za blok) ili „namiriši bolje skrivene kutije“. Ove poene možete da otključate „istraživanjem“ nivoa, sakupljanjem viski flaša, kutija i pronalaženjem MISTERIOZNIH VRATA. Da, igra usred vrlo bitnih momenata u priči odlučuje da vam skrene pažnju na misteriozna vrata u kojima imate izazove kao što su „pobij sve neprijatelje za određeno vreme“ ili „stigni od tačke A do tačke B za što kraće vreme“. U zavisnosti od



rezultata, dobijate poene za drugi skill tree i očigledno je dizajnirano i ubačeno naknadno da se veštački produži igra. Ovi izazovi nisu teški ali su zato jako dosadni, pogotovo trčanje. Ovakve lokacije imaju smisla u God of War ili Star Wars Jedi igrama jer skreću pažnju od istraživanja, dok u Wolverineu samo prekinu akciju bez ikakvog smisla. Umotali su oni narativni razlog za ova vrata ali se iz aviona vidi da su ubačena na silu.

Istraživanje tokom misija je širok pojam jer Logan može da namiriše sve skrivene stvari, tako da ni ne morate da se trudite da skupite sve na mapi. A ne pomaže ni to što Logan konstantno komentariše šta treba da se radi i gde treba da se ide, kao da misle da su svi igrači glupi i da ne umeju da idu linearnom putanjom kroz misije. Ne samo da imate marker, već imate i trag koji pokazuje Loganov pojačani njuh. Sve ovo da bi vam rekli „idi pravo“.

Uf, što više pišem ovaj tekst, sve se više nerviram. Ne, nije to toliko nerviranje koliko razočaranje. Insomniac je postavio visoke standarde sa Spajdermen igrama i jedino što je uspeo da prenese na Wolverina su performanse na PS5 (koje su izuzetno stabilne). U mojoj ranoj kopiji, imao sam dosta polomljenih tekstura gde svi modeli izgube boje i onda igra samo pukne, ali ne verujem da će se to dešavati sa zakrpom koja će sigurno izaći prvog dana.

Wolverine je jako dugo bio u razvoju i očekivao sam kulminaciju svih dobrih elemenata koji su se razvili sa Spajdermen igrama, ali na kraju smo dobili vrlo skupu bazičnu igru čiji najveći greh jeste da je dosadna. Wolverine sada izgleda kao prva igra od Insomniaca, a ne već četvrta, i to računam samo Marvel igre. Minimalna zabava, dosadna i spora priča, kastrirani glavni junak, užasan dizajn sporednih likova, repetitivni gejmplej, veštačko produžavanje i ostale sitne iglice koje su me bockale kroz celu igru, nikako ne opravdavaju cenu koju traže.



PLATFORME:

PS5

RAZVOJNI TIM:

Insomniac Games

IZDAVAČ:

Sony Interactive Entertainment

TEST PLATFORMA:

PS5

CENA:

79,99€

OCENA **5**

- ✓ Neki momenti umeju da budu zabavni
- ✓ Radi odlično na bazičnom PS5
- ✗ Igra nema nikakvu dubinu
- ✗ Veštačka dužina
- ✗ Neviđeno dosadno

Igru ustupio:
PlayStation

PRIČA JE IZUZETNO SPORA, PREDVIDIVA I GENERALNO SLABA

REVIEW

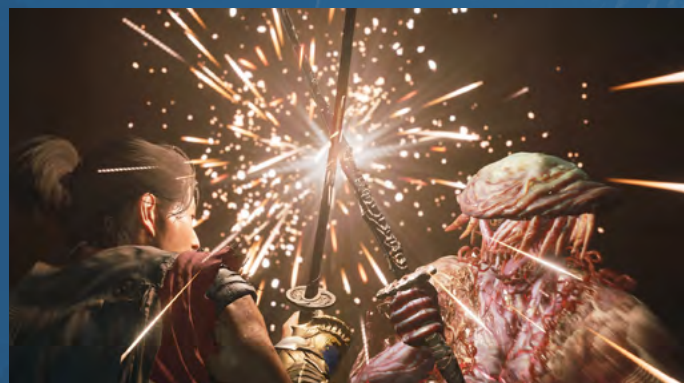
AUTOR
Milan ŽivkovićONIMUSHA
WAY OF THE SWORDBOŽANSTVEN POVRATAK
APSOLUTNE LEGENDE

Sedam dugih godina je prošlo od poslednje igre iz Devil May Cry serijala, a deluje kao čitava večnost. I onda se osvrnem na Onimushu... Dvadeset i dve pune godine!

Poslednji pravi nastavak serijala izašao je još u vreme kada sam sa ljudima sa foruma razmenjivao igre na diskovima na kojekakvim okupljanjima. Takoreći u vremenu iz alternativne dimenzije. I lagao bih kada bih rekao da me najava nove igre nije izuzetno obradovala već prvim trejlerom. Onimusha je stvarno kulni serijal.

Možda najzanimljivije u vezi svega je što Way of the Sword ne pokušava da izmisli potpuno novu Onimushu. Umesto toga, uzeto je ono zbog čega je serijal nekada bio poseban i prilagođeno modernom gejmingu. Rezultat je igra koja je istovremeno prilično poznata a dovoljno drugačija da ne deluje kao muzejski eksponat, već kao moderan naslov.

Ovoga puta, u centar priče je stavljen Miyamoto Musaši, jedan od najpoznatijih – ako ne i najpoznatiji japanski mačevalac. Capcom je za njegov dizajn iskoristio lik legendarnog glumca Tošira



Mifunea, što je jedan od onih detalja koji igri odmah daje određenu težinu. Musaši ne izgleda kao generički anime samuraj iz još jedne video igre, već kao čovek koji stvarno kao da je izašao iz nekog starog japanskog filma. A onda mu igra oko ruke postavi Oni rukavicu i pošalje ga da maklja demone. To je otprilike Way of the Sword u jednoj rečenici.

Nova Onimusha ponovo meša istorijski Japan sa natprirodnim elementima. Kjoto je zahvaćen zloslutnom energijom, Genma demoni se pojavljuju gde god da pogledate, a stvarni događaji služe



samo kao osnova za priču koja očigledno nema nameru da bude lekcija iz istorije. I iskreno, tako i treba.

