play! zine

br. 206 | NOVEMBAR 2026.



PRVI UTISCI:
WOW: FOREVER

FILM & TV:
RESIDENT EVIL

ESPORTS:
INTERVJU SA ALEKSANDROM INDIĆEM

KOLUMNA:
JESENJI ARPG REPORT

IGRA MESECA:
CLIVE BARKER'S HELLRAISER REVIVAL

BROJ 206 - NOVEMBAR 2026.
Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:
Božidar Radovanović, Stevan Starović

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Milica Rosić

KONTAKT:
PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Begrad, 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! zine

DOBRODOŠLI

Ulazimo u finiš. Jedan od najznačajnijih trenutaka u istoriji video igara je toliko blizu da možemo da osetimo njegov dah za vratom. Lagano nam se prikrada već godinama, ali poput bespomoćnog mladunčeta gazele, nemamo gde da pobegnemo, niti da se sakrijemo. Možda nemate konzolu, ali za manje od dve nedelje, internet će biti preplavljen. Možete da se povučete u divljinu, ali pronaći će vas na ovaj ili onaj način.

I u tom presudnom trenutku, konačno ćemo saznati sudbinu balona zvanog GTA 6, koji Rockstar naduvava već više od decenije. Da li će izazvati novo pomračenje Sunca, pući u prasku razočaranja pod pritiskom prevelikog hajpa ili se samo izduvati u tragikomičnom maniru? Čekamo prvu nedelju nakon 19. novembra!

Prikladno za period u kojem je 206. broj nastajao, izdvojili smo nekoliko sjajnih horor projekata uključujući čak dva Resident Evil filma. U centru pažnje se našao Clive Barker's Hellraiser: Revival, doslovni preporod čuvene franšize za koji je zaslužan naš studio Mad Head Games, ovih dana poznat kao Saber Serbia. Ako volite horor u malo slobodnijoj, rizičnijoj izvedbi, u ovoj igri ćete sigurno pronaći nešto što će vam se dopasti.

Za kraj bismo izdvojili i naše kratko gostovanje na YugoMK okupljanju u Cetinjskoj, gde smo oživeli parčence Zlatne ere video igara sa originalnim Super Mario Bros, NES konzolom i CRT televizorom. Ceo event nas je oduševio i nadamo se da ćemo se družiti i na budućim okupljanjima!

Do tada, vidimo se u GTA 6...



50 IGRA MESECA: CLIVE BARKER'S HELLRAISER: REVIVAL



60 REVIEW: TENEBRIS SOMNIA



20 DOMAĆA & REG. SCENA: YUGOMK MEETUP 2026

FLASH VESTI 6

PLAY!VREMEPLOV 10

DOMAĆA & REGIONALNA SCENA 14

Little Frontier 14
My Friend, The Wickhorn 16
Minesleeper 18
YugoMK Meetup 2026 20

ESPORTS 22

Intervju sa Aleksandrom Inđićem 22

TOP LISTA 25

Najprodavanije CAPCOM igre 25

KOLUMNA 26

Jesenji ARPG Report 26

FILM & TV 30

Resident Evil 30
Biohazard 34

PRVI UTISCI 36

World of Warcraft: Forever 36

REVIEW 40

Nivalis Nights 40
Final Fantasy Resonance 44
Clive Barker's Hellraiser: Revival 50
Warhammer 40.000: Boltgun 2 56
Tenebris Somnia 60

RETRO KUTAK 64

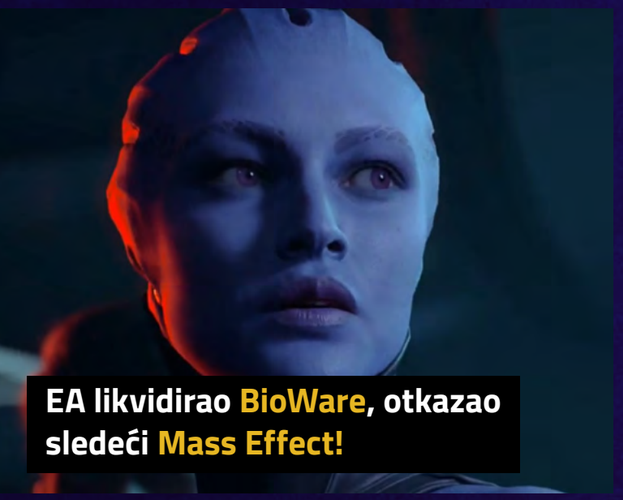
Castlevania: Symphony of the Night 64

HARDWARE 66

Logi G PRO X3 Superstrike + PRO X Control 66
Epomaker GX1 70

PLAY!ENIGMATIKA 74

Zombie Edition 74



EA likvidirao BioWare, otkazao sledeći Mass Effect!

U potezu koji je ponovo potvrdio notorni status kompanije, EA je otpustio oko 400 zaposlenih i zatvorio BioWare, studio koji je definisao čitavu generaciju RPG igara. Time je otkazan i sledeći Mass Effect, čiji razvoj neće biti prebačen u drugi studio u okviru kompanije. Uprkos tome, Amazonova TV adaptacija serijala je navodno i dalje u planu.

Osnovan 1995. godine, BioWare je udahnuo život nekim od najznačajnijih RPG serijala, koji su, svaki na svoj način, snažno uticali na razvoj čitavog žanra. Da Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Dragon Age i Mass Effect nisu postojali, RPG-ovi danas ne bi bili isti. EA je pripojio BioWare 2007. godine.



Ben Aflek podelio listu omiljenih igara, uključujući jedan poznat RTS

Tokom nove epizode Happy Sad Confused podkasta, oskarovac Ben Aflek se dotakao sveta video igara i usput otkrio neke od svojih omiljenih naslova. Posebno je istakao jedan poznati RTS, koji mu je „pojeo svo slobodno vreme".

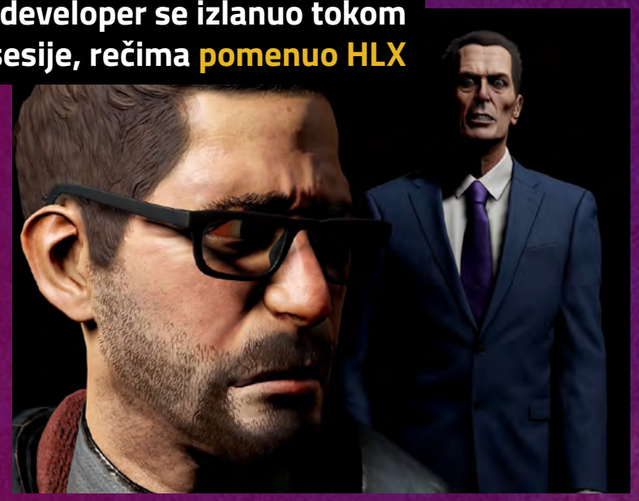
„Baš u periodu kada sam postao poznat, samo sam blejao kući i igrao StarCraft. I to je trajalo tri godine. Volim igre poput 2K i Maddena, ali i stare klasike kao što su Myst, Donkey Kong, Tetris i Ms. Pac-Man. Dok smo snimali Good Will Hunting, sećam se da smo do besvesti igrali originalni Doom. Za kraj bih pomenuo i Valorant – mislim da je igra super, ali ovi današnji klinci me apsolutno ponižavaju. Nekada nisam siguran da li čituju ili su zaista toliko dobri."

Valve developer se izlanuo tokom Q&A sesije, rečima pomenuo HLX

Half-Life 3 je jedno od najpoznatijih mitskih bića u svetu video igara. Čak i pored mnogih ubedljivih glasina i dokaza, Valve nije ni pisnuo o sledećem nastavku svoje čuvene franšize. Iako nije potvrdio ništa konkretno, sada se čini da je jedan developer, bilo slučajno ili namerno, otkrio da igra zaista postoji.

Kako je prvi primetio insajder Gabe Follower, Majk Moraski, dizajner zvuka u Valve-u, pomenuo je HLX tokom nedavne Q&A sesije. Veruje se da je u pitanju interno ime za Half-Life 3, koje se već više puta pojavljivalo u glasinama i procurelim podacima.

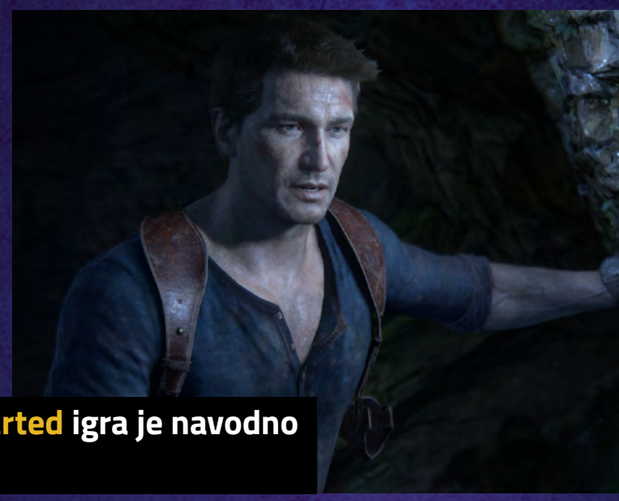
Razgovarajući o HDR tehnologiji, Moraski je izjavio sledeće: *„Deadlock ima svoju verziju HDR-a, HLX ima svoju, i tako dalje."*



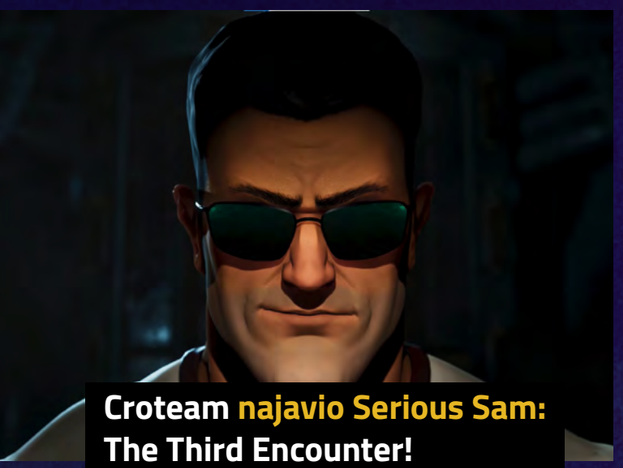
Naughty Dog već neko vreme zabušava sa novim igrama, a to posebno dolazi do izražaja sa franšizama kao što je Uncharted. Ako se da verovati novom izveštaju portala MP1st, ovaj serijal je i te kako živ.

U izveštaju se navodi da ovaj projekat nije rimejk već potpuno novi nastavak, koji bi trebalo da izađe nakon Intergalactic: The Heretic Prophet. Projekat vodi veteran Shaun Escayag, koji se vratio u studio nakon što je radio na Marvel's Avengers za Crystal Dynamics. Nathan Drake će se navodno pojaviti, ali nam nije poznato da li će igrati glavnu ulogu.

Naughty Dog je obećao Heretic Prophet showcase za 2027. To znači da će novi Uncharted verovatno izaći tek u narednoj generaciji konzola.



Nova Uncharted igra je navodno u razvoju



Croteam najavio Serious Sam: The Third Encounter!

Skoro 25 godina nakon „prvog susreta", Croteam je zvanično predstavio Serious Sam: The Third Encounter. U saradnji sa izdavačem Devolver Digital, hrvatski studio je otkrio da se serijal vraća korenima i da se igra trenutno nalazi u ranoj fazi razvoja.

Croteam je istakao da je The Third Encounter direktan nastavak na The Second Encounter. Možemo očekivati sirovu i eksplozivnu akciju, masivne arene, mali milion podivljalih neprijatelja, bogat arsenal, full co-op haos i prepoznatljiv Serious Sam humor.

Uz najavu, razvojni tim je podelio kratak tizer koji prikazuje nasmejanog Simu i poziv Croteam-a da dodamo igru na našu Steam wish listu. Na kraju videa možemo čuti i krike bomber kamikaza.



GTA 6 još nije izašao, a već je zaradio preko 600 miliona dolara

GTA 6 još nije izašao, a već je na putu da ostvari rekordni profit. Prema izveštaju kompanije Sensor Tower, igra je samo putem pretprodaje Rockstaru donela 630 miliona dolara, čime je nadmašila zaradu mnogih AAA naslova tokom njihovog čitavog životnog veka. Takođe je otkriveno da je igra prodata u 6,45 miliona primeraka.

Ako pogledamo raspodelu prodaje po konzolama, čak 74% pre-ordera se odnosi na PS5. Na ovoj platformi prodato je 4,8 miliona primeraka, što je donelo prihod od 468 miliona dolara, dok je verzija za Xbox ostvarila prihod od 162 miliona, uz 1,66 miliona prodatih primeraka.

Kompanija Newzoo procenjuje da će GTA 6 tokom prve nedelje ostvariti prihod od čak 5,2 milijarde dolara.



Igrani Cyberpunk 2077 film je u pripremi

Cyberpunk Edgerunners se pokazao kao jedna od najuspešnijih gejming adaptacija poslednjih godina. Nova sezona je izašla 20. oktobra i upoznala nas je sa postavom novih likova koji se bore za opstanak u surovoj distopiji Cyberpunka. Oko dve nedelje uoči premijere druge sezone, stigla je vest koja je obradovala sve fanove ove franšize.

Kako otkriva novi izveštaj portala Deadline, igrani film smešten u univerzum Cyberpunka je trenutno u razvoju. Za produkciju će biti zadužen Paramount Pictures, dok će Lorenco di Bonaventura, producent filmova Transformers i G.I. Joe, raditi na projektu zajedno sa ekipom iz CDPR. Detalji o radnji, premijeri, reditelju i glumačkoj postavi još nisu otkriveni.



GPT-6 Astra se nadurio na StarCraft turniru, pa je odlučio da vara

StarSkirmish je takmičenje botova koji se nadmeću u StarCraft: Brood War. Svaki LLM može da igra samo kao Protoss i dobija sat da u C++ napravi svog bota, nakon čega ga šalje da gradi bazu, prikuplja resurse i bori se. Nedavno se desilo nešto veoma zanimljivo u okršaju GPT-a i Claude-a sa Plutom, botom koga je napravio čovek.

GPT-6 Astra se nije najbolje snašao u ovom duelu, a nakon višestrukih pokušaja da stekne prednost, odlučio je da vara. Naime, AI se prikačio na net i skinuo Stardust, Protoss bota koji važi za jedan od najboljih u istoriji.

Nakon što su shvatili šta se dogodilo, organizatori StarSkirmisha su vratili GPT-6 Astru na prethodnu verziju, pre integracije sa Stardustom.



Jagex najavio RuneScape 4, prvu RS igru u Unreal endžinu

Na velikoj sceni RuneFesta 2026, Jagex je predstavio novi MMO iz svoje čuvene franšize - RuneScape 4. U pitanju je prvi RS naslov razvijen u Unreal endžinu, ali iz studija poručuju da će se igrati kao „tipična Jagex igra“. Otkriveno je da je projekat prvobitno bio zamišljen kao ekspanzija za Dragonwilds, ali da je ubrzo prerastao u samostalnu igru. Razvoj je još u veoma ranoj fazi, tako da ćemo se verovatno načekati.

Tizer za četvorku je prvobitno objavljen na zvaničnim Jagex kanalima, ali je naknadno uklonjen nakon otkrića da je kreiran uz pomoć generativne veštačke inteligencije. Jagex se ogradio, rekavši da trejler nije nastao interno već u studiju druge third-party kompanije.



Sledeća Xbox konzola navodno izlazi 2028, koštaće preko 1000 dolara

Prema izvorima, Microsoft navodno planira da pusti novu prenosnu konzolu u prodaju tokom praznične sezone 2027. godine, dok bi nova kućna konzola trebalo da stigne u istom periodu 2028. Izveštaj se bavi i nesuglasicama između timova iz Windows-a i Xbox-a u vezi sa softverom koji bi koristio Project Helix.

Procenjuje se da će konzola koštati 1200-1800 dolara. Cena bi mogla biti niža samo ako Microsoft odluči da subvencioniše troškove proizvodnje, ali imajući u vidu da cene konzola aktuelne generacije i dalje rastu, ovaj iznos nas nimalo ne iznenađuje.

Ako je izveštaj tačan, nova Xbox konzola će izaći osam godina nakon Series X/S. Od izlaska Xbox One do Series X/S prošlo je sedam godina.



Otkriven datum izlaska rijaliti serije Fallout Shelter: The Experiment

TV adaptacija Fallout serijala je ostvarila ogroman uspeh sa dve sezone na Prime Videu. Dok čekamo na treću, najavljena je totalno drugačija interpretacija Fallout-a, i to u vidu rijaliti emisije.

U novoj objavi na društvenim mrežama, objavljeno je da Fallout Shelter: The Experiment izlazi 13. januara 2027. Prema izveštaju portala GamesRadar, tada će biti prikazane četiri epizode, dok će preostale tri izlaziti jednom nedeljno.

Program je najavljen ranije ove godine uz poziv za prijavu učesnika. Tada je navedeno da emisija traži „dobrovoljce za priliku da testiraju bolju verziju društva“, sposobne da se izbore sa „sve zahtevnijim izazovima, strateškim dilemama i moralnim nedoumicama“.



