

# play!

z i n e

br. 195 | NOVEMBAR 2025.

REVIEW:  
EA SPORTS  
FC 26

HARDWARE:  
ŠTA NAM SVE  
DONOSI NOVI  
ROG XBOX ALLY?

ESPORTS:  
NACIONALNE  
KVALIFIKACIJE  
ZA PHYGITAL  
FOOTBALL

PRVI UTISCI:  
DISPATCH

## IGRA MESECA BATTLEFIELD™ 6



## BROJ 195 - NOVEMBAR 2025.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

### UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stevan Starović,  
Milan Janković

### 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:

Marko Dabović

### KONTAKT:

PLAY! magazine  
www.play-zine.com | www.play.co.rs  
Beograd | redakcija@play-zine.com

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

Poslednjih nekoliko godina se potrefilo da smo oko Halloween sezone imali solidan broj horor blokbastera u svetu video igara, od kojih su neki krasili i naslovnice Play! magazina - Scorn, Silent Hill 2 Remake, Amnesia: Rebirth i drugi. Ovaj praznik nije nimalo bitan kod nas, ali nam, kao što smo već pomenuli u prošlom broju, daje izgovor da malo očistimo backlog i isprobamo neke nove jezive naslove.

Ovom prilikom, titula igre meseca nije pripala naslovu koja vrvi od jumpscare-a, strašnih čudovišta i psiholoških užasa, već naslovu koji je još u beti pokazao najbolji kvalitet koji jedna igra može da ima - Battlefield 6 je toliko proketo zabavan! Osim toga što je u globalu bolja od prethodnika, šestica je pokazala šta se dešava kada developeri zapravo poznaju igrače i slušaju komentare fanova.

Na narednim stranicama možete pronaći i našu recenziju najnovijeg nastavka Dying Light serijala, a tu je intervju i sa direktorom čitave franšize, koji nam je dao bolji uvid u njenu budućnost.

U svetu hardvera, imali smo priliku da isprobamo ROG Xbox Ally, novi prenosni PC koji smo uporedili sa najpopularnijom opcijom za ovaj tip uređaja, Steam Deck-om. Ako vas interesuje da li bi se ova investicija isplatila za vas, obavezno bacite pogled!

Ako vas interesuje esport, na domaćoj sceni smo ispratili nacionalne kvalifikacije za Phygital Football, spoj tradicionalnog fudbala i igre EA Sports FC 25. Uživo u Beogradu, Srpski Esports Savez je izabrao tim koji će braniti boje naše zemlje u Kazahstanu!





**IGRA MESECA: BATTLEFIELD 6****REVIEW: NINJA GAIDEN 4****HARDWARE: LOGITECH G PROX SUPERLIGHT 2C**

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| <b>PLAY!VREMEPLOV</b>                                         | 6  |
| <b>FLASH VESTI</b>                                            | 8  |
| <b>EDITORIJAL:</b> Da li je GTA 6 kap koja će prelići čašu?   | 12 |
| <b>ESPORTS:</b> Nacionalne kvalifikacije za Phygital Football | 16 |
| <b>INTERVIJU:</b> Razgovor sa direktorom Dying Light franšize | 18 |
| <b>DEMO:</b> Heroes of Might and Magic: Olden Era             | 22 |
| <b>PRVI UTISCI:</b> Dispatch                                  | 24 |
| <b>REVIEW:</b>                                                |    |
| Keeper                                                        | 28 |
| Ninja Gaiden 4                                                | 32 |
| Final Fantasy Tactics - The Ivalice Chronicles                | 36 |
| Digimon Story: Time Stranger                                  | 40 |
| Battlefield 6                                                 | 44 |
| Dying Light: The Beast                                        | 48 |
| Little Nightmares III                                         | 52 |
| EA Sports FC 26                                               | 56 |
| <b>HARDWARE:</b>                                              |    |
| Logitech G321                                                 | 60 |
| Šta nam sve donosi novi ROG Xbox Ally?                        | 62 |
| Logitech G ProX Superlight 2c                                 | 66 |
| <b>PLAY!ENIGMATIKA: KARAKONDŽULE EDITION</b>                  | 68 |

play!  
z i n e





PLAY! 142  
NOVEMBAR 2020

„APSOLUTNA PREPORUKA ZA SVE LJUBITELJE HOROR AVANTURA KOD  
KOJIH JE AKCENAT NA BOGATOM NARATIVU I ISTRAŽIVANJU”.