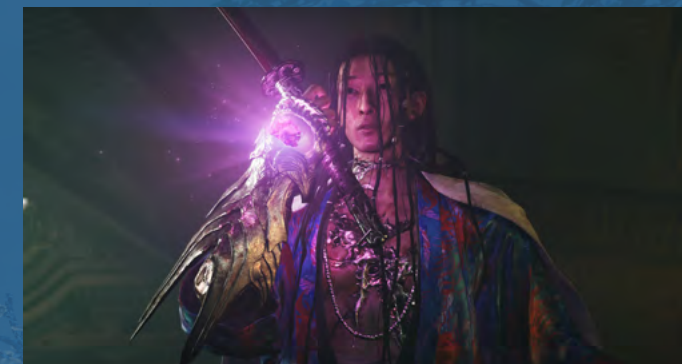
No, verovatno najslabiji element igre, za mene je bila priča. Ona je prilično jednostavna i ne pokušava da vas impresionira nekakvim komplikovanim zapletom u sedamnaest slojeva. Musaši ima svoj cilj, demoni imaju svoj, a između njih se nalazi dovoljno povoda da mač praktično nikada ne ostaje u koricama duže od nekoliko minuta.

Jeste, voleo bih da je priča jača, odnosno da ima snažniji „hook“ koji vas drži do kraja, ali kada sagledam ostale elemente, to i nije tako važno. Kada igra želi da bude ozbiljna, ume da bude ozbiljna. A kada želi da bude smešna, nema problem da pusti svoje likove da budu pomalo luckasti. I to funkcioniše.

Posebno Musaši ima dovoljno karaktera da ne deluje kao marioneta kojom samo prolazimo kroz svet. Njegova verzija je samouverena, povremeno duhovita i dovoljno opuštena da spreči da čitava igra ode u konstantno mračno samurajsko prenemaganje. Dakle, priča nije naročito inteligentna ali služi svrsi.

Sa druge strane, jedna od stvari koja mi je najviše prijala jeste način na koji igra koristi mesto svojih dešavanja. Kjoto je prepoznatljiv, ali nije lep na klasičan način. To je ona neka Silent Hill i Resident Evil: Village lepota, koja celoj igri daje gotovo horor atmosferu. Jako sam uživao u istraživanju okoline koja krije mnoge tajne a prosto vapi za nekim slušalicama ili bar tišinom u stanu dok se igra i tone u atmosferu.

**RE ENDŽIN OVDE RADI
ONO U ČEMU VEĆ
GODINAMA BRILJIRA**

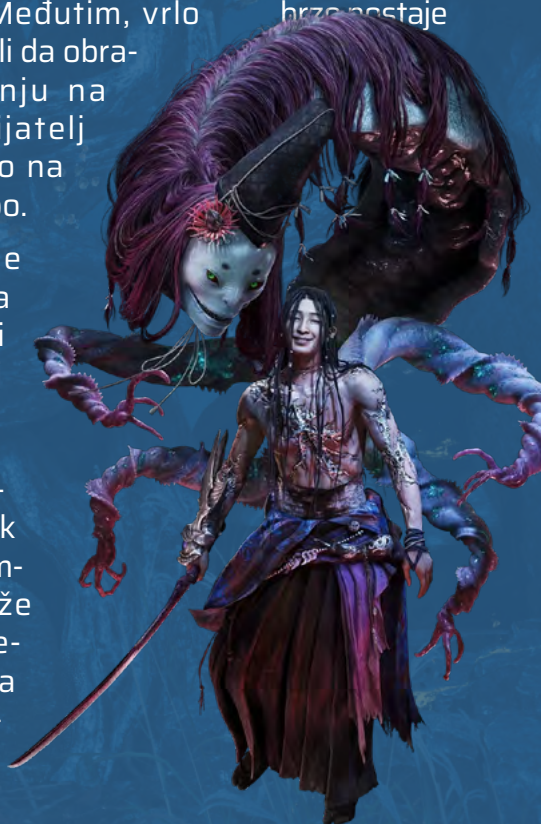


RE Endžin ovde radi ono u čemu već godinama briljira: detaljni likovi, odlične animacije i veoma impresivni efekti. Dodajte tome onaj atmosferski, jezivi dizajn i eto svih razloga zašto Way of the Sword izgleda toliko dobro. Još kada krenu animacije koje pojačaju izgled igre još više, kao što smo imali prilike da vidimo u Monster Hunter Wilds, svaka lokacija izgleda bukvalno kao scena iz filma. Tu naravno doprinosi odlično kadriranje i izvrсна akciona koreografija.

Musaši posebno dobro izgleda. Njegovi pokreti nisu prenaplašeno brzi, već imaju izvesnu težinu. Svaki zamah mačem deluje kao da ima početak, sredinu i kraj, umesto da se katana pretvori u svetlosnu sablju čim pritisnete dugme za napad. I to je važno, jer upravo je borba srce cele igre.

Onimusha je naravno oduvek bila akcioni serijal, ali Way of the Sword ozbiljno podiže ulogu. Na prvi pogled borba deluje poznato. Imate lagane i snažne napade, odbranu, izbegavanje i različite sposobnosti. Međutim, vrlo brzo postaje jasno da igra želi da obrati posebnu pažnju na ono što neprijatelj radi, a ne samo na sopstveni kombo.

Pariranje je jedan od temelja sistema, ali ono što ga čini zanimljivim jeste način na koji se nadovezuje na ostatak borbe. Dobro tempiran blok može potpuno promeniti situaciju, a posebno zadovoljstvo dolazi





U CENTRU PRIČE NALAZI SE MIYAMOTO MUSAŠI, JEDAN OD NAJPOZNATIJIH – AKO NE I NAJPOZNATIJI JAPANSKI MAČEVALAC

kada uspešno izvedete „issen“, napad u momentu pre napada protivnika, koji je posebno teško izvesti ali i naročito žestoko kažnjava demona sa druge strane oštrice.

Kada protivnikov napad pretvorite u njegovu smrt, to je onaj tip mehanike zbog kojeg ćete nakon nekog vremena početi da razmišljate manje o tome kako da pobedite neprijatelja, a više o tome kako da ga ubijete što lepše. A igra vas i za to nagrađuje!

Duše koje sakupljate od poraženih protivnika koriste se za unapređivanje, dok različiti resursi i oprema otvaraju prostor za postepeno razvijanje Musašija. Sistem je dovoljno bogat da stalno imate osećaj da nešto napreduje, ali nije toliko komplikovan da morate da otvorite Excel tabelu pre nego što potrošite sledeći poen.

Tu su i delovi opreme koji mogu da budu korisni u različitim situacijama ali i sistem poteza koji su međusobno kompatibilni. I tu Way of the Sword pokazuje jednu od svojih najvećih prednosti. Igra ne pokušava da vas impresionira sirovom količinom sistema, već time kako se ti sistemi međusobno nadovezuju. Primer?