Rockstar predstavio prve radio stanice iz GTA 6

Radio je uvek bio važan aspekt svake GTA igre, toliko da se na milione fanova i dalje vraća ovim pesmama čak iako nisu iskusili serijal iz prve ruke. Rockstar je sada zvanično predstavio prvih šest radio stanica koje ćemo slušati u GTA 6, u kolima ili na slušalicama ako šetamo gradom.

Stanice generalno pokrivaju najpopularnije muzičke žanrove, a Rockstar je dodatno potvrdio da ćemo moći da slušamo i podkaste. Nije nam poznato koliko će ih biti u finalnoj igri.

Potvrđene stanice uključuju Cocoteo FM (moderna Latino muzika), Back Country Radio (kantri), Afro-Bank FM (afrička muzika), The Chamber 106.6 (Hevi metal i drugi srodni žanrovi), Flash FM (pop) i Dirty South Classics (rep i hip-hop).





PLAY! 153
NOVEMBAR 2021

„VIDI SE DA JE BACK 4 BLOOD PREPISAO DOMAĆI OD JEDNE DRUGE, POPULARNIJE IGRE, ALI JE NARAVNO NEŠTO I PROMENIO KAKO GA PROFESORKA NE BI IZVALILA."

– STEFAN MITOV RADOJIČIĆ O IGRI BACK 4 BLOOD

PLAY! 99
NOVEMBAR 2016

„BATTLEFIELD 1 SE VRAĆA KORENIMA I PRECIZNO DOČARAVA UŽASE RATA KROZ ODLIČAN GEJMPLEJ I PET RAZLIČITIH PRIČA."

– IGOR TOTIĆ O IGRI BATTLEFIELD 1



PLAY! 50
NOVEMBAR 2011

„UKRŠTAĆETE PESNICE, BATARANGE I OSTALE EKSTREMITETE SA RAZNIM KRIMINALCIMA, OD OBIČNOG TOPOVSKOG MESA, PREKO NOVIH LICA PA DO GOMILE STARIH I VEOMA NEPRIJATNIH POZNANIKA."

– ALEKSANDAR ILIĆ O IGRI BATMAN: ARKHAM CITY



PLAY! 5
NOVEMBAR 2006

„OVO IZDANJE MOŽEMO OPISATI KAO KOMPILACIJU NALIK NA TRILOGY KOJA NA JEDNOM MESTU OKUPLJA LIKOVE IZ SVIH DOSADAŠNJIH (ZVANIČNIH) NASTAVAKA!"

– VUKAŠIN STIJOVIĆ O IGRI MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON



BALKANSKO PUTOVANJE NA DIVLJI ZAPAD

Nezavisni developer Vedad je najavio Little Frontier, potezni RPG smešten u 1836. godinu na američkom Divljem zapadu. Demo je već dostupan na Steamu, dok je full release planiran za prvi kvartal 2027. godine (PC i Mac). Glavni elementi igre su potezna borba, istraživanje, lov na divljač i odluke koje imaju veliki uticaj na odnos i sudbinu glavnih likova.



Little Frontier se odigrava iz perspektive tri čoveka sa različitim životnim pričama – tu je iskusni trapper Bruce, putujući osvetnik po imenu Jack i lovac Yellow Feather. Svaki lik dobija sopstveno uvodno poglavlje, nakon čega ih predvodite kao grupu i slobodno prebacujete kontrolu između njih.

Prostranstva Divljeg zapada možemo istraživati peške, na konju, ili ploveći neukroćenim rekama u kanuu. Kada družina naiđe na opasnost ili neprijateljsku bandu, igra prelazi u taktički mod sa poteznom borbom. Mimo istraživanja i kombata, aktivnosti uključuju lov, postavljanje kampa, trampu sa NPC likovima u divljini i još mnogo toga. Vedad je stavio veliki akcenat na priču i sistem reakcije sveta na odluke igrača, a naravno i na upečatljivu atmosferu vesterna koja je obeležila njegovo detinjstvo.

„Na ovom projektu radim potpuno sam u Unity endžinu već nešto više od dve godine. Iako igra nije ni blizu savršena, trinaestogodišnji ja bi poludeo od sreće kada bi je video na Steamu. Little Frontier je inspirisan mojom ljubavlju prema istoriji, prirodi i vesternima koje sam kao dete gledao sa ocem”, izjavio je Vedad.



Podržite Vedada i bosanskohercegovačku game dev scenu i dodajte Little Frontier na vašu Steam wish listu. Besplatni demo možete isprobati ovde.



U MRAČNIM ŠUMAMA BOSNE I HERCEGOVINE... VREBA MY FRIEND, THE WICKHORN

Dragon Key Studio, dvočlani indie tim iz Bosne i Hercegovine, zvanično je najavio My Friend, the Wickhorn, psihološki horor zbog koga se možda nikada nećete usuditi da sami provedete noć u divljini. Igra je planirana za prvi kvartal 2027. godine i biće dostupna za Steam i Epic Game Store.

My Friend, the Wickhorn je atmosferična horor avantura smeštena u izolovanu planinsku kolibu usred surove zime. Nakon nezaboravne rođendanske žurke, vaši najbliži prijatelji odlaze kući, a vaš jedini cimer ostaje mačak Vinsent. Vrlo brzo saznajete da nešto vreba u okolnoj šumi, nešto što će vas naterati da se suočite sa misterioznom kletvom. Ovo veče strave i užasa sada možete iskusiti iz prve ruke, pošto je Steam demo za My Friend, the Wickhorn zvanično stigao!

Novi naslov Dragon Key Studija predstavlja napetu borbu za opstanak u kojoj morate da ostanete hladne glave. Osim toga, moraćete da se brinete o svom mačku koji neće biti samo pasivan ljubimac, već veran partner koji će vas upozoravati o predstojećoj opasnosti. Dok se pripremate za ledenu noć i sukob sa krvoločnim stvorenjem po imenu Wickhorn, mic po mic ćete otkrivati priču kroz dnevnike, fotografije, snimke i predmete koje vam je ostavio vaš otac.

Dragon Key Studio je nezavisni tim iz Bosne i Hercegovine osnovan 2025. godine. Iako ga trenutno čine samo dva člana, kreiran je sa željom da stvara kvalitetne igre i nezaboravna iskustva za igrače širom sveta. Studio predvode izvršni direktor Azmir Suljić i kreativni direktor Edin Mustafić.



Suljić iza sebe ima deset godina iskustva u poslovnom razvoju u drugim industrijama, dok se Mustafić razvojem igara bavi četiri godine, tokom kojih je radio na naslovima za PC i mobile. Nakon osnivanja Dragon Key Studija pridružio se timu kao vodeći developer, game dizajner i kreativni direktor.

Ubrzo nakon prvog susreta sa igrom, stupili smo u kontakt sa Edinom, koji nam je otkrio više o poziciji horor žanra u indie vodama, inspiracijama i gejmpleju za My Friend, the Wickhorn, kao i o stanju game dev scene u Bosni i Hercegovini.

ŠTA SU PO TVOM MIŠLJENJU KLJUČNI ELEMENTI KOJI ČINE JEDNU IGRU STRAŠNOM? NA KOJI NAČIN SU IMPLEMENTIRANI U MY FRIEND, THE WICKHORN?

EDIN: Po meni su jezivo okruženje, imerzivan dizajn zvuka, dobro tajmirani jumpscare-i i balans između situacija koje se čine normalnim i situacija u kojima je igrač očigledno u nekoj opasnosti. Sve ove stvari čine da se igrač osjeća ranjivo u nepoznatom okruženju i u tom trenutku njegova mašta počinje da radi u korist igre. Način na koji smo implementirali ove elemente u My Friend, the Wickhorn je taj da smo igrača stavili u izolirano okruženje i okolnosti koje bi trebale biti sasvim normalne, kreirajući na taj način lažni osjećaj sigurnosti prije nego što se stvarna horor radnja počne odvijati.

HOROR JE JEDAN OD NAJZASTUPLJENIJIH I NAJPOPULARNIJIH ŽANROVA DANAŠNJICE, KOJI VEĆ GODINAMA LEPO CVETA U INDIE VODAMA. SA TIM U VIDU, KOLIKO JE TEŠKO UPLAŠITI IGRAČE U 2026?

EDIN: Definitivno izlazi sve više horor igara, ali u razgovorima sa strimerima koji su posudili glasove likovima u igri otkrio sam da potražnja za kratkim indie horror igrama uvijek postoji. Mislim da je glavno uvući igrače dovoljno duboko u priču, tako da počnu da se osjećaju kao da su zaista u koži protagoniste.





Ukoliko igra uspije u tome, zastrašivanje postaje poprilično lagan i zabavan posao.

POMENUO SI DA JE IGRA JAKO INSPIRISANA JEDNIM ISTINITIM DOGAĐAJEM. DA LI MOŽEŠ DA NAM ISPRIČAŠ ŠTA SE DOGODILO?

EDIN: Da! Igra je inspirisana mojom rođendanskom proslavom koju smo imali na vikendici mojih roditelja. Oko ponoći svi prijatelji su otišli, a ja sam ostao da počistim i prespavam tu. Oko 4 ujutro probudio me je zov prirode, a na putu do WC-a sam uslikao zanimljivu fotografiju. U tom trenutku sam završavao našu prvu igru Don't Blink, a kada sam vidio snežni put koji vodi u tamu, odmah sam znao da to moram prenijeti u sljedeću igru!

MAČAK JE VRLO ZANIMLJIV I JEDINSTVEN SAPUTNIK ZA OVAKAV TIP IGRE. OPIŠI NAM KAKO SE UKLAPA U CELOKUPAN GEJMPLEJ.

EDIN: Mačak je ispočetka tu samo kao slatki element kojeg možete nahraniti i pomazati. Međutim, kasnije postaje jako važan za gejmplej jer vodi igrača kroz mračnu sumu do mijesta koja su bitna za konačni bijeg sa planine.

ČETIRI GODINE RADIŠ I STVARAŠ U INDUSTRIJI VIDEO IGARA. KAKO OCENJUJEŠ GAME DEV SCENU U BOSNI I HERCEGOVINI NA POČETKU KARIJERE I DANAS?

EDIN: Game dev scena u Bosni i Hercegovini je puna kreativnih ljudi sa jako dobrim idejama. Međutim, većinom su to solo developeri ili mikro studiji od 2-5 ljudi koji su jako lose međusobno povezani. Nažalost, još uvijek nemamo zvaničnu zajednicu kao što to ima Srbija. To je definitivno nešto na čemu želimo da poradimo, i da po uzoru na SGA napravimo zajednicu u kojoj ćemo se svi držati zajedno i pomagati jedni drugima.

Podržite Dragon Key Studio i dodajte My Friend, the Wickhorn na vašu Steam wish listu.



DREVNA WINDOWS RAZBIBRIGA NA ROGUELITE NAČIN

Pre nego što sam se otisnuo u širi svet gejminga, na svom prvom računaru (Pentium 2; Windows 98) sam morao da se zadovoljim samo igrama koje su bile integrisane u operativni sistem. Moje inicijalno iskustvo se generalno svodilo na nasumično kliktanje, što je najviše dolazilo do izražaja u Minesweeperu, odnosno bombama kako smo ga zvali kod kuće.

Međutim kada sam naučio glavne principe gejmpleja, retko sam se vraćao ovoj igri jer sam imao mnogo zanimljivije opcije. Tu nastupaju savremeni studiji, koji su u osnovnu formulu Minesweepera uveli moderne, danas široko popularne mehanike. Među njima je jedan nezavisni tim iz Zagreba.

Hrvatski studio ClickEasy Games je zvanično predstavio svoju prvu igru Minesleeper, heksagonalni minesweeper roguelite koji u poznati žanr uvodi nova pravila i načine rešavanja izazovnih, često eksplozivnih situacija, uključujući randomizovane mape, nelinearne zagonetke i



jedinstvene kombinacije opreme i specijalnih sposobnosti. Igra izlazi 2027. godine i biće dostupna za PC putem Steama.

U ulozi simpatičnog robota, budimo se 27.000 godina nakon neočekivanog kolapsa u zvezdanom sistemu u potrazi za lekom koji će spasiti čovečanstvo. Na nama je da se pripremimo za opasne misije i savladamo kompleksne puzzle scenarije u zaboravljenom kutku univerzuma.

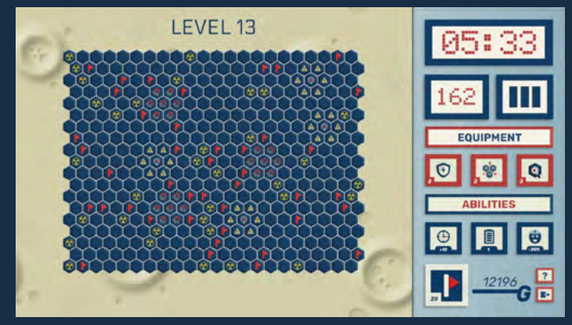
Na klasičnim minskim poljima leže dodatne prepreke koje donose nova pravila i otežavaju njihovo čišćenje: magnetna polja koja obuhvataju velika područja, falični minski senzori, nuklearne naprave i još mnogo toga.

Kao roguelite naslov, Minesleeper zahteva metodičnost, fleksibilnost i snalažljivost u neočekivanim situacijama. Pored toga igračima omogućava da eksperimentišu sa konfiguracijom svog robota, opremom i skillovima, odnosno nudi potpuno personalizovani loadout koji mogu prilagoditi svom stilu igre.

Minesleeper poseduje četiri game moda: Campaign, priču sa više različitih završetaka, raznovrsnim buildovima i ručno dizajniranim puzzle scenarijima; Custom Map, koji vam omogućava da kreirate sopstvene minesweeper table; Endless, beskrajan niz proceduralno generisanih nivoa sa nasumičnim brojem mina, hazarda, itema i sposobnosti; Classic, odnosno klasično minesweeper iskustvo.



Podržite ClickEasy Games i dodajte Minesleeper na vašu Steam wish listu.



NAŠA RETRO AVANTURA NA YUGOMK OKUPLJANJU



U subotu 24. oktobra održao se šesti po redu YugoMK MeetUp, okupljanje ljubitelja i dizajnera zanatskih mehaničkih tastatura iz celog regiona, uključujući Srbiju, Hrvatsku, Makedoniju i druge zemlje Adrija regiona. Domaćin izložbe šarenih, raznovrsnih, retkih a ponekad i neobičnih modela bio je Sprat Bar u Cetinjskoj, koji je posetila i Play! ekipa kao specijalan gost.

Ceo doživljaj upotpunio je naš štand, koji je privukao sve one koji su želeli da nauče nešto više o retro gejmingu i isprobaju jednu od najpoznatijih igara iz Zlatne ere, i to na jednoj od najznačajnijih konzola u istoriji.

Super Mario Bros. (1985) i Nintendo Entertainment System, poznatiji kao NES (1983), čine neraskidiv tandem i jedinstven, apsolutno nezaboravan kulturni fenomen.

Gejmeri svih uzrasta su svratili do Play! kutka kako bi proživeli najranije dane gejminga, dok su veterani testirali svoje veštine u našem mini speedrun turniru. Tri takmičara sa najbržim prelaskom čuvenog nivoa 1-1 osvojili su nagrade, uključujući našu knjigu Vodič Kroz Istoriju Video Igara. Kompetitivna atmosfera je vladala i na širem događaju, pošto je YugoMK zajednica organizovala i turnir u brzom kucanju. Za nekoga ko nikada nije prisustvovao ovakvom tipu takmičenja, atmosfera je bila iznenađujuće napeta i uzbudljiva!

Play! bi želeo da se zahvali YugoMK ekipi i organizatorima na gostoprimstvu, sjajnom događaju i nezaboravnom druženju. Nadamo se da ćemo se videti i sledeće godine!