– NIKOLA SAVIĆ O IGRI AMNESIA: REBIRTH



PLAY! 89  
NOVEMBAR 2015

„SYNDICATE JE OKEJ NASLOV, ALI NEKI VEĆI KOMPLIMENT  
OD TOGA NIKAKO NE MOŽEMO DA MU DAMO”.

– BORISLAV LALOVIĆ O IGRI ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



## KRATOS ŽELI DA POSETI EGIPAT SA SLEDEĆOM GOD OF WAR IGROM

Glumac Kristofer Džadž, glas Kratosa u novoj eri God of War serijala, želi da se sledeća igra preseli sa nordijskog severa u zemlju faraona.

Džadž je izjavio da bi Kratosov odlazak u Egipat "bio savršen", jer je glumac inače poznat po svojoj ulozi Tilka iz Stargate-a. Ipak, rekao je da se slaže sa svime što razvojni tim na kraju odluči, "jer će igra bez sumnje biti sjajna".

Pošto je Kratos osvojio grčke i nordijske panteone, bilo bi logično da se sada suoči sa novim bogovima. Takođe smo saznali da Sony bira bliskoistočne glumce za nepoznatu AAA igru, koja bi upravo mogla da bude nastavak Ragnaroka. Džadžov komentar takođe možemo posmatrati kao PR potez, iliti još jedan tizer za nastavak.



## ZVANIČNO NAJAVLJEN HALO: CAMPAIGN EVOLVED, STIŽE SLEDEĆE GODINE



Halo Studios je konačno potvrdio da je rimejk čuvenog FPS-a Halo: Combat Evolved u razvoju i da će biti objavljen 2026. godine. Prvi trejler prikazuje prepoznatljive scene iz originala, uz Master Chiefa u punom sjaju.

Rimejk, koji predstavlja osveženo izdanje jedne od prvih igara za originalni Xbox, nosi naziv Halo: Campaign Evolved. Kako samo ime kaže, rimejk će obuhvatiti samo kampanju, bez multiplejera. Pored PC-a i aktuelne generacije Xbox-a, ovo je prvi put da Halo serijal stiže na PlayStation.

Campaign Evolved će podržavati split-screen i crossplay na svim konzolama. Pored originalne kampanje, razvojni tim je otkrio i da će rimejk sadržati nov sadržaj, poput novih interakcija i scena.

## PROIZVODNJA PLAYSTATION 6 KONZOLE NAVODNO POČINJE POČETKOM 2027.

Poznati insajder i specijalista za hardver, Moore's Law Is Dead (MLID), otkrio je da poseduje dokumenta koja potvrđuju da će proizvodnja PlayStation 6 početi početkom 2027. godine. Konzola će navodno biti puštena u prodaju krajem iste godine.

Iako dokumenta nije javno pokazao, MLID je do sada bio tačan kada je PS hardver u pitanju, uključujući detalje o PS5 Pro modelu. Diskutovao je i o potencijalnoj ceni konzole, rekavši da će PS6 biti neznatno skuplji od prethodnika zahvaljujući manjim dimenzijama i slabijem sistemu hlađenja.

Ako Sony želi da izbegne probleme sa zalihama koji su pratili PS5 usred pandemije, onda bi početak proizvodnje 2027. i lansiranje krajem te godine bio logičan potez.