Počneš borbu običnim napadima a zatim pariraš. Protivnik ostaje otvoren, kazniš ga a njegov naredni napad još više koristeći „issen“. Pokupiš duše, aktiviraš moć, preletiš na sledećeg neprijatelja. I pre nego shvatiš, napravio si malu koreografiju



koju bi bilo mnogo zabavnije gledati nego čitati o tome kako izgleda.

Igra ipak ne želi da bude čisti linearni hack-and-slash. Lokacije imaju dovoljno prostora za istraživanje, skrivene predmete, različite puteve i sadržaj koji vas tera da malo skrenete sa glavne rute. Imate i sistem tačaka na koje se možete teleportovati, tako da igra ohrabruje igrača da prvo krene na stranu koja mu deluje najzanimljivije, što je skoro uvek bolje nego da vas vuče za rukav ka jedinoj i glavnoj misiji.

Igra ima i malo RPG arome ali daleko od toga da se pretvara u open-world naslov sa 700 ikonica na mapi, i hvala Bogu na tome. Way of the Sword bi radije da vam pokaže zanimljivu lokaciju, nego koliko sadržaja može da ugura u nju.

I ponovo bih atmosferu izdvojio kao možda najvažniju stvar pored same borbe. Kada se sve sabere, ova igra ne pokušava da bude najbolji RPG, da ima najbolji zaplet ili najveći svet. Ona želi da bude Onimusha. Želi da imate osećaj da ste samuraj u Japanu koji se raspada pod naletom demon-skih hordi. Želi da nakon mirnog istraživanja uđete u mračni sokak, čujete neprijatelja, isučete mač i onda pet minuta kasnije shvatite da ste upravo napravili demonske čevapčice.



I u svemu tome je veoma uspešna. Grafika joj pomaže, pa i muzika, pa i dizajn lokacija. Ali pre svega, pomažu animacije prožete koreografijom borbe i jaka atmosfera. Sve je podređeno tome da svaki sukob ima određenu težinu.

Teško je uperiti prstom na nedostatke, sem one za koje deluje kao da su namerno zapostavljeni. Ali ako nešto moram da iskritikujem, neka to budu obični protivnici. Srž akcije ove igre jesu okršaji sa „kraljicama“. A svi običnjaci između tih velikih dešavanja, ne opravdavaju postojanje ovako raznovrsnog borbenog sistema. Jednostavno, previše su laki za pobediti. Ali ako uživate u tome da se osećate kao moćni i legendarni samuraj, možda to i nije tako loše?

Capcom se izgleda setio zašto je Onimusha nekada bila tako dobra. Uzmeš samuraja, daš mu mač, pošalješ ga u demonima inficirani grad i kažeš mu da reši problem. A ponekad ti zaista ne treba ništa više od toga...

LOKACIJE IMAJU DOVOLJNO PROSTORA ZA ISTRAŽIVANJE I ČESTO VAS PODSTIČU DA SKRENETE SA GLAVNE RUTE



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i5-10400 / AMD Ryzen 5 3600
GPU: GeForce RTX 2060 Super / Radeon RX 6600
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 50 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Capcom

IZDAVAČ:
Capcom

TEST PLATFORMA:
PC

CENA:
69,99€

OCENA 8,5

- ✓ Odlična i zadovoljavajuća borba
- ✓ Izuzetno dobra atmosfera
- ✓ Jako lepa grafika i prezentacija
- ✗ Priča je jednostavna i predvidiva
- ✗ Obični protivnici umeju da dosađuju
- ✗ Povremeno neizbalansirane deonice i težina

ŠTA NAM JE TO SOFIJA PREĆUTALA...

Nije tajna da ne volim takozvane prednastavke. Investiraš se u priču, želiš da ona ide dalje u nekom smeru, kad eto ti ga sad - hajde da vidimo malo šta se desilo pre početka cele fabule. Kao da me to baš sad nešto zanima...

Ni „spinoff“ naslovi nisu mnogo bolji, kad počnu da jašu na slavi originalnog materijala, samo iz drugog ugla. Ali šta može biti jedino gore od ove dve stvari? Gore je kada se iskombinuju, jer Resonance: A Plague Tale Legacy je „spinoff“ prednastavak Plague Tale duologije, za koju takođe nije tajna da je obožavam.

Pa može li odlični Asobo studio u istom univerzumu razbiti kletvu i stvoriti nešto što je i „spinoff“ i prednastavak a u čemu ću uživati? S obzirom da sam celim uvodom sugerisao da je ovo neka potencijalno loša igra, odmah moram da demantujem. Da! Bez obzira na prirodu stvari, apsolutno sam uživao u ovom naslovu!

Nego, da pređemo na stvar.

Igra prati Sofiju, devojkicu koju tokom drugog nastavka duologije Amisija i Hugo sreću na svojoj teskobnoj pustolovini. Takoreći - sapa-

tnica. No s obzirom da im ništa nije govorila o svojim dogodovštinama u originalu, a proživela je sve ono što ovaj prednastavak donosi, evidentno je da razvojni tim baš i nije imao ovu igru na umu...

Ovo me malo i dodatno čudi, s obzirom da je sam kraj A Plague Tale: Requiem-a sugerisao promenu ambijenta a ne povratak postojećim likovima i nedaćama u srednjem veku. Pa iako sam bio razočaran tom činjenicom, razvojni tim se postarao da Resonance ne deluje kao reciklirana igra i usiljen naslov.

Početak otkriva više o Sofijinim korenima. Detinjstvo i kletvu koja ju je pratila od ranih dana. Kako ju je težak život pretvorio u sposobnog borca i nekoga ko je spreman da do kraja sazna sve o teretu koji nosi. Takav put, vodi je na daleko ostrvo gde vreba iskonsko zlo koje već dugo spava ali nikada ne miruje.

**IGRA PRATI SOFIJU, DEVOJKU KOJU
AMISIJA I HUGO SREĆU NA SVOJOJ
TESKOBNOJ PUSTOLOVINI**

RESONANCE — A PLAGUE TALE LEGACY —



Za razliku od Amisije koja iz petnih žila izvlači snagu da se suprotstavi višestruko snažnijim protivnicima, Sofija je virtuoz sa mačem i bodežom. Borbeni sistem, iako malo nezgrap-pan, jako je zabavan i atraktivan. Ako ispratite

ritam borbe, sa lakoćom možete savladati i desetinu protivnika u roku od minut-dva.

Ono što kvari celo iskustvo na tom polju, jeste kamera koju je jako teško kontrolisati dok se borite, a ne postoji opcija za targetiranje protivnika. Da stvar bude gora, kamera se ponekad može i zaglaviti u zid i koštati vas nekoliko udaraca ili pak života.