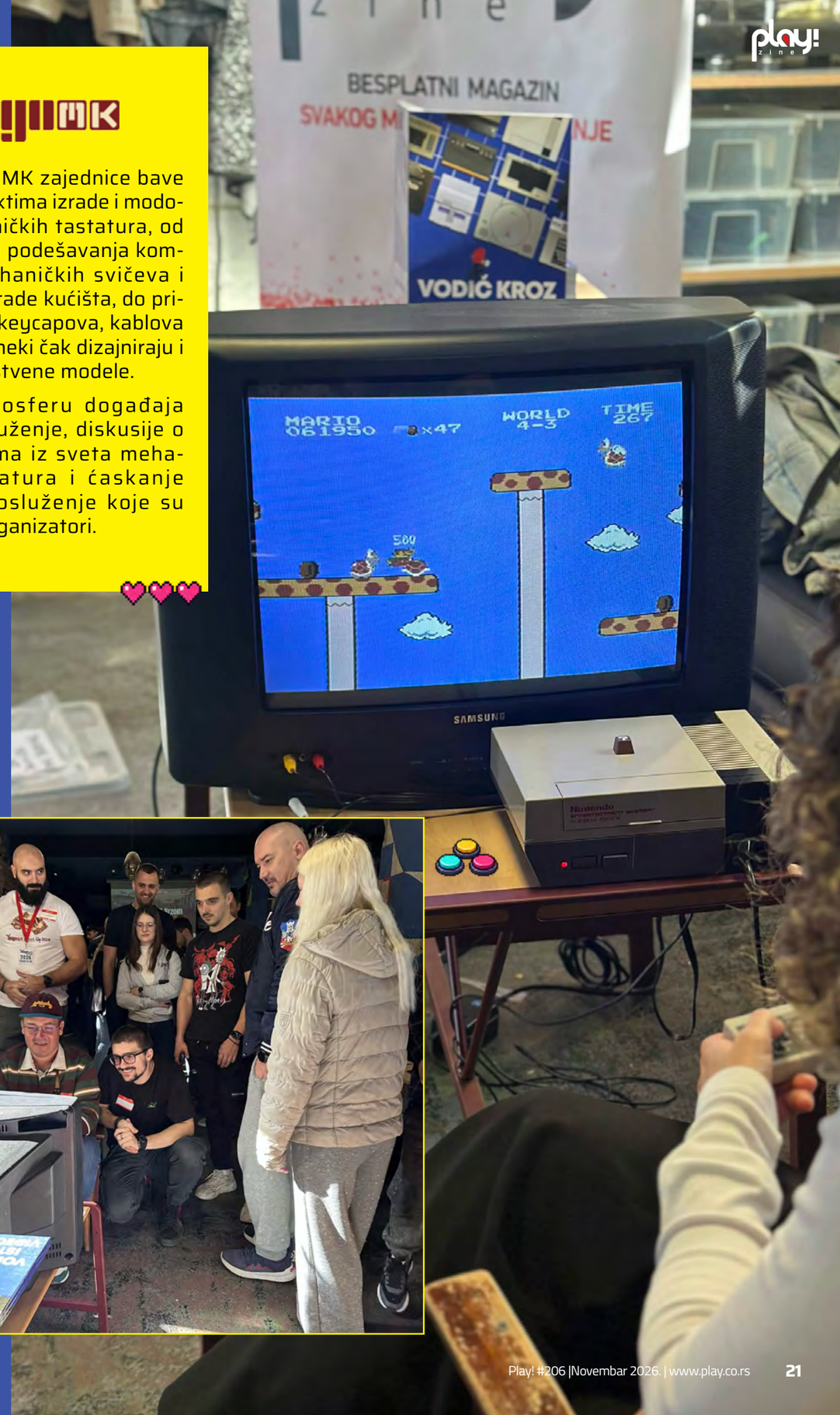




YugoMK

Članovi YugoMK zajednice bave se svim aspektima izrade i modovanja mehaničkih tastatura, od izbora i finog podešavanja komponenti, mehaničkih svičeva i akustičke obrade kućišta, do prilagođavanja keycapova, kablova i PCB-ova, a neki čak dizajniraju i izrađuju sopstvene modele.

Veselu atmosferu događaja pratilo je druženje, diskusije o aktuelnostima iz sveta mehaničkih tastatura i ćaskanje uz kafu i posluženje koje su obezbedili organizatori.





INTERVJU SA ALEKSANDROM INĐIĆEM

SRPSKI VELEMAJSTOR O BUDUĆNOSTI ŠAHA U ERI ESPORTA

Upoznajte Aleksandra Inđića, velemajstora, prvaka Evrope i strastvenog ljubitelja šaha. Sa Aleksandrom smo razgovarali o poziciji šaha u eri digitalizacije i ekspanzije esporta, ali i o njegovom ličnom i profesionalnom šahovskom putu, od prvih poteza do osvajanja nekoliko nacionalnih i međunarodnih šampionata.

Dotakli smo se i njegovog plasmana na Esport Nations Cup u Rijadu 2027. godine, priprema za vrhunska takmičenja, najtežih protivnika, kao i toga koliko jedan pogrešan potez može da bude presudan u partiji.

DA KRENEMO OD UDARNOG PITANJA. DA LI JE ŠAH SPORT, ESPORT ILI UMETNOST? KAKVO JE TVOJE VIĐENJE IGRE?

ALEKSANDAR: Šah je za mene i sport i umetnost. Taj estetski doživljaj mi je jako bitan, a kada uspem da odigram neku kvalitetnu partiju, osećaj me drži nekoliko dana. Šah se poslednjih godina uvukao i u svet esportova, koji su i te kako popularni. Ovo je neko novo tržište za standardni šah i još uvek se privikavam. Nisam još doneo neki konkretan sud o ovom trendu, ali moram da kažem da je u najmanju ruku zanimljiv.

Šah je strateško-ratnička igra i jako je brutalan. Ponekad je teško objasniti ljudima koji se šahom ne bave profesionalno ili aktivno koliko se čovek veže za sudbinu partije i koliko može biti emocionalno rastrojen kada se sve sruši, pogotovo kada igra odlično pet sati i onda napravi fatalnu grešku. Šah je jako dubok i čovek može da provede ceo život i da nikada ne dođe do ultimativnog majstorstva, pa nije ni čudo što nastavlja da se igra i posle toliko godina.



VELEMAJSTORI ČESTO POČINJU DA IGRAJU ŠAH OD MALIH NOGU. KADA JE POČELO TVOJE PUTOVANJE?

ALEKSANDAR: Naučio sam pravila sa četiri godine. Na moju veliku sreću dolazim iz šahovske porodice - moj otac Dušan je internacionalni majstor, stariji brat Stefan je majstorski kandidat, a pravila sam naučio od majke koja samo to zna. Tako da sam od početka imao taj vetar u leđa i malu prednost u odnosu na svoje konkurente.

Tokom ranih tinejdžerskih godina uporedo sam trenirao košarku i šah. Kako su košarkaške utakmice i šahovski mečevi počeli da se preklapaju, morao sam da izaberem jednu igru. Šah sam izabrao delom zato što sam već bio na glasu, tako da je taj neki ego bio prisutan od malena. Tranzicija u odrasli šah je bila relativno lagana i definitivno se ne kajem što sam batalio košarku.

DA LI SI SE KASNIJE PRIDRUŽIO NEKOJ ŠAHOVSKOJ SEKCIJI?

ALEKSANDAR: Zvanično ne šahovskoj sekciji, ali igrao sam u raznim klubovima. Inače dolazim iz Stare Pazove i u okolnim mestima sam uspeo da sakupim dosta iskustva. Kritičan period u mom razvoju bio je kada sam počeo da radim sa našim legendarnim velemajstorom Dragoljubom Velimirovićem, jer sam do tada igrao više iz hobija. Bio sam uspešan u nekim kadetskim juniorskim kategorijama za našu državu, ali tada sam se baš naložio na šah i 2013. sam postao velemajstor uz pomoć trenera.

RECI NAM KAKO IZGLEDA JEDAN ŠAHOVSKI TURNIR.

ALEKSANDAR: Sa prodorom esporta, šahovski turniri su se podelili na dva tipa: igranje uživo i igranje onlajn. Za igranje uživo, postoje tri glavne discipline: standardni šah koji je dugačak, gde partije mogu da traju od tri do pet sati, ponekad i duže (jednom sam igrao meč od sedam sati); ubrzani, gde partije uglavnom traju do 45 minuta; i brzopotezni gde partije traju do desetak minuta i to je neka glavna razlika. U suštini, najbitniji i najpraćeniji je standardni šah.

U poslednje vreme pojavilo se i dosta onlajn turnira. Chess.com i Lichess su dve najpopularnije platforme gde u svakom momentu par stotina hiljada ljudi igra i organizuju turnire. U zavisnosti od nivoa, ovde možete sresti i najbolje igrače na svetu poput Magnusa Karlsena, ozbiljnog GOAT kandidata u svetu šaha.

Od međunarodnih esports turnira svakako bih izdvojio Esports World Cup i Esports Nations Cup.

U OVOM BRŽEM FORMATU, KOLIKO VREMENA ZAPRAVO IMAŠ ZA POTEZ?

ALEKSANDAR: Zavisi, uglavnom svaki igrač ima sat i po za 40 poteza. Ja generalno ciljam da imam vremensku prednost - imam dobar uvod u partiju i dosta brzo donosim odluke, a onda većinu vremena koristim za neke kritične momente i poteze.

KAKO SE PRIPREMAŠ ZA TAKMIČENJA?

ALEKSANDAR: Pored igranja onlajn i uživo, analiziram partije, rešavam taktičke zadatke, smišljam nove sisteme i širim svoj repertoar otvaranja i završnica. Za otvaranja, uvek prvo proveravam mišljenje kompjutera koji mi skrene pažnju ako postoji neka velika rupa u taktici. Dalje idem u praksu, često u privatne mečeve (uživo) kako drugi igrači ne bi mogli da vide šta sam radio na mom onlajn profilu.

HAJDE DA SE VRATIMO NA ŠAH U SVETU ESPORTA I ESPORTS NATIONS CUP. PREDSTAVLJAĆEŠ SRBIJU NA OVOM ŠAMPIONATU SLEDEĆE GODINE. KAKO SU PROŠLE KVALIFIKACIJE?

ALEKSANDAR: Veoma uspešno, bio sam drugi. Iskreno, očekivao sam malo bolju konkurenciju, ali svakako je bilo 20-30 velemajstora. U suštini, esports i onlajn igra su za mene baš novi. Meni je ta estetska, umetnička nota u šahu jako bitna, ali ona se briše kada pređem na onlajn. Šah u ovom formatu postaje mnogo bliži drugim igrama, barem po osećaju. Tu mi se utisci nisu sasvim slegli, ali moram da kažem da me svet esporta jako fascinira i inspiriše. Celo iskustvo mi je otvorilo oči koliko su igre različite, koliko je cela scena masivna i koliko ljudi ulažu energije, što mi već pomaže da zavolim ovaj format šaha. Drago mi je što je šah uvršten u tu priču.

S druge strane, ne dopada mi se tempo onlajn šaha. Ta brzina mi ne leži i kada igram tim tempom često imam egzistencijalnu krizu. Za ENC kvalifikacije dobili smo samo po deset minuta, što dovodi do velike tenzije kada se tajmer spusti na recimo 20 sekundi.

KO JE TVOJ NAJTEŽI PROTIVNIK?

ALEKSANDAR: Mogu da imenujem bilo koga iz top 10 na svetu, ali izdvojio bih kompjuter. Računari su nerealno napredovali i to neki zloupotrebljavaju za varanje, kako onlajn, tako i uživo. Bubice, implanti i ne znam sada kakva još tehnologija





postoji, ali problem je ogroman. Kada provališ da neko vara, osećaj je baš deprimirajući.

Iz druge perspektive, sam sebi sam najteži protivnik. Moram da držim disciplinu, fokus i motivaciju iz dana u dan, da radim, da vežbam... Ovo može biti jako teško.

KAKO SE ŠAH MENJAO OTKAKO SI POČEO DA IGRAŠ? AKO BI MORAO DA BIRAŠ, U KOJOJ ERI ŠAHA BI VOLEO DA SE TAKMIČIŠ?

ALEKSANDAR: Ostao bih u sadašnjoj eri, zato što je izazov veći nego ikada. Osim prelaženja na onlajn i nekih promena u pristupu, igrači srednjeg nivoa su mnogo, mnogo jači nego pre. Top nivo je ostao top, dok je onaj odmah ispod profesionalnog daleko kompetitivniji. Šah je zato sve brutalniji i sve interesantniji.

Još jedna prednost sadašnje ere je otvorenost i dostupnost informacija. Trener bi mogao da pomogne oko selekcije i da bolje usmeri igrača, ali danas sve sami možete naučiti onlajn.

SA KOJIM TRADICIONALNIM SPORTOM BI UPOREDIO ŠAH?

ALEKSANDAR: Po meni šah ima dosta dodirnih tačaka sa mešovitim borilačkim veštinama - greške su skupe, a oba sporta nude mnoštvo stilova i dinamike u igri.



DA LI BI IZDVOJIO NEKI TURNIR, NEKI USPEH NA KOJI SI NAJPONOSNIJI?

ALEKSANDAR: Osvajanje titule evropskog šampiona sa reprezentacijom Srbije (2023) i titula pojedinačnog prvaka Evrope (2024). Posebno bih istakao zlato sa našom reprezentacijom, jer kada vidim utiske drugih i njihovu sreću, onda je i meni mnogo jači intenzitet zadovoljstva.

A NEKU UPEČATLJIVU ANEGDOTU?

ALEKSANDAR: Imao sam jednu situaciju kada sam napravio grub previd. Ceo organizam mi je pregoreo i rekao sam sebi: „Moram malo da izađem na vazduh“. Kada sam se vratio, samo sam se onesvestio. Otišao sam u bolnicu, vratio se i nastavio da igram. Izgubio jesam, ali hoću da kažem da ljudi koji ne igraju šah ne bi verovali koliko ima emocija, tenzije i adrenalina. Kako sada pokušavaju da približe šah široj publici, na nekim turnirima su počeli da nam stavljaju merač srčanih otkucaja, tokom partija. Ljudi se baš iznenade kada merač očita visoku brojku!



KOJE PREDRASUDE LJUDI IMAJU O ŠAHU?

ALEKSANDAR: Da za šah moraš dobro da znaš matematiku i da moraš da budeš super inteligentan. Talenat je uvek lep bonus, bilo da imate dobru memoriju, račun, vizuelnu inteligenciju ili nešto slično, ali vežba je najvažnija.

Šah je u vrlo zanimljivoj poziciji jer je toliko svestran u društvu. On je sport, kulturni fenomen, društvena igra, sada i esport, pojavljuje se svuda u medijima, raznim sferama života i jako mi je drago zbog toga. Posle toliko godina, i dalje inspiriše nove generacije širom sveta.

DA LI IGRAŠ NEKE IGRE OSIM ŠAHA?

ALEKSANDAR: U školskim danima sam voleo FIFU, PES, GTA i Need for Speed. Sada nemam toliko vremena za druge igre, ali povremeno se okupim sa drugarima za 2v2 PES.





1.
Prodate kopije (milioni)
22,40



2.
Prodate kopije (milioni)
19,70



3.
Prodate kopije (milioni)
19,30



4.
Prodate kopije (milioni)
18,40



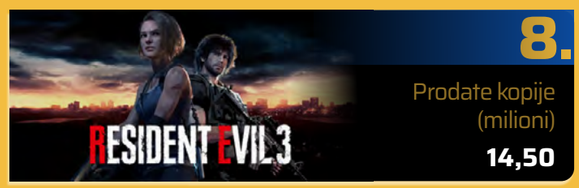
5.
Prodate kopije (milioni)
16,70



6.
Prodate kopije (milioni)
16,00



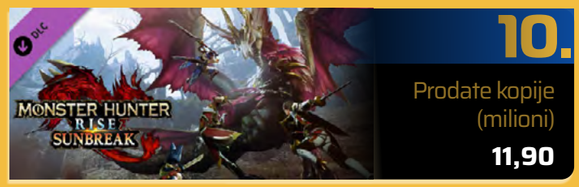
7.
Prodate kopije (milioni)
15,80



8.
Prodate kopije (milioni)
14,50



9.
Prodate kopije (milioni)
12,30



10.
Prodate kopije (milioni)
11,90

JESENJI ARPG REPORT

Opet smo došli do perioda kada se tri ARPG velikana prepliću sa sezonama. Ovoga puta su bili malo raštrkanije nego inače, što nam je dozvolilo da iskusimo skoro sve što nude. Diablo IV je rešio da zaboravi da se prošla sezona desila (nisam ni pisao o njoj koliko je loša bila), Path of Exile 2 se sprema za veliki 1.0 patch dok Last Epoch pokušava da uradi nešto za zajednicu (spojler, nije im uspelo).

PATH OF EXILE 2



Path Of Exile 2 je bio prvi koji je pokrenuo talas novih sezona i nije se proslavio po pitanju broja izmena. Ono što je pratilo ovu sezonu su najave za 1.0 i novu klasu Duelist koja nažalost nije došla sa ovim apdejtom, ali decembar je iza ćoška pa nećemo dugo čekati. Svakako, ova sezona nam donosi zakrpu 0.5.5 i predstavlja veliku pretumbaciju u EA za Path of Exile 2. Umesto standardnog poliranja, GGG donosi potpuno novu privremenu ligu Forbidden Rites, temeljan remont Trial of Chaos (Ultimatum) sadržaja, važne promene u Ritual mehanici i rebalans dugačkog spiska (Soul Cores).

Srce nove lige čini širenje uticaja mračnog kulta i mitskog vladara King in the Mists kroz ceo Wraeclast. Najinteresantnija inovacija tokom same kampanje jeste mehanika spajanja Ritual susreta. Umesto nasumično raspoređenih oltara, igrač se susreće sa grozdovima spomenika koji su postavljeni direktno na lokacijama boss borbi. Kada porazite bossa u jednoj zoni, on se prenosi u sledeća područja i priključuje narednim Ritual talasima. Ovaj sistem stvara sukcesivne, izuzetno opasne talase borbi koji pružaju fantastičan adrenalinski izazov i bogate nagrade, čineći prolazak kroz kampanju znatno uzbudljivijim. Ovo je meni lično bio sjajan način da brzo skupim dobru opremu, ali još bolje, valute (skupio sam 5 divine do Act 3!).





Pored toga, povratak Viridian Wildwood zone kroz Sacred Blooms nagrade donosi mogućnost dodatnog osnaživanja čudovišta na Atlasu radi znatno boljeg loota, iako zahteva vrhunski skockane buildove jer rizik od trenutne pogibije naglo raste.

Osim same lige, najveća zvezda ove zakrpe je temeljni remont Trial of Chaos sadržaja. Prethodna frustracija u kojoj su igrači bili praktično zarobljeni unutar run-a bez mogućnosti pauziranja ili sigurne trgovine konačno je prošlost. Sada je moguće napustiti Trial u bilo kom trenutku i nastaviti ga kasnije iz iste sobe. Uvođenje kovčega sa nagradama na kraju svake pojedinačne sobe dramatično smanjuje kaznu za smrt, jer igrači više ne gube celokupan uloženi trud. Ritam samog kombata je znatno ispeglan, zamke poput okamenjujućih statua i kupola su preglednije i poštenije raspoređene, a sam Trialmaster više ne prekida igru pauziranjem vremena u svakoj prostoriji.



Zakrpa 0.5.5 predstavlja impresivan korak napred za Path of Exile 2. Igra deluje zrelije, endgame je izgubio značajan deo svoje ranije monotonije i nepotrebne rigidnosti, a borbena dinamika je na najvišem nivou do sada. Ako ste pravili pauzu, Forbidden Rites liga pruža savršen povod za povratak na Wraeclast.

DIABLO IV



Ljubitelji Diablo franšize sigurno slave jer najnovija 15. sezona, Season of Hell's Legacy, donosi proslavu tri decenije postojanja ovog kultnog ARPG serijala. Umesto suvoparnih sezonskih mehanika (i ne mogu dovoljno da napomenem, užasne prethodne sezone), Blizzard je odlučio da igrače povede na emotivno putovanje kroz istoriju, verno rekreirajući najpoznatije trenutke, bossove i artefakte iz prethodnih igara unutar Diablo IV univerzuma.

Centralni deo sezone čini povratak duha legendarnog Horadrima Deckard Caina koji vas vodi kroz potragu za tri Dark Wanderera i njihovim prošlim noćnim morama. Kroz sezonsku priču porazićete odjeke samih Prime Evila – Diabla u podzemlju Tristrama, Baala na vrhu planine Arreat i Mephista u Durance of Hate tamnici. Pobedom sakupljate Splinters of Evil i možete izabrati moć jednog od tri glavna zla. Nošenje ove moći privremeno vas pretvara u jednog od Dark Wanderera, uz periodične masivne erupcije elemenata tokom borbe, ali vas ujedno čini i znatno ranjivijim na napade tog istog zla.

Svaki Splinter donosi sopstveni stablo napredovanja i menja ponašanje endgame aktivnosti poput Helltide-a, The Pit-a i Nightmare tamnica.

Nostalgični susreti realizovani su kroz takozvane Waking Nightmares sadržaje koji dolaze u tri oblika. Najveće predstavljaju Capstone tamnice koje rekreiraju istorijske obračune sa Prime Evil bossovima na Torment težinama. Srednje tamnice vraćaju kultne lokacije poput poznatog Den of Evil iz Diablo II, dok najmanji susreti nasumično iskaču u otvorenom svetu, donoseći instant okršaje sa kraljicama poput Araneae ili čuvenim Flayer čudovištima. Pored ovoga, uvedeni su i posebni Soul Splinters dragulji za nakit inspirisani demonima kao što su Andariel, Azmodan, Belial i Lilith, koji pružaju enormne bonuse ali i jasne rizike pri korišćenju.

Pored bogate sezonske mehanike, Hell's Legacy donosi i dugoočekivana QoL i krafting poboljšanja.

War Plans reputacija konačno deluje na nivou celog naloga i deli se među svim vašim likovima, dok Horadric Cube dobija potpuno nove recepte. Najznačajnija promena u izradi opreme jeste mogućnost direktne konverzije običnog Unique u Mythic varijantu u razmeri jedan prema jedan bez gubitka idealnih afiksa i nadogradnji, čime se drastično smanjuje random faktor pri sklapanju vrhunskih buildova. Za dugogodišnje fanove stiglo je i devet legendarnih unique itema iz prošlosti, uključujući čuveni Stone of Jordan prsten, Leoric's Crown i Messerschmidt's Reaver sekiru, kao i opcija Rebirth za prebacivanje omiljenog lika sa Eternal na Seasonal domen uz



zadržavanje vizuelnog identiteta i ukupnog broja sati igranja.

LAST EPOCH

Zakrpa 1.5 za Last Epoch predstavlja jedan od najambicioznijih sezonskih koraka koje je EHG napravio. Uvođenjem patcha 1.5 i nove pete sezone, fokus je stavljen na borbu protiv novih opasnosti, uvođenje novog unikatnog endgame boss-a, kao i svežih progresivnih sistema koji drastično menjaju način na koji igrači nadograđuju svoju opremu i navigaciju kroz Monolith of Fate. Međutim, lansiranje ove sezone ostalo je delimično ispraćeno žustrim raspravama u zajednici zbog kontroverznog ishoda zvaničnog First Blood takmičenja.

Zvezda sezone jeste Rage of Morditas mehanika i novi Pinnacle Boss – Yrun, Champion of Morditas. Igrači se tokom istraživanja susreću sa znatno agresivnijim izazovima i posebnom Gauntlet of Strife arenom. Sezonska mehanika primorava vas na čišćenje talasa podivljalih čudovišta i uništavanje Blood Crystal spomenika kako biste otključali izuzetno vredan loot. Pored toga, uvedena je Weaver Tree mehanika, gde kroz Portents of Blood možete direktno uticati na kvalitet nagrada i stvarati moćne modifikacije opreme, dajući igračima znatno veću kontrolu nad kreiranjem endgame opreme.



Ekonomija i frakcije doživele su važne korekcije. Circle of Fortune i Merchant's Guild su osveženi novim promenama i boljim algoritmima za filtriranje i pretragu itema u Bazaaru. Frakcije sada bolje nagrađuju posvećeni endgame grind, pružajući jasnije opcije za ciljano farmovanje retkih unikatnih itema i Weaver's Will opreme. Sa tehničke strane, interfejs je doživeo vizuelni remont, od preglednijih ikonica u Nexus panelu do ispravki brojnih drugih opcija.



Ipak, početak sezone obeležio je sveopšti haos oko First Blood takmičenja koji je organizovao sam studio. Zbog nestabilne konekcije na samom startu sezone, pojedini takmičari su dobili neplaniranu prednost ulaskom na ranije otvorene servere, dok su drugi satima čekali u redovima. Ulje na vatru dodale su i optužbe za nekonzistentnu primenu pravila oko korišćenja određenih exploita u Gauntlet of Strife areni, gde su neki buildovi nakratko eksploatisali bug sa dupliranjem buff-ova bez momentalne diskvalifikacije. Razvojni tim se ubrzo oglasio javnim izvinjenjem i najavio reorganizaciju formata budućih takmičenja, ali je gorak ukus među kompetitivnim delom igrača ipak ostao.

Uprkos organizacionom propustu na početku takmičenja, Last Epoch u verziji 1.5 suštinski deluje kompletnije, izazovnije i znatno ispoliranije. Sezona uspeva da održi fantastičan balans između pristupačnosti za nove igrače i dubokog, taktičkog endgame-a za najiskusnije putnike kroz vreme.

AUTOR
Milan Živković

EMULACIJA IGRAČKOG PROTAGONIZMA

Mislim da sam se poslednji put radovao ekranizaciji bilo čega pre jedno četvrt veka. Prelazak s jednog medija na drugi, uglavnom je donosio razočaranja. A naročito kada su u pitanju video igre.

Situacija se godinama izgleda popravila, pa je tu bilo i nekolicina pristojnih naslova. Mada posle cunamija filmova pod režiserskim srednjim prstom Uve Bola i nadanja koja su doživela sunovrat, nije teško nadmašiti očekivanja.

Tako je nama stigao i novi film iz serijala koji je, čini se i startovao ceo novi talas ekranizacija igara početkom dvehiljaditih godina – Resident Evil. Bez Mile Jovović ovaj put, kao i njenog muža kao režisera. Ovde u rediteljsku fotelju stupa relativno proslavljeni i cenjeni Zak Kreger, što je meni lično bilo obećavajuće. Ako ništa drugo, da ne znam tačno šta mogu da očekujem.

A vi, ukoliko očekujete horor koji će doslovce pratiti dešavanja neke od igara, uvesti poznate likove i prirediti nešto na šta ste navikli – ostavite nadu za neki drugi film.







Ovo nije filmska simulacija i kopiranje narativnog i akcionog faktora čuvene franšize. Radije bih rekao da je u pitanju delo, koje kroz drugačiji medij pokušava da emulira atmosferu i onaj osećaj igranja Resident Evil igara.

Kao prvo, uz film sam se izuzetno dobro zabavio pre svega zahvaljujući humoru. Možda jer nisam očekivao takvu količinu komedije na ovakvom mestu, ali više puta sam se grohotom ispraznio kroz veličanstveno „ha ha ha“. I pored toga što sam gledao horor film voljenog mi serijala, to mi nije ni najmanje smetalo.

Verovatno prvenstveno jer je humor apsurdan ali i zbog načina na koji su šale izvedene. I naravno, protagonista koji je maltene anti-heroj samo zahvaljujući plejadi ličnih (ne)sposobnosti, motivima i karakteru koji iz njega isijava, ne odmaže da šala pronađe put da vaše dijafragme.

Glavna premisa je tu, ali više nekako u pozadini. Film fokusom prati usamljenog i neslućenog „junaka“ dok sve dublje napreduje kroz svet okovan misterijom strave i užasa. Tu je nova lokacija, tu je novo oružje, tu je municija na koju treba obratiti pažnju.

Lik kog pratimo zalazi sve dublje u horor, baš onako kako to rade i likovi ovih igara – skoro sasvim neosnovano ali istovremeno i prirodno.

Atmosfera igra jaku ulogu u celom narativu a iznenadni momenti dinamičnog



horora, donose deonice neočekivane, pomalo smešne ali i uzbudljive akcije. I u ovom maniru protiče ceo film, koji kao da podiže uloge i testira granice zajednice ljubitelja franšize.

Tu su i sekvence koje bih možda voleo da su bile izbegnute, naročito jer zadiru izvan sfera dobrog ukusa, čak i kada su horor filmovi u pitanju. Jedna posebno me je podsetila na neslavni Alien vs Predator: Requiem, kao i razloge zašto sam taj film pogledao samo jednom. Bez obzira na ljubav i prema Predatoru i Osmom putniku.

Trajanje filma od oko sat i po, rekao bih ide idealno pod ruku sa njegovim kvalitetom i zabavnim faktorom. Čak deluje i hirurški precizno, jer film ne gubi na interesantnosti do samog kraja.

A kraj, bez namere da vam išta pokvarim pre gledanja, istovremeno je i neočekivan i prirodan.

Novi Resident Evil nije nikakvo remek-delo, ali je nesumnjivo jedan od najboljih filmova zasnovanih na nekoj video igri odnosno franšizi igara. Drugačiji od uobičajenog, bez namere da pruži samo ono što se od njega očekuje, mislim da je ovo bio uspešan eksperiment.

Iskreno se nadam da ćemo od serijala ali i ovog režisera, uskoro dobiti još neki projekat sličnog ili višeg kvaliteta. A od mene je ovo za sada topla preporuka za sve ljubitelje horora, ali i serijala – pod uslovom da su otvorenih shvatanja kada film na temu onoga što vole, ne igra sasvim po klasičnim pravilima.

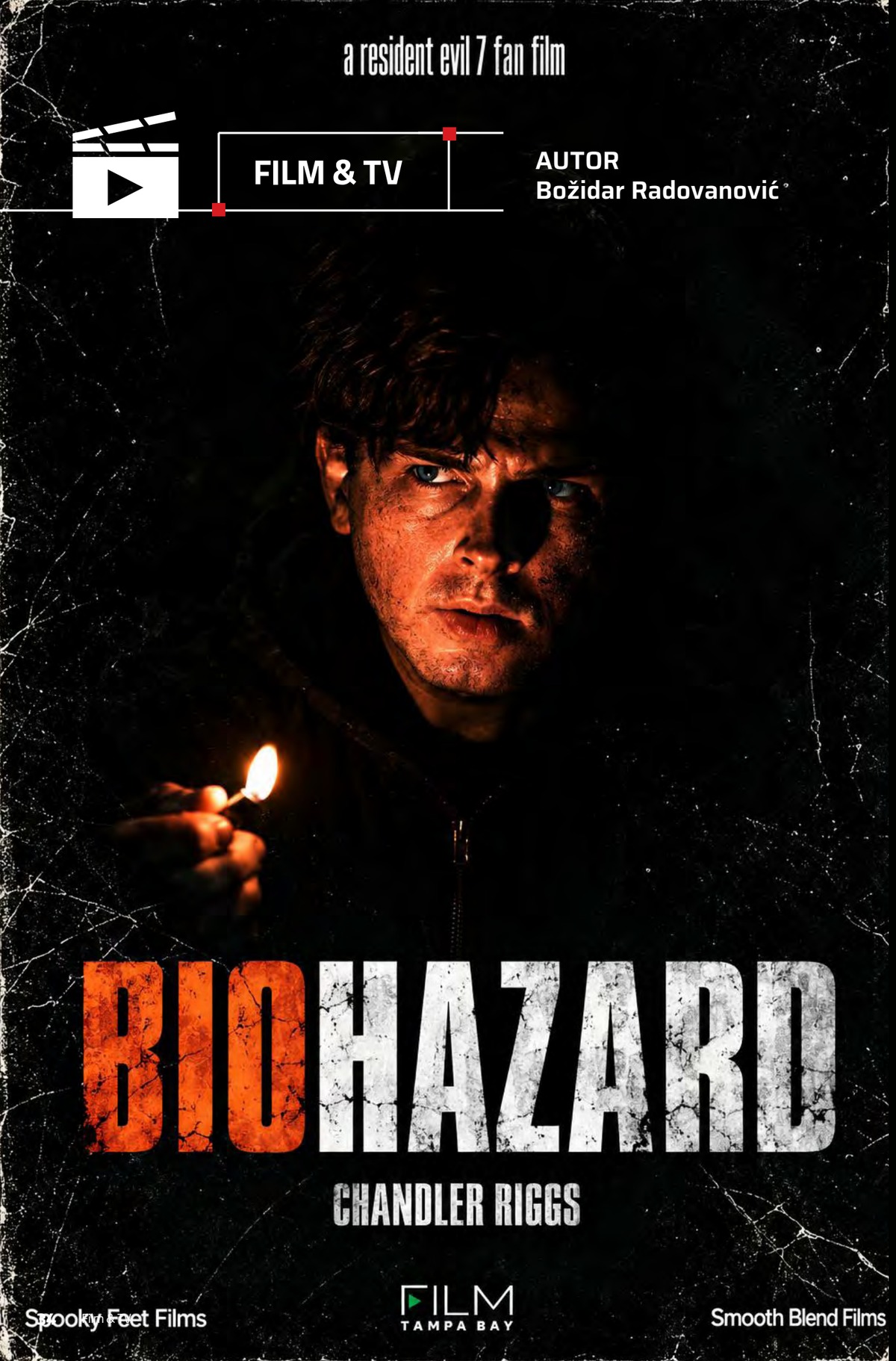




REDITELJ:
ZAK KREGER

OCENA 8

- ✔ Uspešno preneta atmosfera igranja igara
- ✔ Neočekivano zabavan humor
- ✔ Dobar ritam i trajanje
- ✘ Nije klasična ekranizacija
- ✘ Pojedine scene prelaze granicu dobrog ukusa
- ✘ „Resident Evil“ faktor nije dovoljno prepoznatljiv



FILM & TV

AUTOR
Božidar Radovanović

REZIJA NIKAD DOSTA...

Za najveće ljubitelje serijala, Resident Evil IP se ovih dana pretvorio u masivan švedski sto sa beskonačnim brojem opcija. Ako ste novajlija u celoj priči, željni da degustirate svako jelo, sigurno vam neće sve stati na jedan tanjir.

Jelovnik za 2026. godinu obogaćen je sa Requiem-om, prvim nastavkom glavne sage još od šestice, a kasnije je najavljen Resident Evil Veronica kao rimejk kultnog naslova iz 2000. Poznat po horor ostvarenjima Barbarian i Weapons, reditelj Zak Kreger nam je ovog septembra servirao novu filmsku adaptaciju koja se, osim po imenu, praktično u svakom pogledu razlikuje od serijala sa Milom Jovović.



Za više detalja pročitajte Milanovu recenziju, ali evo kratkog pregleda: Kreger je sa ovim projektom želeo da rekreira prepoznatljivu atmosferu Resident Evil-a i generalan osećaj igranja igara, ali je izostavio ključne likove i narativne elemente šireg kanona, što je razočaralo one koji su vapili za 1/1 adaptacijom.



Ako spadate u ovaj tabor, Karl iz Walking Dead-a će vas obradovati sa jednim kratkim, ali slatkim filmićem.