Igra je ispunjena fantastičnim lokacijama koje odišu atmosferskim ambijentom, a mnoge od njih su ispunjene i zagoneškama. Pa dok su zagoneške većinom jednostavne ali ne i prelake, pa pružaju dobru dozu satisfakcije, rekao bih da su prečeste i da kvare tempo priče.





Jedna zagonetka mi je oduzela više od pola sata života, što je nešto što mi se bukvalno nikada ne dešava. Da li sam bio u nekoj vrsti igračkog limba, da li je pažnja popustila ili je dizajn bio toliko neintuitivan i suprotan svemu na šta sam do sada navikao, ne znam. Ali ova zagonetka je definitivno učinila da poželim da malo odmorim od razmišljanja kada igram video igre...

Vizuelno, stilski, po pitanju dizajna likova, glasovne glume i zvučnih efekata i muzike - igra stvarno briljira. U tom pogledu, ovo je jedan sjajan naslov koji ću preporučiti skoro svakome ko me za njega bude pitao. Ali naspram prethodna dva dela, koji su za mene jedna od najvećih igračkih iznenađenja sa kojima sam se sreo i verovatno najemotivniji naslovi ikada - Resonance je ipak nešto slabija igra.

Priča, iako intrigantna, nema tu emotivnu dubinu kao što su to nosile nedaće ukletog brata i starije sestre. Akcija, iako atraktivnija, nema tu sirovu težinu kao borba praćkom protiv „Golijata“ na svakom koraku. A lokacije, iako sjajne, neretko su razbijale imerziju

ZA RAZLIKU OD AMISIJE KOJA IZ PETNIH ŽILA IZVLAČI SNAGU DA SE SUPROTSTAVI PROTIVNICIMA, SOFIJA JE VIRTUOZ SA MAČEM I BODEŽOM

svojim preprekama.

Na šta mislim? Bilo je dosta slučajeva kada igra nagoveštava da si upravo kročio negde gde stotinama godina nijedan čovek kročio nije, kad ono međutim - neprijatelji su te preduhitili i već ti napravili zasedu. Na mestu gde niko nije bio... Stotinama godina.

Razumem anti-realizam u video igrama zarad zabavnog faktora, ali ako već imerziju zasnivaš na jakoj atmosferi koju vodi narativ, imaj na umu da i gejmplej isprati ono što priča nalaže. A ne da izводиš Max Payne 3 scenario, gde pedeset glisera iskaču iz šume, ne zato što to ima bilo kakvog smisla, nego da bi Maksa mogao da malo „buletajmiše“ po dušmanima.



U tom pogledu, najveći neprijatelji ovog naslova jesu repetitivni i nerealno postavljeni okršaji i priča koja prati isti recept kao raniji delovi, ali ima daleko manje emotivnu postavku. Sofija i njeni saborci, odlično su napisani i preneti u svet igre. Ali ambicija i utisak da se razvojni tim plašio da igra ne dosadi, pa sipao sadržaj žrtvujući realizam, nisu prijali naslovu ovog tipa. A i renomea.

Resonance: A Plague Tale legacy je igra za koju želim da odlično prođe a opet ne tako dobro kao njeni prethodnici, ne bi li Asobo timu sugerisala da je vreme da se nastavi dalje umesto da se gleda iza sebe. Ovaj univerzum i te kako ima šta još da ponudi, a to ne mora obavezno biti još jedna priča u sličnom maniru i okruženju. Držimo palčeve!

E da, još samo da pomenem - Olivije Derevijer ponovo pokidao! Toliko...

DOK ZAGONETKE PRUŽAJU DOBRU DOZU SATISFAKCIJE, REKAO BIH DA SU PREČESTE I DA KVARE TEMPO PRIČE



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 5600X / Intel Core i5-12400F
GPU: : AMD Radeon RX 6700 XT / Nvidia GeForce RTX 3060 Ti
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 75 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Asobo Studio

IZDAVAČ:
Focus Entertainment

CENA:
59,99€

TEST PLATFORMA:
PS5

OCENA **8,5**

- ✓ Sjajan dizajn i lokacije
- ✓ Fantastična atmosfera, muzika i zvuk
- ✓ Zabavan borbeni sistem

- ✗ Momenti koji ruše imerziju
- ✗ Previše zagonetki
- ✗ Akcija može biti repetitivna

Igru ustupio:
Focus Entertainment



VAMPIRI PO VIČERU

Dok neumoljivo radi na The Witcher 4, CD Projekt Red je ove godine predstavio The Witcher 3 remaster, kao i treću ekspanziju ove 11 i po godina stare igre. U međuvremenu, veterani industrije i developeri koji su doprineli rođenju pomenutog hita, pod okriljem studija Rebel Wolves razvijali su sopstveni prvenac - The Blood of Dawnwalker.

U srednjovekovnoj Evropi, Koenovo selo živi pod vladavinom Vrakirija (tip vampira) Brencisa, čija je krv čudesno izlečila smrtonosnu bolest (čitaj kugu) koja hara kvazi-Rumunijom, to jest svetom očigledno inspirisanim Karpatima. Zauzvrat, lokalni meštani ga obožavaju kao boga. Međutim, glavni junak postaje vampir nakon neuspele pobune, ali umesto da poprimi oblik svog gospodara i nasledi slabost na sunčevu svetlost, Koen se pretvara u takozvanog Dawnwalkera - čovek danju, vampir noću.

Ovde Blood of Dawnwalker završava inicijalnu postavku maestralno napisane priče, koja iako počinje kao tipična saga o osveti i spašavanju sopstvene porodice, odlazi u vrlo interesantnom pravcu koji unosi brojne inovacije, što u narativnom smislu, što u samom gejmpleju.

Struktura Blood of Dawnwalkera je zanimljiva u smislu da Koen ima samo 30 dana da spasi svoju porodicu pre nego što ih Brencis žrtvuje, te tokom tog vremenskog perioda mora da postane jači i pronađe nove saveznike. Ovo je implementirano u svaki aspekt igre, što znači da završavanje sporednih kvestova, aktiviranje fast travel tačaka, pa čak i korišćenje XP poena troši određene segmente vremena u vidu sati. Igra vas nakon inicijalne premise ostavlja slobodnim da radite šta god poželite, čak i u stilu moderne Zelde - možete otići na poslednjeg bossa u bilo kom trenutku, čak i na samom početku ako to poželite. Ovde ne postoji predefinisana struktura priče i kve-



stova, ali neki od njih svakako mogu otvoriti nove načine prilaska samom Brencisu, kao i koje će saveznike Koen imati u finalnoj borbi. Ovo unikatno utiče na tempo narativa, gde vas igra ni u kom smislu ne požuruje sa realizacijom Koenovih potreba, uprkos tajmeru koji kuca. Sama priča je odlično napisana, pogotovu kroz jako dobro odrađene dijaloge i likove koji ne samo da proširuju svet, već i duboko utiču na glavni narativ i potencijalni kraj priče koji možete dobiti.