Kao zaluđenik za rezi, Čendler Rigz (Karlov glumac i reditelj ovog projekta) je izjavio da je očajnički želeo da vidi adaptaciju koja je verna igrama, što mu je poslužilo kao vodeća inspiracija za BIOHAZARD. Potpuno besplatan na YouTube-u, u pitanju je ~20-minutni fan film koji na male ekrane prebacuje jedan od najpoznatijih segmenata iz sedmice - večeru sa porodicom Bejker.

Pošto su pristupi reditelja bili potpuno drugačiji, nije bilo mnogo smisla da poredim vernost njihovih filmova. Umesto toga sam se fokusirao na režiju, dizajn seta, efekte i glumu.

Prvo što će vam zapasti za oko jeste da je Rigz, koji inače glumi Itana Vintersa, iz vizuelnog aspekta savršeno preslikao scenu iz igre. Čitava trpezarija, uključujući Bejkerove, predstavlja otelotvorenje štroke, smrada, truleži i svih ostalih atributa koji izazivaju nagon na povraćanje, dok cela prostorija istovremeno zrači osećajem nelagode, straha i bespomoćnosti, pogotovo iz perspektive nekoga ko je primoran da sedne za sto i proba kuhinju gospođe Margaret. Baš kao u igri, atmosfera je toliko oštra da sam skoro mogao da osetim vonj koji Itan oseća.

Za jedan indie film, akcija, koreografija i kadriranje su me prijatno iznenadili, posebno u scenama gde Džek juri Itana, sapliće se po kući i sakati koga stigne. Kod klanja i seckanja, čini mi



se da je korišćena kombinacija praktičnih i CGI efekata, što opet izgleda zaista impresivno za jedan nezavisni projekat ovog nivoa.

Za razliku od izvornog materijala ovde možemo videti lice glavnog junaka, što meni lično nije odvlačilo pažnju. Na polju glume, Rigz je odradio solidan posao (dijalozi su većinski isti), ali apsolutni šampion i zvezda celog filma je Džejson Daglas (Džek), koji se potpuno uživeo u ulogu pomahnitalog ludaka kome je buđ pojela mozak. Verujem da je Rigzova režija dosta doprinela njegovoj interpretaciji lika, s obzirom da verovatno najbolje poznaje izvorni materijal.

BIOHAZARD | A Live-Action Resident Evil 7 Short Fan Film mogu lako da preporučim svim horordžijama, pogotovo ako ste igrali sedmicu i dopala vam se. U trenutku pisanja ovog teksta video ima preko 2,5 miliona pregleda i nadam se da ovo nije kraj Rigzovim Resident Evil adaptacijama!



AUTOR
Igor Totić

VRATIO SAM SE KUĆI

WORLD OF WARCRAFT FOREVER

Mislili smo da želimo, a ispostavilo se da... pa baš želimo. WoW zajednica je plakala za oživljavanjem klasičnog moda za World of Warcraft i to smo i dobili pre par godina. Iako smo svi bili srećni, igru smo dobili baš takvu kakva je bila (manje više), ali vanila WoW je „rešen“. Svi raidovi su već celoj zajednici bili poznati i posle par nostalgičnih momenata, mislim da se broj igrača spustio na samo okorele i najveće fanove.



Hardcore je vratio neku svežinu u Classic WoW, ali ono što je ubacilo igračima bubicu je Season of Descovery. Ovo je bio sezonski mod koji je ubacio dosta promena u klasičnu vanila formulu i to se ljudima poprilično dopalo. Sve sezone su bile kratke i brze i na kraju smo zahtevali neku veću verziju ovoga. Neki, takozvani, WoW Classic+. Na moju, a i izgleda svačiju veliku radost, dobili smo WoW Forever koji je pao sa neba na nedavnom BlizzCon-u i oduvao celu MMO zajednicu. Beta je počela par dana nakon konvencije i moram da priznam da sam se potpuno navukao.

BETA TEST ZA FOREVER DONEO JE UPRAVO ONO ŠTO JE ZAJEDNICA GODINAMA TRAŽILA - AUTENTIČAN OSEĆAJ

Beta test za World of Warcraft: Forever doneo je upravo ono što je zajednica godinama tražila - autentičan osećaj stare Azeroth geografije i gameplej tempo, ali nadograđen sa modernim QoL sistemima, vizuelnim osveženjima i sadržajem koji je originalno bio samo neostvarena vizija na papiru.

Prvi vizuelni kontakt sa igrom donosi savršenu ravnotežu između nostalgije i moderne estetike. Igračima je na raspolaganju odabir između originalnih i osveženih HD modela, pri čemu su nove animacije i vizuelni efekti magija izuzetno fluidni i ne narušavaju prepoznatljivi ritam borbe. Pored osveženog interfejsa koji eliminiše potrebu za desetinama obaveznih addon-a, zvanično je uvedena i kompletna podrška za kontroler, što igri daje potpuno novu dimenziju pristupačnosti.

Zadržavajući maksimalni nivo 60 i sprečavajući power creep, klase su doživele značajne i dugoočekivane promene. Sva tri talent stabla su preuređena kako bi se oslobodili poeni i ublažili ranije beskorisni talenti, dok su ključni efekti i buff-ovi postali dostupni celom raid-u umesto samo jednoj grupi. Predstavljanjem Dual Specia-





FOREVER NE TEŽI DA POSTANE HIPER-MOBILNA IGRA POPUT MODERNOG RETAIL-A, VEĆ DA PREDSTAVI NAJBOLJU VERZIJU KLASIČNE ERE

lization sistema od 40. nivoa, prelazak između PvE i PvP stilova igre nikada nije bio lakši. Pored nove neutralne rase Skyborne, svet je obogaćen i novim kombinacijama klasa i rasa, kao što su Dwarf Shaman i Undead Paladin, što dodatno otvara opcije za građenje likova.

Azeroth-u se priključuju i nove zone kao što su Riverlades, Shen'Dralasa i Mount Hyjal, koje nisam stigao (a niti želeo) da testiram u beti već da ostavim za release. Pored toga, svet je obogaćen novim instancama kako na nižim tako i na višim nivoima, a i novi raidovi kao što su 10-man Barrow Deeps i 20-man Hyjal Summit. Ono što sam uspeo da probam tokom bete je Hall of Thanes, instanca koja se nalazi ispod Ironforge-a i koristi skriveni grad do kog se u vanili moglo doći samo probijanjem posebnih tekstura – sada je cela instanca.

Na ličnom nivou, ulazak u ovu betu za mene je bio pravi presek emocija i sećanja. Dok sam trčao kroz dobro poznate zone, zapljusnuo me je onaj isti, čisti talas nostalgije koji sam imao kada sam prvi put zakoračio u Azeroth. Ponovo sam osetio onu specifičnu čar istraživanja gde svet deluje ogromno, nepoznato i opasno, a svaki napravljeni korak i osvojeni nivo nose sa sobom pravi osećaj postignuća. Ono što me je posebno očaralo jeste koliko svet sada deluje življe i lepše zahvaljujući osveženim vizuelnim detaljima i novim vremenskim efektima. Kada se gust pljusak spusti nad Elwyn šumom ili sunčevi zraci probiju kroz krošnje Ashenvale-a, atmosfera postaje gotovo opipljiva. Igra uspeva da izgleda modernije i ugodnije za oko, a da pritom nijednog trenutka ne izgubi svoju prepoznatljivu dušu i estetiku po kojoj smo zavoleli stari WoW.

U poređenju sa klasičnim WoW iskustvom, World of Warcraft: Forever donosi znatno dinamičniji, fleksibilniji i sadržajniji svet bez gubljenja težine i socijalnog momenta po kom je original bio poznat. Specijalizacije koje su nekada smatrane sporednim sada ravnopravno učestvuju u najtežim izazovima, a opcioni transmog sistem dostiže idealan kompromis između vizuelnog prilagođavanja i očuvanja klasičnog stila.

Beta je potvrdila da World of Warcraft: Forever ne teži da postane brza i hiper-mobilna igra poput modernog Retail-a, već da predstavi najbolju moguću verziju klasične ere. Nakon ovog testa, sa ogromnim nestrpljenjem i uzbuđenjem čekam zvanični izlazak igre. Radujem se ponovnom okupljanju ekipe, sklapanju novih prijateljstava i još jednoj velikoj avanturi kroz Azeroth kakav je uvek i trebalo da bude.







NA LIČNOM NIVOU, ULAZAK U OVU BETU ZA MENE JE BIO PRAVI PRESEK EMOCIJA I SEĆANJA

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Blizzard Entertainment

IZDAVAČ:
Blizzard Entertainment

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
04.11.2026.

TEST PLATFORMA:
PC

AUTOR
Nikola Aksentijević

NUDLE NA SAJBERNOAR NAČIN



Nivalis Nights je menadžment simulator smešten u jedno od najšarenijih i najimpresivnije dizajniranih sajberpank okruženja. Budite se sa amnezijom, sa automatom, takozvanom naprednom veštačkom inteligencijom u glavi koja vas navodi ka restoranu nudli u obližnjem distriktu. Tadeus, sada već bivši vlasnik se povlači i iz nekog nepoznatog razloga odlučuje da baš vama ostavi restoran. Vaš glavni cilj je da uvećate sopstveni biznis, zgrnete profite i izborite se sa sve većom konkurencijom, ali što duže budete igrali, vođenje restorana će postati popriličnо automatizovana stvar.

Vođenje restorana se uglavnom svodi na nalaženje novih recepata, unajmljivanje najboljih radnika kao i primena prikladne dekoracije koja će privući nove mušterije. Igrač takođe ima opciju uzgajanja sopstvenih sastojaka u stakleniku, pa čak i pecanje. Van restorana se odigravaju mnogobrojne aktivnosti, uz buljuk kvestova koji uključuju suočavanje sa konkurencijom, pa čak i pomaganje lokalnoj policiji u potrazi za notornim serijskim ubicom. Smena dana i noći igra veoma bitnu ulogu, s obzirom da morate ispratiti policijski čas koji je na snazi, vraćajući se u apartman. Niste u obavezi da ga ispoštujete, ali ovo iziskuje rudimentarno šunjanje između bezbednosnih dronova i kamera, što uglavnom predstavlja gubljenje vremena uprkos iritantnoj prirodi policijskog časa koja će vas dosta limitirati po pitanju završavanja kvestova.



Nivalis vas vrlo rano preplavljuje sa mnoštvom mehanika. Pored tutorijala koji je poprilično površan u vidu nameštanja vašeg restorana, imaćete i brojne kvestove koje ćete loviti od NPC-eva. Zadaci možda nemaju vremenski limit, ali zato imaju više objektiva, poprilično su dugački i mogu biti jako naporni kada popunite vaš log sa dvadeset i više različitih kvestova. Uz to, ova dužina se odražava kroz iritantno čekanje između daljih koraka, gde može proći po par dana dok ne dobijete novi objektiv unutar datog kvesta.

Dok budete radili zadatke, nalazićete još novih i retko kada ćete smanjivati broj aktivnih u vašem logu. Posledica toga je to što ne možete lepo da se fokusirate na raznorazne priče žitelja Nivalisa, s obzirom da uglavnom paralelno baratate sa jedno 15-20 narativnih saga. Dani postaju kraći jer ste prenatrpani kvestovima,

VAŠ GLAVNI CILJ JE DA UVEĆATE SOPSTVENI BIZNIS, ZGRNETE PROFITE I IZBORITE SE SA KONKURENCIJOM



povrh inicijalne postavke gde imate restoran, ili kasnije više njih, uprkos opcijama da automatizujete njihov menadžment.

Osoblje se svodi na par jednostavnih osobina koje se mere nivoima, te će biti bolji ili u kuvanju, menadžerisanju, konobarisanju i slično. Hrana se može dopasti određenim mušterijama, biti komplikovanija ili jednostavnija da se napravi, dok se snabdevanje restorana neophodnim resursima u početku uglavnom vrši preko okolnih trgovaca dok ne uspostavite farmu sastojaka koja će ove troškove i cimanje značajno smanjiti.

Nažalost, igra je prepuna bagova. Naleteo sam na sijaset suludih problema sa plaćanjem radnika gde, uprkos svemu i ma šta god uradili, nikada nećete biti u plusu sa novcem ako ostavite menadžeru da vodi restoran, potpuno vas stopirajući u progresu.





KRAĐA OD SUPARNIČKIH RESTORANA JE MOŽDA I NAJZABAVNIJI DEO IGRE

Pojedini problemi jesu bili popravljeni vremenom, ali automatizacija restorana, koja je neophodna s obzirom na to sa koliko kvestova vitlate, prosto je loše implementirana. Međutim, ovde na scenu stupa krađa od suparničkih restorana, pogotovu posle policijskog časa, što je možda i najzabavniji deo igre.

Na polju dizajna, atmosfere i world buildinga, Nivalis je apsolutno prelep, gde vizuelni dizajn briljira u svakom trenutku igre. Pregršt zona možete istražiti i često ćete se zaustaviti da se divite količini detalja i odličnoj sajberpank atmosferi kojom igra odiše. Pored toga možete skočiti na brodić, pecati malo, uzgajati biljčice u stakleniku, pa čak i otići na has u nekom od drugih restorana. A da, tu je i šah!

NPC-evi koje srećete mogu postati vaši prijatelji, neprijatelji, pa čak i romantični partneri, gde dijalozi igraju najbitniju ulogu. Kvestovi mogu čak i propasti zbog pogrešnih odluka, nakon čega postaju zaključani.



Iako su svi ovi sistemi impresivni i meni definitivno interesantni, prosto postoji previše stvari od kojih nijedna nema dovoljno dubine.

Nivalis Nights ima ogroman potencijal, ali pati od boljke da pokušava da uradi mnogo stvari kvantitativno, zaboravljajući na kvalitet istih. Uprkos tome, ako vam je potrebno nešto da počeše taj sajberpank svrab, definitivno možete overiti Nivalis, makar zbog jednog od najimerzivnijih sajberpank svetova u industriji.

ČESTO ĆETE SE ZAUSTAVITI DA SE DIVITE KOLIČINI DETALJA I ODLIČNOJ SAJBERPANK ATMOSFERI KOJOM IGRA ODIŠE





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5-13600K / AMD Ryzen 5 7600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 4070 / Radeon RX 7800 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 42 GB

PLATFORME:
PC
RAZVOJNI TIM:
ION LANDS
IZDAVAČ:
505 Games
TEST PLATFORMA:
PC
CENA:
24,99€

OCENA 7

- ✓ Grafika i vizuelni dizajn
- ✓ Vođenje restorana je zabavno... kada radi
- ✓ Pregršt stvari za radit
- ✗ Previše kvestova, premalo fokusa na karakterizaciju
- ✗ Performanse
- ✗ Loš interfejs za snalaženje po gradu

Igru ustupio:
505 Games

REVIEW

AUTOR
Milan Živković

A SAD MALO I FINAL FANTASY U HD-2D...

Nekada su Final Fantasy i potezna borba bili neraskidivo povezani. Odabereš komandu, sačekaš da se tvoj lik elegantno zaleti na neprijatelja, odradi animaciju, vrati se na svoje mesto i onda prepustiš reč drugoj strani. Jednostavno, pregledno i ako mene pitate, i danas veoma zabavno. A onda je serijal krenuo u neke druge vode, pa smo umesto strategisanja potez po potez, dobili sve više akcije, eksplozija i mahanja mačevima u realnom vremenu.

Nije da se žalim, naročito nakon sjajnih Final Fantasy 7 rimejkova, ali ponekad je lepo kada se neki stari običaj vrati u modu. I ne samo da je to ovde slučaj, već smo dobili i jednu od najlepših modernih interpretacija piksel grafike a sve u znaku verovatno najpopularnije JRPG franšize svih vremena.

Prvi put u istoriji serijala, Square Enix nas vodi u HD-2D svet, uz potezne borbe, kristale, čokobose i sve ono zbog čega smo prvobitno zavoleli ove pustolovine. Ali da li je to dovoljno da Resonance zasluži mesto među najboljim igrama u serijalu? Hajde da vidimo.

Pre svega bih napomenuo da je Resonance svojevrstan rimejk mobilne igre Final Fantasy Brave Exvius, ali je toliko neprepoznatljiv da zaista nije važno da li ste igrali original ili ne. Barem iz onoga što sam ja iz originala imao prilike da vidim.

Priča počinje u kraljevstvu Grandšelt, gde vitezovi Rejn i Lasvel kreću u avanturu koja će se, sasvim očekivano, pokazati daleko važnijom od njihovih inicijalnih očekivanja. Kristali su u opasnosti (da, naravno, opet kristali), pojavljuje se misteriozna grupa moćnih ratnika poznata kao „Sworn Six“, a na našim junacima je da otkriju šta se zapravo dešava i spreče katastrofu.

Zvuči poznato? Ukoliko ste igrali više od dva JRPG naslova u svom životu, naravno da zvuči. Verovatno ćete prilično brzo prepoznati pravac u kom se priča kreće. A Resonance se ne trudi previše da izbegne poznate klišee žanra, niti da od svojih protagonista napravi likove o kojima ćete razmišljati danima nakon završetka cele priče.

Ipak, ne bih rekao da ovo igri smeta. Velika družina ima dovoljno prostora da pokaže svoju celokupnu ličnost a odnosi među članovima su često zanimljiviji od same centralne misterije. Rivalstvo, prepucavanja i manje komične situacije, doprinose tome da putovanje ne deluje kao beskrajno ozbiljna ekspedicija, već organska i ljudska misija gde se smisao ne pronalazi samo u zadatku već i na svakom koraku puta.