Kroz ciklus dana i noći, sama Koenova priroda utiče i na to da ćete određene aktivnosti moći da uradite samo preko jednog od ova dva dela



**STRUKTURA IGRE VAM DAJE
LIMIT OD 30 DANA DA SPASITE
PORODICU GLAVNOG JUNAKA**

dana. Kroz priču, ulazićete i u dublji narativ o samim vampirima koji predstavljaju neke od najinteresantnijih likova u igrama uopšte, gde će česte teme o čovečnosti i nedostatku iste biti veoma prisutne na svakom koraku. Uprkos tome, Blood of Dawnwalker ne usiljava određeni sistem moralnosti, već vam daje slobodu da budete dobri ili zli bez nekog straha o pozitivnoj i negativnoj karmi. Moralnost većine likova, kao i Koena, primarno se locira negde u sivoj zoni, što najviše podseća na Witchera.

Borbeni sistem je osmišljen kroz tri različita razvojna drveća, gde su dva fokusirana isključivo na Koenove ljudske i vampirske forme, dok je mačevalačko stablo jedino upotrebljivo u oba stanja. Kroz smenu dana i noći i promenu forme, borba se konstantno menja, ostajući poprilično dinamična do samog kraja igre.

MOŽETE NAPASTI POSLEDNJEG BOSSA U BILO KOM TRENUTKU, ČAK I NA SAMOM POČETKU PRICE

Međutim, uprkos dinamici i raznovrsnim veštinama, posle nekog vremena ćete osetiti određenu dozu repeticije.

Igra koristi omnidirekcionni sistem koji u velikoj meri podseća na igre kao što su Kingdom Come: Deliverance i For Honor, te ćete birati jedan od četiri pravca u kojima želite da uputite svoje napade, kao i da čitate pravac napada vaših neprijatelja. Uspešno pariranje će vas nagrađivati time da možete biti značajno agresivniji, vraćajući vam snagu za neprekidnu ofanzivu, ali sama repeticija se ogleda najviše kroz to što ovo jeste uglavnom suština cele borbe, iako neke od veština mogu uneti novine.

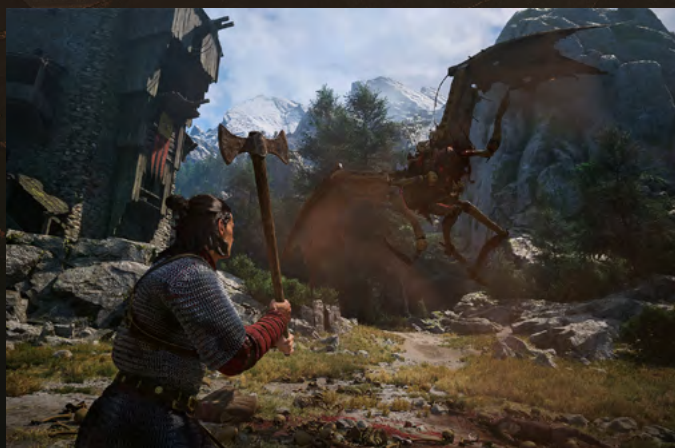
Iako inicijalno ne deluje preterano veliko, svet Blood of Dawnwalkera nudi pregršt sadržaja i detalja. Igra pati od par iritantnih mehanika koje podsećaju na Ubisoftovske kule koje otkrivaju

delove mape, ali generalno istraživanje sveta je vrlo zadovoljavajuće zahvaljujući odličnim pričama koje obitavaju u istom.

Uprkos pojedinim nezgrapnim animacijama, neresponzivnim potezima i facijalnim ekspresijama, grafička podloga je i više nego solidna. Igra se u velikoj meri oslanja na atmosferu depresivne istočne Evrope (jelte, ponovo Witcher) i to radi veoma uspešno, ponekad čak i uspešnije od svog uzora. Muzika je odlična i opet podseća na blokbaster CD Projekta, što je i logično s obzirom da je kompozitor isti čovek koji je radio muziku za Witcher ekspanzije. Ovde se ipak primećuje dašak Romani kulture, zbog čega će vam par numera definitivno ostati u toplom sećanju.

Što se tiče performansi, igra generalno radi dobro ako izuzmemo nekoliko gličeva u gra-

IGRA KORISTI OMNIDIREKCIONI KOMBAT SISTEM SLIČAN ONOM U KCD I FOR HONOR



fici i animacijama, koji na momente mogu biti baš iritantni ako se nalazite u jeku borbe. Ipak, brojni, odlično okarakterisani likovi i sjajno pisanje konstantno bacaju sve ove, u razmeri značajno sitnije probleme u drugi plan.

Fleksibilnost koju Blood of Dawnwalker nudi je nešto što se retko viđa u modernoj industriji i eri RPG-ova kojima često fali taj RP deo. U tom smislu, prvenac studija Rebel Wolves predstavlja ne samo jednu od najboljih vampirskih igara ikada, već i jedan od najboljih RPG-ova poslednjih godina.

ODLIČNA PRIČA NAJJAČE SIJA KROZ DIJALOGE I ZANIMLJIVO NAPISENE LIKOVE



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i7-11700K / AMD Ryzen 7 5700X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 4060 / Radeon RX 7600 XT / Intel Arc B580
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 60 GB

PLATFORME:
PC, PS5, XBOX SERIES X/S

RAZVOJNI TIM:
Rebel Wolves

IZDAVAČ:
Bandai Namco Entertainment

TEST PLATFORMA:
PS5

CENA:
69,99€

OCENA

9

- ✓ Priča i likovi
- ✓ Osećaj slobode i vremenska mehanika
- ✓ Atmosfera
- ✗ Pojedine iritantne mehanike u istraživanju
- ✗ Povremeni bagovi

Igru ustupio:
Iris Mega



Gejming smo nekako uvek doživljavali kao „ručnu aktivnost“ koja zah- teva određenu dozu precizno- sti i brzine naših šaka i prstiju, bilo da pritiskamo tastere na mišu i tastaturi ili baratamo kontrolerima i prenosnim konzolama. To se promenilo krajem devedesetih, kada se pojavila igra koja nas je naterala da ustanemo iz fotelje.



Konamijev Dance Dance Revolution je prebacio fokus sa šaka na noge i pritom ponudio potpuno drugačiji tip izazova, ali i daleko aktivniji gejmpler. Na scenu je stupio u arkadnom izdanju, zajedno sa specijalnim dodatkom u vidu plesnog podijuma. Na početku svake sesije, igrači biraju jednu od 11



dostupnih pesama, od kojih svaka poseduje različiti nivo težine. Igrači potom moraju da plešu po podijumu u ritmu odabrane numere, prateći strelice koje se pojavljuju na ekranu. U zavisnosti od ritma, igrači moraju da pritisnu, odnosno stanu na odgovarajuću strelicu na podijumu, pri čemu se ocenjuje preciznost izvo- đenja svakog koraka. Na kraju svake pesme, igra prikazuje ukupan broj osvojenih poena na osnovu učinka, što se potom prevodi u adekvatnu ocenu.

**BUTTERFLY OD GRUPE SMILE.DK
JE NAJPOZNATIJA DDR
PESMA SVIH VREMENA**

Dance Dance Revolution je jedan od pionira žanra ritmičkih igara. Krajem 1998. dobio je i posebno izdanje sa onlajn rang listom, koja je omo- gućila igračima da se takmiče i upoređuju rezultate. Igra je kasnije stigla i na PlaySta- tion, zajedno sa novim pesmama i dodatnim elementima gejmplera.



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

Kada kažemo da se za dobrim konjem prašina diže, to nije ništa upečatljivije od činjenice da je ovo već peti ili šesti uređaj koji inspiraciju u svom obliku u potpunosti traži u Logi G Pro modelu starom već oko deset godina. Moram priznati da mi je zbog toga neobično drago jer sam još tada primetio da je u pitanju oblik koji nije previše raskošan, ali je vrlo praktičan i nadasve lagan. A sada da vidimo kako je to izveo Epomaker.

Nex miš kompanije Epomaker postoji u dve varijante - Nex Lite i Nex Pro. Mi smo na test dobili ovu lajt verziju za koju proizvođač kaže da je i za kancelariju i za gejming, mada bih rekao da je ovo miš koji će zaista zadovoljiti potrebe ubedljivo najvećeg broja korisnika. Kao što smo već napomenuli, kada se otvori kutija odmah se primećuje miš već vrlo pre-

poznatljivog oblika, a naš je došao u zanimljivoj bebi plavoj boji, a inače postoji još i u crnoj, beloj i roze. Treba naglasiti da je kvalitet izrade i plastike na vrlo visokom nivou, teško da bih naslepo mogao da razlikujem ovaj miš u odnosu na četiri ili pet puta skuplje modele. U kutiji se takođe nalazi i kabl za punjenje, mali dock na koga ga možete staviti a koji služi i kao wireless adapter, dodatni PTFE klizači kao i nalepnice kojima možete malo ukrasiti svog miša ukoliko mislite da je potrebno.

O samom obliku ne treba trošiti previše reči. Dobro je poznat, ali je bitno naglasiti da je ovaj miš težak samo 65 grama što je zapravo manje od običnog Logi G Pro 2 Wireless modela, kao i pet grama teže od njegove Superlight verzije.



**MIŠ I POSTOLJE IMAJU
UGRAĐENE OLED
EKRANE SA PRIKAZANIM
PARAMETRIMA**

KULTNI KLASIK U MODERNOJ IZVEDBI

EPOMAKER NEX LITE



Ono što moramo primetiti kao razliku jeste da ovaj miš tu taman iznad točkića ima jedan OLED ekrančić na kome je prikazano kako je povezan, koje je DPI podešavanje, koji je trenutni pooling rate i koliko još ima baterije. Osim toga, razlika u odnosu na G Pro jeste i što ovaj model sa zadnje strane ima jednu RGB LED traku koja konstantno menja boje u tonovima celog spektra. Sa donje strane se nalazi dugme za promenu DPI osetljivosti kao i prekidač za odabir između tipa konekcije.

Posebnu pažnju treba obratiti i na dock koji se dobija u pakovanju a koji služi i kao wireless risiver. On na sebi takođe poseduje malo veći OLED ekran na kome su većim brojkama ispisani isti podaci kao i na mišu, ali mi ovo deluje kao praktičnije rešenje jer ne troši bateriju a i ekran je veći i pregledniji. Sa donje strane takođe ima jednu RGB traku koja menja boje, ali ovo sada

možete podešavati pritiskom na jedno touch dugme koje isprva nisam mogao da nađem... Posle konsultovanja sa uputstvom zaključio sam da je to zapravo prednji deo docka koji je osetljiv na dodir i njegovim pritiskanjem dobijate različite opcije osvetljenja - vrlo zanimljivo i vrlo nepotrebno rešenje.

Mene je samo malo iznerviralo što miš uvek svetli na isti način i ne može se sinhronizovati. S druge strane, kada miš stavite na dock da se puni, po osvetljenju ćete tačno videti da je punjenje u toku, a pritom će promeniti boju kada dođe do 100%. Međutim, meni je to sa punjenjem miša na docku malo nezgodno jer to znači da za to vreme ne mogu da ga koristim - bolje mi je samo da uzmem vrlo fini USB kabl koji se dobija u kutiji i da ga ubodem u USB-C port na mišu. Na taj način će se napuniti za pola sata tokom korišćenja i to mi mnogo više odgovara, jer se zaista retko setim da ga postavim na dock da bi se baterija dopunila.

Nex Lite je opremljen PixArt PAW3311 optičkim senzorom koji donosi osetljivost od 12.000 DPI, brzinu pomeranja koju može da



**SOFTVER ZA PODEŠAVANJA
RADI U INTERNET
PRETRAŽIVAČU**



isprati do 35 inča u sekundi i ubrzanje do 35G, sve funkcije koje će najvećem broju gejmera biti i više nego dovoljne. Pooling rate, odnosno koliko često uređaj komunicira sa računarom, stavljen je na 1.000Hz, to jest 1.000 puta u sekundi po automatizmu, ali ovo možete i smanjiti kako biste prištedeli bateriju. Ono što mi se posebno dopalo jeste što softver za podešavanje miša u kome možete namestiti osvetljenje, DPI podeške, makro komande i slično, radi iz internet pretraživača umesto da morate da instalirate neku aplikaciju na svoj računar lokalno. Takođe možete lako eksportovati i importovati vašu konfiguraciju miša pa to uraditi onlajn ne bilo kom računaru, bilo gde. Jako lep pomak i pozdravljamo smer u kome ovo ide!