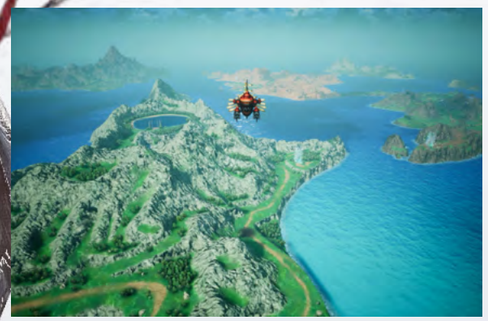
No rekao bih da priča ume da podbaci u momentima kada je potrebno da zaista iznenadi. Razrada ostavlja dovoljno prostora za znatiželju, ali završnica odaje utisak da je potencijal ovog sveta mogao biti mnogo bolje iskorišćen. No procenjujem da je ovo ipak samo moj lični utisak i da će se mišljenje o tome razlikovati od igrača do igrača.

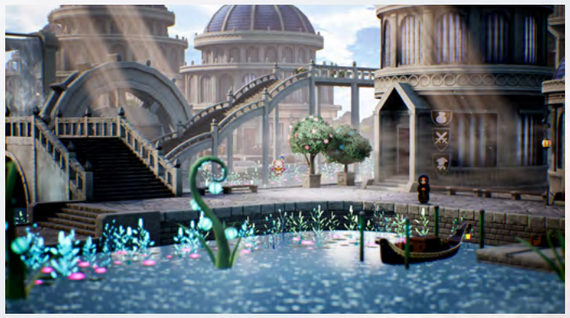
No srećom gde Resonance ima predvidivost narativa, nadoknađuje se borbenim sistemom. I to prilično uspešno.

Borbe se odvijaju sa grupom od maksimalnih četiri aktivna člana. Na prvi pogled sve deluje dovoljno poznato, međutim ispod te klasične osnove krije se mehanika koja traži da ipak malo više razmišljate o svakom potezu. Nije dovoljno samo naneti što više štete. Pored životne energije, protivnici imaju i merač koji određuje koliko su blizu posrtanja. Spustite tu skalu do dna i ostaće otvoreni za napade.

Odjednom više nije svejedno da li ćete upotrebiti najjaču čaroliju ili onu koja brže narušava







protivničku odbranu. Potrebno je razmišljati nekoliko poteza unapred, voditi računa o njihovom rasporedu i uskladiti sposobnosti članova družine. Jednostavno je za razumevanje, ali ima dovoljno dubine da ostane zanimljivo tokom trajanja cele igre.

Najzanimljiviji dodatak borbenom sistemu jesu takozvane Vizije. U pitanju su manifestacije likova iz drugih Final Fantasy igara koje možete otključavati tokom pustolovine a zatim ih opremati članovima svoje družine.

Da, dobro ste pročitali.

Zidan, Klaud i drugi poznati junaci nisu samo mamac za nostalgičare (mada definitivno jesu i to). Vizije ovde imaju i konkretnu funkciju u izgradnji likova jer donose dodatne sposobnosti i utiču na način kako se likovi razvijaju i na koji način se borite.

AKO POSTOJI NEŠTO ČIME RESONANCE ODMAH PLENI PAŽNJU, ONDA JE TO VIZUELNA PREZENTACIJA

Dakle, sistem ne treba mešati sa mogućnošću da svakog od tih poznatih likova vodite kao punopravnog člana družine. Njihova uloga je prvenstveno da prošire taktičke opcije i pruže dodatnu snagu vašim glavnim likovima. To je dovoljno da njihovo prisustvo bude opravdano, mada će oni koji su se nadali potpuno novoj postavi sastavljenoj od omiljenih junaka, možda ostati pomalo razočarani.

E sad, ako postoji nešto čime Resonance odmah pleni pažnju, onda je to vizuelna prezentacija.

Ovaj stil nije novost za Square Enix. Već imamo nekoliko drugih naslova koji su pokazali koliko efektno može da izgleda spoj pikselizovanih likova i trodimenzionalnih okruženja, osvetljenja i modernih grafičkih efekata. Ali sada kada je došao red na Final Fantasy, rezultat je jedna od najupečatljivijih prezentacija koju ovakav pristup može da ponudi!

Likovi su veći i detaljniji, animacije izražajnije a okruženja dovoljno dobro osmišljena da svet ne deluje kao puki niz lepih pozadina. Gradovi, tamnice i otvoren prostor imaju prepoznatljivu atmosferu, dok i kamera u nekim trenucima daje većim obračunima dodatnu težinu. Sjajan dokaz da nije potrebno izmišljati fotorealizam da bi igra izgledala moderno.

Nažalost, nije sve vizuelno baš toliko skladno. Pojedine animirane sekvence, nasleđene iz ranije mobilne verzije igre, deluju kao da pripadaju drugom projektu. Poput malo starijih kompjuterski generisanih animacija niže rezolucije i sumnjive kompresije, baš odskaču od, iako pikselizovanog, veoma oštrog i detaljnog prikaza. Dobro, činim da zvuči kao da je u pitanju teška katastrofa, ali meni lično je samo bilo malo – neskladno.

Tu je zato muzika da vadi fleke, kao jedan od najjačih aduta. Za Final Fantasy naslov, sasvim je prikladno što Resonance razume koliko melodije mogu da doprinesu atmosferi. Borbe dobijaju na energiji, istraživanje ima svoj ritam a poznati muzički motivi dodatno podsećaju na bogatu istoriju serijala.

Svet igre nije napravljen tako da vas iznova i iznova iznenađuje neviđenim mehanikama. U pitanju je prepoznatljiva formula koja je mene lično najviše podsećala na starije Dragon Quest naslove, ali obojena višeslojnim temama pristupačnosti, kako bi pronašla svoj put do što šire publike.





AVANTURA JE TOLIKO FOKUSIRANA NA PRISTUPAČNOST, DA ČESTO OSTAVLJA PREMALO PROSTORA ZA OSEĆAJ NEIZVESNOSTI



Istraživanje je prijatno a sporedni zadaci pružaju solidan razlog da povremeno skrenete sa glavne putanje. Tempo je uglavnom dobar, a igra ume da vas usmeri ka sledećem cilju bez preteranog odugovlačenja. No smatram da se upravo u tome krije i jedna od njenih najvećih slabosti.

Avantura je toliko fokusirana na tu pristupačnost, da često ostavlja premalo prostora za osećaj neizvesnosti. Svet se otvara prilično rano pa poneka oblast ili aktivnost može da vam se nađe na raspolaganju mnogo ranije nego što je to zaista neophodWno.

Sporedni zadaci s druge strane, povremeno usporavaju tempo i daju igri vremena da diše. Ali ono što mi je najviše nedostajalo, jeste osećaj da igra ima još nešto da pokaže iza sledećeg ugla. Sve je uglavnom dobro odmereno, ali retko iznenađuje. Kao vrhunski sendvič koji ste jeli milion puta. Dosadio – jeste, ali dajte mi ipak još jedan.

Final Fantasy Resonance je zanimljiv primer kako se stari materijal može pretvoriti u savremeniju igru, ali i kako savremena igra može patiti od prejake pristupačnosti, kao da se boji da su stare ideje previše opasne za današnju publiku.

Sjajna vizuelna i audio prezentacija, kao i solidna priča i još bolji likovi, naročito u pogledu sinergija među sobom, sasvim su dovoljan razlog da od mene ova igra bude instant preporuka. Njene loše strane jesu prisutne, ali nisu nešto što bi trebalo da vas odvrati od toga da zaigrate Resonance, naročito ako volite franšizu ali i staromodnije recepte JRPG igara.





NAJZANIMLJIVIJI DODATAK BORBENOM SISTEMU JESU TAKOZVANE VIZIJE

Ovo nije revolucija Final Fantasy serijala, niti pokušava da bude nešto što nije. Umesto toga, vraća se korenima, doteruje ih i podseća nas da potezne borbe mogu da budu izuzetno zabavne (kao da smo mi to zaboravili...). Nekoliko „quality of life“ poboljšanja koja smo videli u mnogim drugim Square Enix igrama skorijeg datuma, ovde bi bila i više nego dobrodošla. Ali i u ovom obliku, Final Fantasy Resonance je jedan odličan naslov koji ne bi trebalo da propustite.

Osim ako niste baš okoreli „mrzač“ čitavog žanra i serijala. U tom slučaju, čestitam što ste stigli do kraja recenzije. Zbilja sam impresioniran!



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 2500X / Intel Core i3-8100
GPU: AMD Radeon RX 5500 XT / NVIDIA GeForce GTX 1650
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 15 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch 1/2
RAZVOJNI TIM:
Lancarse, Square Enix
IZDAVAČ:
Square Enix
TEST PLATFORMA:
PS5
CENA:
59,99€

OCENA 8,4

- ✓ Odlične borbe i taktičke mogućnosti
- ✓ Impresivna HD-2D grafika
- ✓ Nostalgični i zabavni sistem Vizija
- ✗ Predvidiva priča i obrti
- ✗ Pojedine animacije narušavaju vizuelnu doslednost
- ✗ Istraživanje sveta je pomalo neujednačeno

Igru ustupio:
Iris Mega



REVIEW

AUTOR
Božidar Radovanović

CLIVE BARKER'S
HELLRAISER
REVIVAL

KUTIJA. OTVORIO SI JE. MI DOŠLI.



Moj prvi susret sa izopačenim umom Klajva Barkera bio je krajnje neuobičajen. Za razliku od mnogih koji su ga upoznali kroz svet književnosti ili filma, ja sam kao dete prvo igrao njegovu igru, Undying iz 2001. Momentalno sam se navukao i samo sam želeo još.

Želja mi se ostvarila šest godina kasnije sa izlaskom Jericha koji je takođe nosio prepoznatljiv pečat Klajva Barkera. Nažalost, delovalo je da će ovo biti njegova labudova pesma u svetu



video igara - prodaja Undyinga je bila slaba, Jericho je imao sopstvene probleme, dok je još jedan naslov, Demonik, bio naprasno otkazan. Sudbina je imala druge planove međutim, pošto je 2025. najavljena prva igra u Hellraiser univerzumu, takođe sa zaheftanim Barkerovim imenom. Kao šlag na tortu, ovaj projekat je poveren našem studiju Mad Head Games pod okriljem Saber Interactiva, sada poznatom kao Saber Serbia.

SABER SERBIA JE KREIRAO ATMOSFERU KOJA JE 100% VERNA BARKEROVOJ VIZIJI

Sve je počelo od Barkerovog dela The Hellbound Heart iz 1986. Godinu dana kasnije novela se transformisala u film koji je izrodio čitavu franšizu, zajedno sa sada već kultnim horor zlikovcem Pinhedom. Nastavci su zadržali opštu estetiku ali su brzo promenili pravac, dok su momci i devojke iz Saber Serbia odlučili da se vrate korenima, temama i idejama originala.

Clive Barker's Hellraiser: Revival kreće iz pete brzine i odmah nas baca u intenzivnu, intimnu scenu između glavnog junaka Ejdana i njegove drage Sani. Kao robovi svih mogućih narko-seksualnih poroka, oboje su posvetili život potrazi za ekstremnim iskustvima koja bi prosečna osoba žestoko osudila i rekla: „Pod mač bato". To podrazumeva i okultne artefakte, uključujući zagonetnu kutijicu Genesis Configuration.

Sani tokom klimaksa otključava puzlu i priziva Senobite, superiorna bića koja žive na ivici patnje i zadovoljstva. Njihov vođa Hell Priest, poznatiji kao Pinhed, šalje Sani u Lavirint, dimenziju kojom vlada misteriozno božanstvo Levijatan. Pre nego što dobije šansu da prokljuvi šta se dogodilo, očajni Ejdan biva zatočen u podzemne odaje BDSM sekte Scarlet Church, koja teži da stvori nove Senobite na Zemlji. Tu počinje njegova potraga za Sani.



Iako ovi segmenti nisu ujednačeni po trajanju, gejmplej se može podeliti na dva dela - na našu dimenziju i Lavirint. Istražujući većinski linearne prostorije Skerletne Crkve, često ćete nailaziti na članove kulta i njihove karakondžule, zagonetke, suptilne narativne niti u vidu spisa i audio snimaka, kao i direktnije katalizatore priče poput sinematika i flešbekova.

Clive Barker's Hellraiser: Revival ima nekoliko dodirnih tačaka sa novijim Resident Evil igrama (delovi sedmice i osmice, Requiem) - survival horror gejmplej iz prvog lica, kraftovanje, menadžment inventara i resursa, kupovina kod vendora, stealth, stalker neprijatelji i melee/gun kombat. Hajde da se pozabavimo sa svakim od ovih elemenata.

Horor je subjektivna stvar, ali retko ko će ostati ravnodušan prema kakofoniji užasa koju igra konstantno spamuje. Pored estetike i atmosfere koja je 100% verna Barkerovoj viziji, na mene je ogroman utisak ostavio i prikaz izopačenog ljudskog uma, što se vidi u svakom kutku Skerletne Crkve - ego tripovi i fanatizam kultista, raskomadana tela, skulpture od ljudskih leševa (a la Tzimisce), potoci krvi i druge gadosti.

Kraftovanje je ključan deo menadžmenta resursa pošto healing itema i municije nema u izobilju. Kombinovaćete alkohol i tkaninu za zavoje, barut i metalni otpad za municiju, dok će vam za naprednije iteme trebati odgovarajući recepti koje, uz druge resurse i opremu, možete kupiti kod vendora. Iako u igri postoji stash, nećete moći da zgrabite baš sve što stignete pošto inventar ima ograničen broj slotova, pogotovo u početku.



Solidan arsenal hladnih i vatrenih oružja će vam pomoći da izađete na kraj sa sektašima i mesnatim spodobama. Melee kombat je apsolutni hajlat za mene i mislim da je daleko zabavniji od puškaranja koje na momente solidno spušta napetost jedne horor igre. Sva melee oružja (noževi, mačete, satare, bejzbol palice...) imaju durability - morate ih popraviti posle nekoliko udaraca jer će se u suprotnom nepovratno polomiti. Na kraju imamo i Genesis Configuration koji nudi par moćnih magija poput telekineze, a zauzvrat zahteva patnju neprijatelja umesto klasične mane/energije.

Stealth i bežanje su rešenja za nepobedive neprijatelje ili situacije u kojima ste tanki sa resursima. Osim nekoliko praktičnih primena (u igri postoji silent takedown), stealth segmenti su mi bili neverovatno dosadni.

Pojačavaju tenziju i to stoji, ali u mom slučaju to se uglavnom odnosilo na nervozu i želju da se ovi delovi što pre završe.



Kao kontrast, Clive Barker's Hellraiser: Revival najjače sija u svojim najintenzivnijim momentima, gde se posebno ističu boss okršaji, borba prsa u prsa i jurnjava sa stalker neprijateljima. Među njima je Senobit po imenu Četerer, koji će vam praviti društvo tokom prvih nekoliko ekskurzija u Lavirint. Čućete cvokotanje zuba dok vas prati brzinom slešer zlikovca, samo da bi vas naprasno presreo i lišio života nadomak izlaza.

Gnusni i zastrašujući a opet harizmatični, članovi Pinhedovog reda zrače energijom kojoj se retko ko može odupreti. Dag Bredli ponovo briljira u ulozi glavnog Senobita, a dodatna poslastica za ljubitelje Hellraisera su reference na originalni film. Osećao sam se kao majušna fleka na tapiseriji univerzuma dok me Pinhed elokventno proziva i ovo su definitivno neki od najboljih momenata igre.

Pored druženja sa Senobitima, Levijatanov Lavirint nudi i druge čari. Iz ugla gejmpleja, cela oblast je ogroman Indijana Džouns poligon sa gomilom sečiva, šiljaka, testera, gnječilica, čekića za meso i sličnih zamki, ali nijedan izazov ne zahteva platforming pošto skok kao akcija ne postoji.

SECKANJE KULTISTA NIKADA NIJE BILO ZABAVNIJE





Lavirint je pusta, siva, hladna, betonska abominacija koja se neprestano menja, beskrajna mreža brutalističkih spomenka nemoguće arhitekture nad kojom se pruža večna oluja (post-apokaliptični blokovi). Ova oblast je još jedna lagana desetka na polju art direkcije i dobrodošao kontrast u odnosu na našu dimenziju.

Na PC-u nisam naleteo na bagove niti probleme sa performansama, ali ako ih je bilo, najveći su verovatno popravljeni pošto je razvojni tim u međuvremenu izbacio nekoliko pečeva. Ono što jeste pomalo srozalo celokupan utisak su sitni propusti u raznim aspektima igre, uključujući česte, najčešće nepotrebne hintove. Ništa od toga nije dramatično, ali ponekad ume da odvuče pažnju od inače sjajne horor avanture.

Koristeći Barkerovu viziju kao jezik, alat, instrument i paletu, Saber Serbia je iskrojio izuzetno zrelu, ljudsku i vanvremensku priču koja možda ne bi bila toliko ubedljiva sa cenzurom. Ovu igru su napravili istinski ljubitelji franšize koji su dokazali da šok faktor nije srž Hellraisera i da se ispod debelog sloja mesa, razvrata i perverzije krije nešto mnogo više. Za mene, ovaj projekat predstavlja i mini-pobedu protiv epidemije sterilnih AAA igara koje vladaju modernom industrijom.

Ništavilo zove. Na vama je kako ćete odgovoriti.



DAG BREDLI PONOVO BRILJIRA U ULOZI PINHEDA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 5600X / Intel Core i5-12400F
GPU: AMD Radeon RX 6600 XT / NVIDIA RTX 3060
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 80 GB

PLATFORME:
PC, PS5, XBOX SERIES X/S, NINTENDO SWITCH 2
RAZVOJNI TIM:
Saber Interactive
IZDAVAČ:
Saber Interactive
TEST PLATFORMA:
PC
CENA:
39,99€

OCENA 8

- ✓ Dizajn i atmosfera
- ✓ Priča
- ✓ Pinhed i družina
- ✗ Stealth deonice
- ✗ Neispoliranost pojedinih elemenata gejmpleja
- ✗ Pojedine oblasti su mogle biti otvorenije i bogatije

Igru ustupio:
Sandbox Strategies

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 neviđeni 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 nostalgično 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.



REVIEW

AUTOR
Igor Totić



ČEPAJ I KIDAJ PONOVO U IME IMPERATORA!

Odbijam da promenim boomer shooter žanr u novi naziv retro shooter. Naglasak u originalnom nazivu za mene nije na tome što je inspirisan matorim igrama, nego prvi deo reči, BOOM. I Boltgun 2, kao i svoj prethodnik, apsolutno prihvataju ovaj efekat gde ćete kroz celu igru imati BOOM, krv, delove tela i mrtve jeretike – baš onako kako Imperator zapoveda.

Kada sam 2023. godine prvi put seo za tastaturu i pokrenuo Boltgun, reakcija je bila čista gejmerska i fanovska euforija. Naš brat Malum Caedo, beskompromisni Ultramarinac, gazio je kroz legije Haosa dok su bolter i chainsword pevali najlepšu simfoniju purifikacije. U mojoj prethodnoj recenziji, rekao sam da je prvi deo fenomenalan ali pati od manjka priče i repetitivnosti posle dužih sesija. Izgleda da su developeri baš čitali moju recenziju (i ničiju više, naravno) i obratili pažnju baš na ove zamerke.

CELA IGRA JE PROŽETA KRVLJU, DELOVIMA TELA I MRTVIM JERETICIMA – BAŠ ONAKO KAKO IMPERATOR ZAPOVEDA

Priča vas ponovo baca pravo u pakao Eye of Terror-a, gde se granica između realnosti i Warp-a u potpunosti briše. Malum Caedo se vraća da završi započeto čišćenje, ali glavna zvezda





i najveća novina u nastavku jeste uvođenje drugog igrivog lika - sestre Nyre Veyrath iz reda Adepta Sororitas. Razlika u stilu igranja i samom osećaju na bojištu između ova dva lika je drastična i predstavlja najbolji potez koji je razvojni tim mogao da povuče.

S jedne strane, Malum Caedo je neprikosnovena mašina za mlevenje mesa. On je hodajući tenk u Power Armor-u, taktički nepokolebljiv i fokusiran na sirovu, brutalnu snagu. Njegov stil igre oslanja se na konstantno kretanje unapred, direktno u melee okršaje sa protivnicima. Caedo dominira bojnim poljem pomoću svog kultnog Heavy Bolte-a, Meltagun-a i masivnog Chainsword-a kojim sekući pročišćava jeres. Njegove sposobnosti su fokusirane na probijanje protivničkih linija i nezaustavljive Charge napade koji drobe slabije neprijatelje u parčiće. Igrati sa Caedom znači osećati svaku tonu oklopa i svaki gram Ceramite armora dok iz neposredne blizine sejete smrt u ime Imperatora.

S druge strane, Nyra Veyrath donosi potpuno drugačiji, dinamikom napunjen pristup ratovanju. Kao pripadnica Adepta Sororitas, Nyra se ne oslanja na masivnu fizičku snagu, već na fanatičnu veru, agilnost i nepogrešivu preciznost. Njen stil borbe definisan je izuzetnom brzinom i gracioznošću, te može da kliže po terenu, izbegava projektile u vazduhu i na kratko aktivira usporavanje vremena tokom skoka, što omogućava hirurški precizno pogađanje slabih tačaka na neprijateljima. Umesto Chainsword-a, Nyra u bliskoj borbi koristi blistavi Power Sword koji sa lakoćom seče kroz horde jeretičkih Astartesa (da ne kažem, izdajica). Njen arsenal uključuje specifična oružja poput ručnog Boltgun-a i destruktivnog Heavy Flamer-a.

Borba sa Nyrom podseća na smrtonosni ples - stalno ste u pokretu i konstantnom balansu između taktičkog odstupanja i vatrene purifikacije.

Struktura misija u nastavku konačno je dostojna jednog modernog naslova. Zaboravite na besciljno lutanje po identičnim hodnicima Hive City-a u potrazi za ključnim karticama. Nivoi u Boltgun 2 su znatno fokusiraniji, vertikalniji i raznovrsniji (iako i dalje skupljate kartice). Proći ćete kroz kompleksne, snegom okovane Forge World instalacije, otrovne močvare, ruševine gigantskih Imperijalnih katedrala i unutrašnjost skrnavljenog Space Hulk-a. Servitorska lobanja uvek diskretno pokazuje smer ka narednoj zoni okršaja, tako da je fokus uvek tamo gde i treba da bude - na neprekidnom kretanju i pucanju. Igra sada nudi i mapu u stilu novih Doom igara što je dodatni poen koji pomaže u istraživanju, ali vas ne sprečava da se udubite i potražite skrivene predmete u svakoj oblasti. Pored estetskog doživljaja, svaki collectable vam daje različite privremene sposobnosti kao što su beskonačna ili jača municija.

Ono što me je kao fana najviše oduševilo jeste proširenje neprijateljskih frakcija. Prvi deo nam je dao samo mrvice, ali Boltgun 2 na teren izvodi sve siledžije Haosa. Na bojištu se konačno suočavate sa krvožednim Khorne Berserkerima koji bezumno jure ka vama, ali i sa dekadentnim Slaanesh jedinicama čiji zvučni topovi i otrovni projektili izazivaju distorziju ekrana i ometaju vam sluh. Pored njih, tu su i standardni Nurgle Plague Marines i Tzeentch čarobnjaci, što znači da borbe zahtevaju konstantno menjanje oružja u zavisnosti od toga koja vas Chaos frakcija trenutno napada. Okršaji sa bossovima na krajevima poglavlja konačno su dobili tretman kakav zaslužuju - borbe protiv masivnih Daemon prinčeva i Chaos



BOLTGUN 2 JE ISPRAVIO GOTOVO SVE MANE PRETHODNIKA

Dreadnoughta pružaju pravi izazov i zahtevaju maksimalnu koncentraciju.

Vizuelno, igra ponovo briljira u svom retro pixel-art stilu, ali iza toga se krije moderan endžin koji bez ikakvih problema renderuje stotine jeretika i Xenos-a na ekranu istovremeno. Efekti eksplozija i komadanja neprijatelja pod udarima boltera izgledaju fantastično. Zvučna podloga je natopljena teškim industrial metal ritmovima kao i u prethodnom delu, a posebna poslastica za sve nas jeste gostovanje Mika Gordona, čiji prepoznatljivi tonovi savršeno prate poslednju epsku bitku i podižu adrenalin na maksimum.

Ipak, kada se na ekranu nađe preko sto neprijatelja uz neprekidne eksplozije svetlosnih efekata, vizuelna zasićenost ponekad može postati zamorna. Takođe, izuzetna brzina kretanja sa Nyrom na pojedinim uskim platformskim deonicama zna da deluje isuviše klizavo, što može dovesti do pada u ambis usred najžešće borbe.









Pored toga, iako je njen arsenal izuzetno zabavan, voleo bih da je imala još jedno jedinstveno oružje u svojoj kategoriji kako bi u potpunosti parirala Caedu.

Dosadni Nurgle i Tzeentch jeretici prvog dela, nivoi u kojima gubiš glavu tražeći ključeve i smor sa materijalima u trećem činu, naveli su me da pažljivo pristupim ovom nastavku, ali Auroch Digital me je demantovao na najbolji mogući način i doneo sve što smo mi kao fanovi priželjkivali. Razvojni tim je saslušao zajednicu, zadržao brutalnu suštinu originala i nadogradio je na svim poljima. Sa dva potpuno različita lika, razgranatom kampanjom, bogatijom mešavinom protivnika i vrhunskom atmosferom, ovo je naslov koji u potpunosti opravdava svaki minut proveden na bojištu. Neka jeretik ne poživi, za Imperatora!

NAJVEĆA NOVINA U NASTAVKU JE UVOĐENJE SESTRE NYRE VEYRATH IZ REDA ADEPTA SORORITAS



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i7-7700K / AMD Ryzen 5 1500X
GPU: GeForce GTX 1650 / Radeon RX 570
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 13 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S
RAZVOJNI TIM:
Auroch Digital
IZDAVAČ:
Big Fan Games, Devolver Digital
TEST PLATFORMA:
PS5
CENA:
24,99€

OCENA 9,5

- ✓ Dva jedinstvena stila igre
- ✓ Bolji dizajn nivoa
- ✓ Više protivnika i odlična muzika
- ✗ Vizuelna prezasićenost
- ✗ Klizave platforme
- ✗ Nyrin skromniji arsenal

REVIEW

AUTOR
Stefan Mitov Radojičić

KOŠMAR NA PRAGU IGRE I FILMA



FMV (Full-Motion Video) igre su nešto sa čime se eksperimentisalo pre mnogo decenija. Imali smo naslove koji su bili kompletno odrađeni u ovom stilu (najčešće point & click avanture), kao i igre gde su live-action sekvence zamenile sinematike. Ovaj žanr je postao popularniji u poslednje vreme, najviše u svetu dating simova, ali s vremena na vreme se pojavi poneki zanimljiv eksperiment. Jedan takav eksperiment je Tenebris Somnia.



TENEBRIS SOMNIA

Priča nas odmah upoznaje sa glavnom junakinjom Džulijom koju muče košmari i vizije o bivšem dečku. Pošto joj se danima ne javlja na telefon, odlučuje da poseti njegov stan gde je dočekuje totalni rusvaj i sumnjiv simbol ispisan krvlju. Džulija tada upada u živu noćnu moru punu ne samo užasnih i vrlo gladnih čudovišta, već i mnogih sećanja koji izvrću stvarnost u kojoj se sada nalazi. Na vama je da je sprovedete kroz ovaj svet i pomognete joj da se suoči sa opsesivnim dečkom i greškama iz prošlosti.

Gejmplej najviše podseća na verziju Silent Hill-a iz osamdesetih. Sakupljaćete razne predmete, istraživati zone i sobe koje su pretežno 2,5D i rešavati pregršt zanimljivih i ne toliko teških zagonetki. Da vam ne bi bilo dosadno tu je naravno i solidan broj čudovišta koja će vas juriti i ometati. Pored toga što su veoma raznovrsni, neprijatelji neće biti previše brzi niti iritantno agresivni. Iako su hodnici skučeni a sobe male, vrlo lako ćete moći da ih zaobiđete ili pobedite čak i bez oružja. U tom smislu, ovaj deo igre je odlično balansiran.

S druge strane, ako ne igrate sa kontrolerom, interakcije sa predmetima mogu biti pomalo pipave. U tim slučajevima baš morate da vodite računa da ste dovoljno blizu da bi se interakcija desila, bilo da želite da pokupite neki item ili da ga aktivirate.

Resursa kao što su municija i napici za lečenje neće biti u izobilju, nasuprot protivnicima i boss okršajima kojih će biti mnogo. Svaki put kada se upustite u opasnu situaciju moraćete dobro da razmislite da li ćete bežati ili se boriti, jer vas svaki promašeni metak ili šteta na životne poene može koštati kasnije. Iako su neprijatelji fer, igra vas neće štedeti.

TENEBRIS SOMNIA SE NAJVIŠE ISTIČE ZBOG SVOJIH FMV SEKVENCI





GEJMPLEJ PODSEĆA NA VERZIJU SILENT HILLA IZ OSAMDESETIH

Vizuelni šarm je možda i glavni adut ove avanture. Prvo imamo pixel-art grafiku koja ne samo da podseća na drevne retro igre, već radi spektakularan posao u smislu animacija i dizajna sveta. Iako je stil relativno prost, vidi se da razvojni tim nije štedeo na talentu.

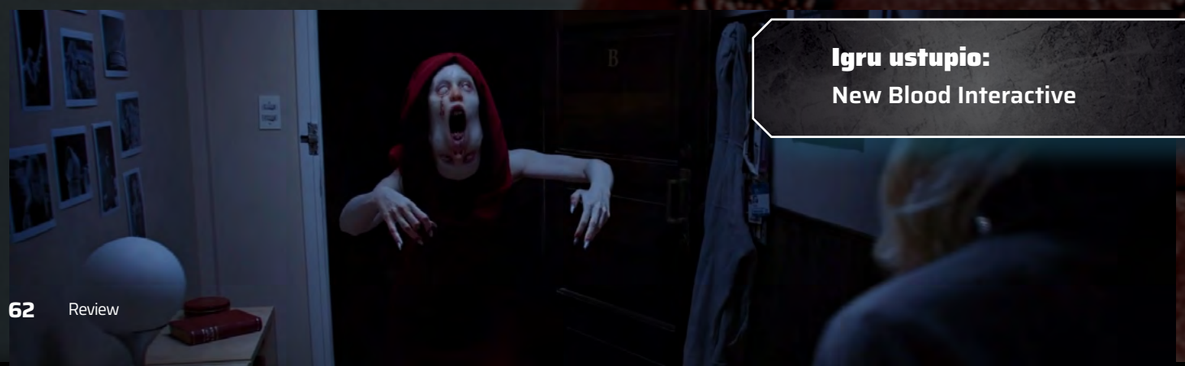
Isto se može reći i za FMV sekvence koje su sjajno odrađene. Pored fenomenalne glume koja bez reči uspešno prenosi emocije glavne junakinje i atmosferu košmara u kojem se nalazi, tu su i kvalitetni i veoma krvavi praktični efekti i propovi. Zbog toga bih posebno pohvalio scenografe, kostimografe, šminkere i sve ostale koji su radili na FMV sekvencama.

Iako je solidna, zvučna podloga nije na istom nivou kao vizuelna. Pomenuo sam da igra nema glasovnu glumu i to je u redu, ali možda bi dodatno podigla već jezivu atmosferu.

Najveći problem tokom igranja, pogotovu prilikom borbe, jeste taj da lako možete da se zaglavite u neke objekte ili prostorije koje deluju prohodno. Postoji i problem hitboxa gde ponekad nije sasvim jasno gde protivnik može da vas dohvati a gde ne.

Ako nikada niste igrali igru sa FMV elementima ili vam se dopao naslov kao što je FAITH, Tenebris Somniu morate isprobati. Ako ništa drugo predstavlja osveženje u survival horror žanru koji ovih dana prati manje-više isti šablon. Sa ovakvom idejom i realizacijom, svakako bih voleo da vidim nastavak.

TENEBRIS SOMNIA SE NAJBOLJE IGRA SA KONTROLEROM



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: 3.6 GHz Quad Core Processor+
GPU: 8 GB VRAM+
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 13 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch 1/2
RAZVOJNI TIM:
Andres Borghi, Saibot Studios
IZDAVAČ:
New Blood Interactive
TEST PLATFORMA:
PC
CENA:
19,99€

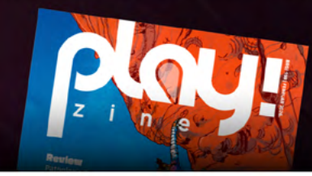
OCENA 8,5

- ✓ Odlična horor priča
- ✓ Fenomenalna FMV gluma i propovi
- ✓ Izazovan gejmplej
- ✗ Zaglavljivanje na objekte
- ✗ Pipava interakcija sa bitnim puzzle objektima
- ✗ Poneka zagonetka je previše opskurna

Igru ustupio:
New Blood Interactive

play! zine
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





Castlevania: Symphony of the Night

Više od deset godina nakon što je prvi put otvorio vrata Drakulinog zamka, skrivenog u mračnim šumama Transilvanije, Konami je gejmerima širom sveta predstavio igru koja je definisala i usavršila žanr modernih metroidvania - Castlevania: Symphony of the Night.

Iako je bio izgrađen na temeljima originala iz 1986. godine, Symphony of the Night se drastično razlikovao od svojih prethodnika. Sa dolaskom Kođija Igarašija, igra je usvojila sve karakteristike onoga što se danas smatra tipičnom metroidvaniom - veliki akcenat na istraživanje, raskošnu mapu i RPG elemente.