Proizvođač nigde ne navodi trajanje baterije i ono naravno zavisi od podešavanja, da li je uključeno RGB osvetljenje i slično, ali moj zaključak je da sa uključenim osvetljenjem i gejmerskim podešavanjima možete očekivati da izdrži 2-3 dana. Međutim, s obzirom i da se dosta brzo puni, ovo ne bih smatrao kao neku lošu stranu, samo nešto što treba imati u vidu.



Epomaker Nex Lite po mom mišljenju nudi sve što jedan gejmerski miš treba da ima - solidnu osetljivost senzora, dobar oblik, laganu konstrukciju i dosta zanimljivih opcija. Naravno ukoliko želite veću osetljivost, bržu komunikaciju sa računarom, duže trajanje baterije i slično, tu je i Pro verzija koja je praktično duplo skuplja. Ono što Nex Lite ipak izdvaja jeste cena od 36 američkih dolara koja je i više nego primamljiva za ovako dobro zaokružen i kvalitetan uređaj. Naravno tu postoji i problematika što u Srbiju šalju samo po kurirskim službama koje to naplaćuju još 28 dolara, a ako uračunate i carinu i PDV, rekao bih da se ova opcija ne isplati previše. Ono što je dobro jeste što iste uređaje možete naći i na Aliexpressu (svakako je u pitanju kineska kompanija) po istim cenama ali sa značajno povoljnijim opcijama slanja, gde naravno treba uračunati još i domaće dažbine i u tom slučaju ovaj miš postaje mnogo lakši za preporučiti svima koji žele jeftin a korektan gejming miš.



UREĐAJ TEŽI SAMO 65 GRAMA

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.



AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ



LOGITECH G PRO X3 LIGHTSPEED

NOVA ITERACIJA FLAGSHIP SLUŠALICA

Logitech svoju seriju G Pro uređaja stalno obnavlja i nadograđuje, kako u domenu miševa i tastatura, tako i na polju slušalica. Tako nam je pod ruke došla najnovija generacija Pro X3 bežičnog headseta!

Kažu da stvari koje rade dobro ne treba menjati i tu je Logitech apsolutno siguran u svoje G Pro proizvode pa se iz generacije u generaciju zaista minimalno menjaju. U dosta minimalistički dizajniranoj crnoj kutiji koja odiše luksuzom naći ćete

sijaset stvari - same slušalice, odvojivi mikrofoni, bežični risiver, USB-A na USB-C kabl i 3.5mm kabl za povezivanje na bilo koji analogni izlaz. Tu je i dodatni set jastučića koji su presvučeni finom tkaninom, kao i jedna lepa torbica da sve to možete da popakujete i držite na jednom mestu.

Same slušalice su pretrpele gotovo minimalne izmene - ovo je i dalje uređaj koji najviše podseća na neke profesionalne studijske audio slušalice a manje na neki gejmerski model, što je doduše



i jedan deo šarma. Jastučići su od jako fine veštačke kože sa izuzetno mekanom memorijskom penom unutra, a sličan princip je primenjen i na samom headbandu koji je isto tako presvučen, ali je zanimljivo urađen uz končani štep po ivicama koji dodatno daje na luksuzu. Headband je klasičnog metalnog tipa na izvlačenje i zaista deluje kao da može da izdrži šta god da stavite pred njega, a dodatna opcija koju uvek podržavam jeste da se slušalice mogu okrenuti tako da leže ravno na stolu.

Sa spoljne strane su delovi na kojima se nalazi brušeni Logitech G logo i to zaista izgleda vrlo luksuzno. Jastučići od kože su izuzetno udobni i pružaju zaista fenomenalno fizičko izolovanje od spoljne buke, ali za neke vrelije vremenske uslove, moje mišljenje je da je ipak bolje koristiti one sa tkaninom koji su takođe izuzetni. Sve kontrole se nalaze na samim slušalicama - sa leve strane tu su volume točkić, USB-C konektor, Bluetooth dugme, prostor za mikrofoni i dugme za paljenje uređaja. Ono što je lepo u ovoj generaciji jeste da

**MIKROFON JE NAJVIŠE
UNAPREĐEN U ODNOSU NA
PRETHODNU GENERACIJU**



dugme za paljenje ispod sebe ima LED diodu koja označava da je uređaj uključen, ali takođe i u kom je modu konekcije što je baš zgodno.

Uz sve ove kvalitetne materijale, ovo naravno nisu najlakše slušalice niti na tržištu niti u Logitech ponudi, a sa svojih 356 grama, čak su nešto teže i od prethodne generacije. Međutim treba naglasiti i da je procenjeno vreme trajanja baterije podignuto sa 50 na čak 70 sati, što realno i vredi par dodatnih grama.

Na G Pro X3 modelu Logitech je ponovo upotrebio drajvere od 50mm ali su ovoga puta izrađeni od grafena, što je otprilike jako tanak sloj ugljenika debljine jednog atoma koji se koristi u membrani slušalica da bi dolazilo do manje distorzije, odnosno izobličenja zvuka. Moram priznati da su to nijanse zvuka koje ja realno i ne registrujem, ali je činjenica da se ovde radi o slušalicama koje imaju zvuk skoro pa studijskog kvaliteta, što je sam vrhu u domenu gejminga, a pogotovu ako govorimo o bežičnim modelima. Takođe treba naglasiti da se ovde radi o 7.1 surround sound zvuku, tako da imate potpuno pozicioniranje u video igrama.

S druge strane, u drugoj generaciji G Pro modela bilo je korisnika koji su se žalili na to da je mikrofoni previše kupio okolni zvuk u jako bučnim



TRAJANJE BATERIJE JE POVEĆANO NA ČAK 70 SATI

sredinama, kakve su na primer arene gde se održavaju profesionalni esports turniri. Logitech je na tom planu zato uveo najviše izmena, pa mikrofoni sada imaju pun zvučni opseg od 48 kHz/16 bit i hvata zvukove u svim smerovima.

Dodatno, sve to možete podesiti kroz G Hub softver do najsitnijih detalja, uključujući predefinisane ekvilajzere za zvuk kao i Blue Voice tehnologiju za mikrofoni. Štaviše ovo ne moraju biti slušalice samo za profesionalne igrače - sa ovakvim kvalitetima njihova upotrebljivost se širi i na streamere, podkastere i slično, praktično sve one kojima je potreban dobar zvuk i jasan mikrofoni.