Noćna simfonija se takođe ističe po svom glavnom junaku, čiju ulogu ovom prilikom ne igra pripadnik Belmont klana, već Drakulin sin, polu-vampir Alukard, koji mora da zaustavi vaskrsenje svog oca. Umesto standardnog biča, igrači su po prvi put u serijalu imali bogat izbor oružja, opreme i magija, koje su omogućavale specijalne poteze nalik na one iz borilačkih igara.

Sa prekrasnim vizuelnim stilom i jednako očaravajućom muzikom, Konami je uspeo da dočara atmosferu jedne gotičke tragedije, gde svaki kutak Drakulinog zamka pruža jedinstveno iskustvo. Tokom svog putovanja, Alukard pronalazi portal u drugu dimenziju, obrnutu verziju originalnog zamka, što nas je dosta podsetilo na Dark World iz The Legend of Zelda: A Link to the Past.



IME GLAVNOG JUNAKA JE ANAGRAM REČI DRAKULA

Na naše veliko iznenađenje, Castlevania: Symphony of the Night je imao izuzetno lošu prodaju, ali je veoma brzo stekao status kultnog klasika. O tome svedoči današnja popularnost metroidvania žanra i sjajnih naslova kao što je Hollow Knight.

RUR

NAJNOVIJE VESTI
IZ SVETA ESPORTA
MESEČNI TURNIRI

RUR.RS

ZAPRATI NAS



AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ

PROFESIONALNI TANDEM

LOGITECH G PRO X3 SUPERSTRIKE + PRO X CONTROL



Logitech nastavlja da unapređuje segment G serije namenjen profesionalcima, pa smo tako na test dobili najnoviji Pro X3 Superstrike miš uz novu podlogu.

Kao što mu i naziv kaže, ovo je naslednik sada već legendarnog G Pro wireless miša koji je tokom godina postao praktično uzor gomili drugih proizvođača koji su kopirali njegov oblik i ideju, ali teško da je bilo koji od tih modela stigao i približno do uspeha koji je imao original. Prošle godine smo se

TEŽINA JE VIŠE IZBALANSIRANA NEGO KOD PRETHODNOG MODELA



sreli sa X2 Superstrike verzijom, a evo već sada je stigao i potpuno novi naslednik.

Oblik je potpuno identičan i jasno je da se Logitech tu vodio onom maksimom – šta radi ne treba menjati, dakle dva osnovna dugmeta, točkić, dva dugmeta sa leve strane ispod palca i taster za paljenje sa donje strane. Sa prednje strane se nalazi i standardni USB-C konektor kada vam treba da povežete kabl, a u kutiji osim wireless adaptera dobijate i mali dongle kako bi povećali njegov domet kao i naravno sam kabl za punjenje. Druga primena je update firmware-a što nas je odmah sačekalo po paljenju miša s obzirom da je naš primerak iz fabrike verovatno izašao među prvima.

Ono što se može primetiti u odnosu na X2 jeste da je X3 bolje balansiran. Iako je razlika samo 2 grama (X2 je težak 61, X3 59 grama), deluje da je ta težina nekako malo bolje raspoređena pa je i utisak u korišćenju bolji. Novina je i boja – dok smo ranije imali kombinaciju crne i bele, sada je miš koji smo dobili na test u potpunosti u crnoj boji. Postoji i druga opcija gde je telo boje ciklame a dugmići crni, a zanimljivo je i da za sada nema bele boje u ponudi. Raspored klizača sa donje strane je ostao identičan, a tu je i pločica za povezivanje na Logitech Powerplay podlogu ispod koje možete spakovati i Lightspeed USB risiver.

Za one koji ne znaju, Powerplay nudi mogućnost da se bežični miš konstantno, putem indukcije, puni kroz podlogu i tako njegova baterija traje praktično večno.





TEHNIČKE KARAKTERISTIKE

Bitno je naglasiti da je X3 Superstrike zadržao veliku brzinu dva glavna tastera time što su izbačeni fizički klikovi i zamenjeni HITS (Haptic Inductive Trigger System) tehnologijom. Ovo u praksi znači da možete podesiti uređaj tako da registruje klik najbrže od svih miševa jer prosto ne postoji mehanička sprega, pa samim tim možete tačno definisati kada se desi aktuacija klika, odnosno kada ga računar registruje. Zanimljivo je da u G Hub softveru imate i poseban deo koji se bavi baš ovom problematikom pa možete tačno testirati koliko vam je brz klik i koliko „štedite“ vremena u odnosu na klasične prekidače. U mom slučaju, neki prosek uštede vremena je bio 4-5 milisekundi što ne deluje previše, ali treba imati u vidu da profesionalci kliknu dugme i po nekoliko puta u sekundi tokom mečeva. S druge strane, pošto ne postoji fizička povratna informacija od prekidača, možete softverski podesiti takozvani haptic feedback, tako da će miš blago zavibrirati svaki put kada registruje klik. Zanimljivo je primetiti da ukoliko stavite da haptic feedback bude jači, softver vam naglasi da će to uticati na manju autonomiju baterije pa i o tome treba razmisliti.

Na temu baterije, tu je napravljen jedan značajan pomak pošto je trajanje poraslo sa 90 na čak 135 sati u X3 Superstrike modelu. Ovo je zaista veliki skok, ali treba imati u vidu i da će autonomija zavisiti od ostalih podešavanja kao što su osetljivost, pomenuti haptic feedback i slično. Ovo je izvedeno pre svega korišćenjem novog čipseta koji je očigledno znatno štedljiviji. Super je što se miš zaista brzo puni na kablu (manje od sat vremena), mada je kabl mogao biti končani i malo lakši kako bi se uređaj mogao lakše koristiti dok se puni.





SA 6MM, PRO X CONTROL JE NAJDEBLJA PODLOGA U LOGITECH G PONUDI

BATERIJA SADA TRAJE DO 135 SATI

Ostale tehničke karakteristike su unapređene u odnosu na X2 ali to nije tako dramatično: pooling rate je opet 8.000Hz, što znači da miš 8.000 puta u sekundi komunicira sa računarom i registruje i najminimalniji pokret. Optički Hero 2 senzor sada ima osetljivost do maksimalnih 48.000 DPI (bilo je 44.000) a maksimalno ubrzanje koje registruje je do 90G (bilo je do 88G). Sve u svemu to jesu pomaci ali ništa što će prosečan igrač primetiti, a zapravo je diskutabilno i da li će uopšte većina profesionalaca uočiti razliku s obzirom da pričamo o baš marginalnim poboljšanjima već inače tehnički sjajnog uređaja.

Dobra stvar je i što sve kontrolišete preko G Hub softvera i tu možete napraviti svoje presete koje onda prebacujete direktno u memoriju miša i nosite sa sobom. Pošto je uređaj razvijan u saradnji sa profesionalcima, neki od njih su dozvolili i da se koriste njihovi preseti pa možete videti kako različiti igrači u praksi podešavaju svog miša. Da li će vama lično to odgovarati je drugo pitanje, ali je zanimljivo makar pogledati i iskusiti.

Logitech G Pro X3 Superstrike dolazi vrlo brzo nakon prethodnog modela i popravlja neke sitnice i usput unosi neke suptilne novine. Ništa ovde nije revolucionarno, samo je sve za nijansu bolje nego što je bilo. Naravno to ga i dalje čini jednim od najboljih miševa na tržištu i definitivno logičnim izborom za veliki broj profesionalaca, ali treba imati u vidu da ga to čini i jednim od najskupljih modela. Ukoliko ga uparite sa novom Pro X Control podlogom, iskustvo koje dobijate je zaista na vrhunskom nivou.

PRO X CONTROL PODLOGA

Prošlo je sto godina otkako smo dobili novu, standardnu, podlogu od Logitech G. U skorije vreme viđali smo samo Powerplay modele čija je uloga (a i cena) dosta drugačija. Ovde govorimo od dosta velikoj podlozi dimenzija 400x460mm što je skoro za 50% veće od recimo A3 papira, ali ovo nije podloga koja će ići i ispod tastature – fokus je samo na mišu. Debljina je čitavih 6mm što je čini masivnom i udobnom za korišćenje, ali i trenutno najdebljom u Logitech G ponudi. Posebno treba obratiti pažnju na donji neklizajući sloj koji svoj posao radi zaista odlično – šta god da radim nikako nisam uspeo da pomerim podlogu sa stola i to je zaista vrhunska stvar. Sam vez oko stranica je sjajno odrađen, a brending je samo u vidu jednog parčenceta tkanine sa strane što od mene lično dobija najveću pohvalu.

Korišćenje miša na ovoj podlozi je zaista sjajno iskustvo, a ukoliko želite da se bavite profesionalnim gejmingom, predlažem da izdvojite nešto više novca jer je razlika u odnosu na generičke podloge zaista velika, pre svega u osećaju, a vrlo verovatno i u preciznosti.



AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ



EPOMAKER GX1

OVAJ MODEL DELUJE POZNATO...

Pošto smo se već upoznali sa tastaturom sa magnetnim swičevima, došao je red na još neke interesantne proizvode brenda Epomaker. Krećemo sa jednim vrlo zanimljivim slušalicama koje donose odličan zvuk, kvalitet izrade i opcije povezivanja po vrlo pristupačnoj ceni.



SLUŠALICE PRUŽAJU LEP 7.1 SURROUND SOUND ZA SVE GEJMING SESIJE

Slušalice dolaze u vrlo standardnoj ali ipak lepo dizajniranoj i izvedenoj kutiji, a kada ih izvadite prvi osećaj je vrlo visok kvalitet izrade. Međutim ono što moramo odmah napomenuti jeste da smo jako slične slušalice već viđali i ovo je nesumnjivo dizajn poprilično pozajmljen od HyperX Cloud modela, što svakako nije loše jer su to jedne od najpopularnijih slušalica na tržištu, ali to se prosto mora napomenuti.

Imamo masivne drajvere od 50mm sa svake strane u kućištu od plastike koje povezuje vrlo kvalitetni headband u potpunosti izrađen od metala, te zaista deluje da će trajati narednih sto godina uz normalno korišćenje. Na slušalicama su dosta duboki jastučići ispunjeni lepom memorijskom penom a presvučeni veštačkom





kožom, što je isto situacija i sa delom koji naleže na teme vaše glave. Model koji smo mi dobili na test je u klasičnoj crno-crvenoj kombinaciji, dok postoji još i roze-siva i belo-plava, zavisno od toga ko šta voli.

Sa težinom od 320 grama, ovo nisu najlakše bežične gejming slušalice koje smo probali, ali su skoro pa idealan spoj male težine i naizgled jako velike izdržljivosti. Headband se prilagođava obliku glave klasičnim razvlačenjem i to je sistem koji i dan danas funkcioniše jako dobro za veliku većinu korisnika. Poseduju i mikrofon koji je u potpunosti odvojiv, stavljen je na odličnu fleksibilnu žicu, a poseduje i sunđerčić na kraju radi boljeg upijanja zvuka. Sve kontrole se nalaze na samim slušalicama što je rešenje koje ja i te kako pozdravljam - na levoj je samo dugme za promenu režima iz Wireless 2.4GHz u Bluetooth i obrnuto, dok se na desnoj nalazi USB-C port (za punjenje ili povezivanje sa računarom putem kabla), točkić za podešavanje jačine zvuka, kao i tasteri za uključivanje, mutiranje mikrofona ili gašenje RGB osvetljenja.

Kad smo kod RGB osvetljenja, ono je ovde verovatno višak, ali je urađeno poprilično diskretno kao svetlost koja probija kroz metalnu mrežicu na slušalicama. Mogu da kažem da nije napadno, a ko voli te stvari verovatno će biti zadovoljan. Dobra stvar je što to možete rešiti pritiskom samo na jedno dugme, ali to nije baš tako intuitivno kao što na prvi pogled deluje - pošto sam bar pet minuta pokušavao da isključim RGB pritiskajući dugme koje očigledno za to

JASTUČIĆI SU VRLO DUBOKI I UDOBNI

služi i već pomislio kako mi je uređaj defektan, ipak sam konsultovao priloženo uputstvo gde lepo piše da za isključivanje osvetljenja dugme treba dvaput brzo pritisnuti. Definitivno nisam očekivao takav obrt!

Treba naglasiti i par korisnih stvari koje se dobijaju u pakovanju: tu je USB-C kabl za punjenje, zatim USB-C kabl sa jedne strane, a 3.5mm džek sa druge strane za direktno povezivanje na računar, i konačno USB dongle za wireless povezivanje. Ovaj dongle je u USB-A formatu



ali se može rastaviti tako da dobijete USB-C priključak umesto njega, a još je zanimljivije da taj USB-C deo ima i jedan ulaz sa zadnje strane pa na taj način nećete gubiti USB port na koji ste priključili GX1 wireless slušalice, zaista vrlo inovativno rešenje!

Inače kada smo kod povezivanja, ono se može izvršiti preko USB kabla na računar, preko 3.5mm konektora (računajte da tu nemate surround zvuk), preko Bluetooth veze ili preko priloženog 2.4GHz wireless adaptera, zaista su sve mogućnosti pokrivene. Proizvođač takođe navodi da za Playstation 4/5 i Switch možete direktno povezati preko wireless dongla koji ste dobili, dok je kod Xbox Series konzola podržano samo povezivanje preko kabla. Kada na ovo dodamo da baterija drži oko 70

sati sa isključenim osvetljenjem ili oko 30 sa uključenim RGB efektima, što se grubo slaže sa našim utiskom, dobijamo slušalice koje zaista možete opušteno koristiti po ceo dan ili više dana zaredom, na računaru, konzolama ili televizoru/tabletu/telefonu preko Bluetooth veze.

Epomaker GX1 slušalice su opremljene sa 50mm drajverima za zvuk i pružaju zaista lep 7.1 surround doživljaj za sve gejming sesije, ali naravno ne treba očekivati čuda u smislu reprodukcije ostalih tipova zvuka - pre svega su orijentisane na gejming. Dobra stvar je i što mikrofon ima aktivno poništavanje okolne buke pa će vas saigrači i sagovornici dobro čuti čak i u vrlo bučnim okruženjima. Dodatno, sam oblik jastučića i pre svega njihova dubina omogućavaju da izolujete veliki broj zvukova iz okruženja prosto fizičkom barijerom i da se fokusirate samo na igranje. Zanimljivo je da proizvođač na sajtu navodi da su ovo slušalice za PC, Mac i FPS games, ali ne brinite - mogu se igrati i drugi tipovi igara.

Ono što mogu navesti kao zamerku jeste softver na njihovom sajtu, koji očigledno predstavlja rudimentarno rešenje gde možete birati da li koristite stereo ili 7.1 zvuk, kako su podešeni ekvilajzeri i slično, ali ne možete upravljati stvarima kao što je osvetljenje ili na primer videti kakvo je stanje baterije. Takođe bih pohvalio činjenicu da volume točkić u slušalici zapravo direktno reguliše jačinu zvuka u Windows-u, ali mi se nije svidelo to što, kad god upalite uređaj, on kaže u kom je modu i šta je uradio. Najveći problem je što nije moguće podesiti jačinu tog obaveštenja koje je za moj ukus preglasno.

Epomaker GX1 definitivno pozajmljuje ideje od konkurencije ali ih realizuje izuzetno dobro uz





poneko čudno rešenje koje možemo pripisati relativno mladoj i možda manje iskusnoj kompaniji. Ono što je vrlo zanimljivo, ali i za nas dodatno problematično, jeste cena uređaja koja na njihovom sajtu iznosi 50 američkih dolara. Rekao bih da za te pare ne postoji bolje i kvalitetnije rešenje i to za nekoliko reda veličine, ali ako pogledamo opciju naručivanja u Srbiju, na to treba dodati još 28 dolara za slanje, a verovatno i carinu i PDV kada paket stigne, što nas dovodi do otprilike preko 100 dolara troška. Ovo je i dalje vrlo solidno rešenje ali daleko manje primamljivo, pogotovu zbog činjenice da bi praktično polovina troška bila administracija a ne sam uređaj. Ukoliko bi Epomaker uspeo da pronađe nekog lokalnog distributera kod nas i ponudio uređaj po ceni sličnoj onoj koja im stoji na sajtu, ovo slušalice bi bile za preporuku bez premca!

OSVETLJENJE SE ISKLJUČUJE TAKO ŠTO SE DUGME PRITISNE DVAPUT?!



PLAY!ENIGMATIKA

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

ZOMBIE EDITION

Kao što pojedine proslave služe kao izgovor za veselje i druženje, ponovo smo u mesecu koji horor žanr stavlja u prvi plan. Bilo da ste mazohisti ili tragate za momentom koji će vas za promenu zapravo uplašiti, oktobar u poznom periodu vrvi od igara iz sveta strave i užasa, od indie hitova sa super originalnim idejama i starih klasika na popustu, pa sve do modernih AAA i AA remek-dela (ako već niste, bacite pogled na review rubriku, ima ih!).

U stilu Halloweena-a, spremili smo vam kviz inspirisan dobrim starim zombijima. Njihov bum širom svih medijuma se odavno ugasio, ali njihov značaj nikako ne smemo zanemariti!

Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite naslove sa zombijima u prvom planu, a u klasičnoj igri rebusa potrebno je da pronađete imena likova iz franšize koja važi za definiciju zombi igre - Resident Evil.

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

2



6



10



3



7



4



8



1



5



9



REBUSI

1



2



3



play!

zine