Slušalice na računar ili druge uređaje možete povezati preko USB konekcije, 3.5mm audio

SLUŠALICE SU IZUZETNO UDOBNE I NUDE FENOMENALAN KVALITET ZVUKA



džeka (doduše samo u stereo modu), preko priloženog Lightspeed wireless dongle ili preko Bluetooth veze. Ono što je možda zamerka u ovom smislu jeste što Logitech nije uveo mogućnost istovremene povezanosti preko Bluetooth i wireless konekcije gde možete birati i miksovati zvuk, što neki konkurentski modeli imaju u ovom cenovnom rangu.

Logitech još jednom pomera granice sa svojim Pro X3 modelom i donosi još bolji kvalitet zvuka i izrade u svoj praktično flagship proizvod. Međutim, treba imati u vidu da su ova pomeranja ipak evolutivna a ne revolucionarne prirode i da ovo trenutno jeste verovatno jedan od najboljih headsetova koje možete naći na tržištu, što naravno znači da ćete morati da izdvojite pozamašnu količinu novca.



TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

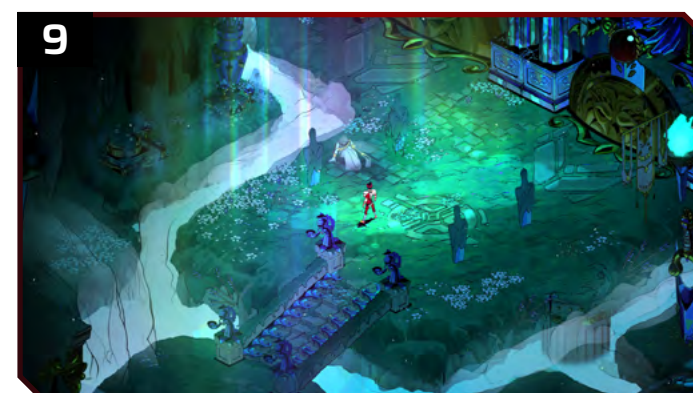
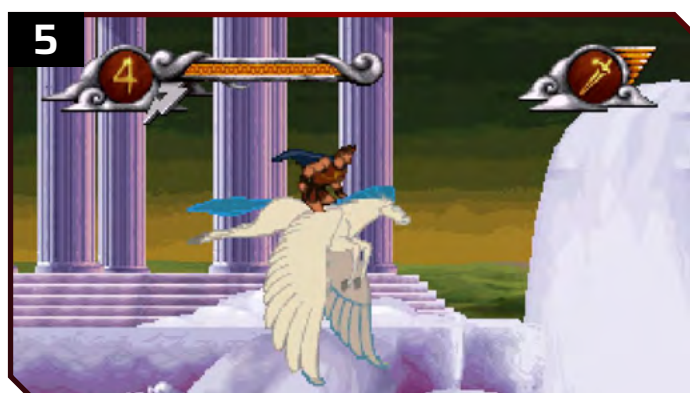
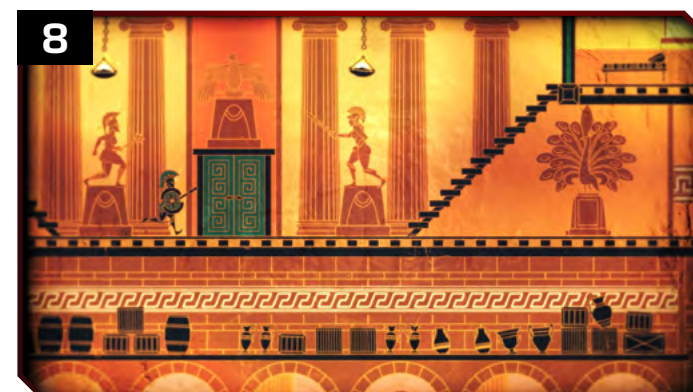
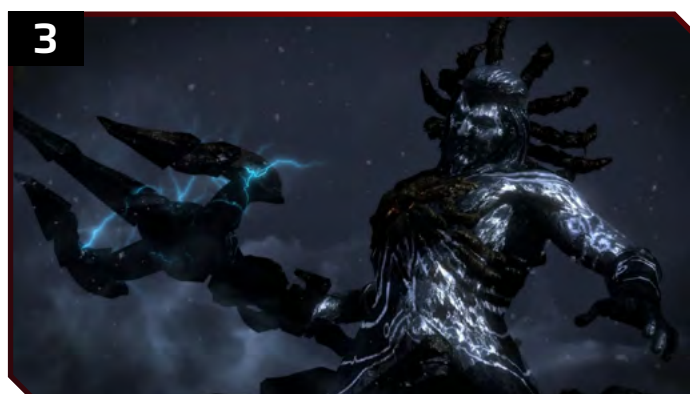
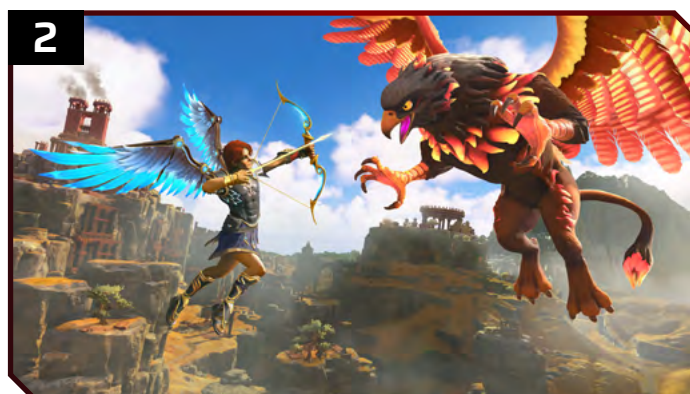
REKT.SHOP

PLAY! ENIGMATIKA

GRČKA MITOLOGIJA EDITION

Grčka mitologija je raskošna riznica junačkih priča i božanskih intriga, enciklopedija neo-bičnih stvorenja, scena epskih bitki, velikih tragedija i još mnogo, mnogo toga. Predstavlja nepresušan izvor inspiracije za sve buduće generacije, bilo da je u pitanju umetnost, religija, nauka, sport, jezik, politika ili filozofija života. Njen trag je toliko dubok, temelj toliko čvrst, a uticaj toliko snažan, da sa sigurnošću možemo reći da će nadživeti čovečanstvo.

U modernom dobu, grčka mitologija je pustila svoje korenje i u sferu popularne kulture, uključujući trendove, filmove, serije, muziku i video igre. Nas ovom prilikom naravno najviše interesuju igre, te smo vam spremili jedan specijalan kviz. Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite naslove direktno inspirisane grčkom mitologijom i tradicijom, a u klasičnoj igri rebusa potrebno je da pronađete imena likosti poput heroja, bogova i legendarnih bića!



REBUSI

1



2



3



play!

z i n e