## OSNIVAČICA XBOX-A O POSKUPLJENJU GAME PASS-A: „IZDALI STE SVE IGRAČE“

Microsoft je početkom oktobra povećao cenu Game Pass Ultimate pretplate za čak 50%. Igrači su očekivano odlepili, pogotovo što su cene Xbox konzola takođe povećane. Sada je i osnivačica Xbox-a iznela svoje mišljenje o ovoj situaciji.

Laura Frajer, koja stoji iza originalne Xbox inicijative, iskritikovala je rukovodstvo kompanije, rekavši „da nemaju pojma šta rade“ i da nije sigurna da li su svesni šta igrači zaista žele, s obzirom na to da stalno „forsiraju nerealne poteze“.

Frajerova je zaključila da je Xbox ovim potezom uništio jedan od svojih najvećih aduta. Po njoj, Game Pass je bio „najbolja ponuda u svetu gejminga“, a novo poskupljenje deluje kao izdaja čitave gejming zajednice.



## LANA DEL REJ NAVODNO IZVODI UVODNU PESMU ZA 007: FIRST LIGHT



Čini se da je dugoočekivana akciona igra o agentu 007 pronašla izvođača za svoju glavnu tematsku pesmu – i to ni manje ni više nego Lanu Del Rej.

Prva James Bond igra studija IO Interactive izlazi 27. marta 2026. godine. Jedan od zaštitnih znakova Bond univerzuma oduvek su bile legendarne tematske numere: od Adele i Skyfall, preko Sema Smita i Writing's on the Wall, do Bilu Ajliš i No Time to Die. Sada bi se toj listi mogla pridružiti i Lana Del Rey.

Na subredditu posvećenom Lani Del Rej, fanovi su primetili novu registrovanu pesmu u bazi ASCAP, koja se zove First Light. Iako još uvek nema zvanične potvrde da je u pitanju tema za novu Bond igru, naslov se poklapa sa imenom same igre.

## HIDEO KODŽIMA JE ZAMALO NAPRAVIO MATRIX IGROU

Osvanuo je izveštaj da je Hideo Kodžima imao planove za igru u Matrix univerzumu, ali Konami je navodno sasekao ovaj projekat u korenu.

Ova ideja se pojavila 1999. godine, neposredno nakon premijere prvog Matrix filma, kada su Vačauskiji lično kontaktirali Kodžimu sa predlogom da kreira igru u njihovom svetu. Međutim, predsednik Konamija je mentalno odbio ovaj predlog.

Navodi se da je ova odluka izazvala veliko razočaranje unutar Konamija, jer su mnogi želeli da se upuste u razvoj naslova koji bi spojio filmski i gejming svet – baš u trenutku kada je Matrix postao globalni fenomen. Samo tri godine kasnije, Atari je izdao "Enter the Matrix" (2003), prvu zvaničnu igru iz tog univerzuma.



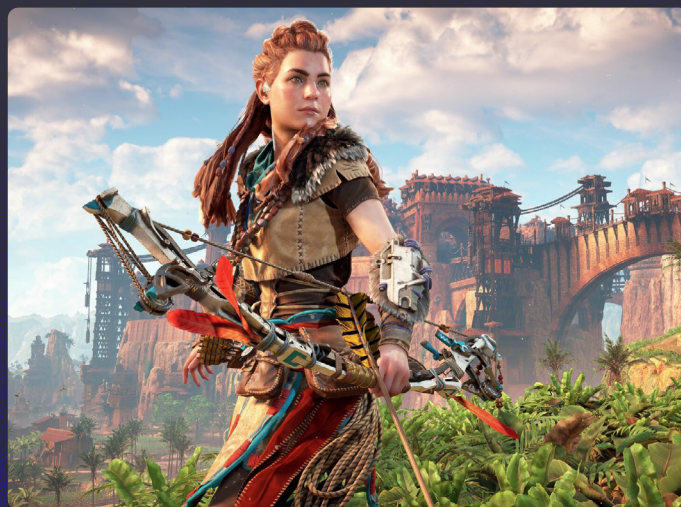


## HORIZON ZERO DAWN FILM JE PLANIRAN ZA 2027. GODINU

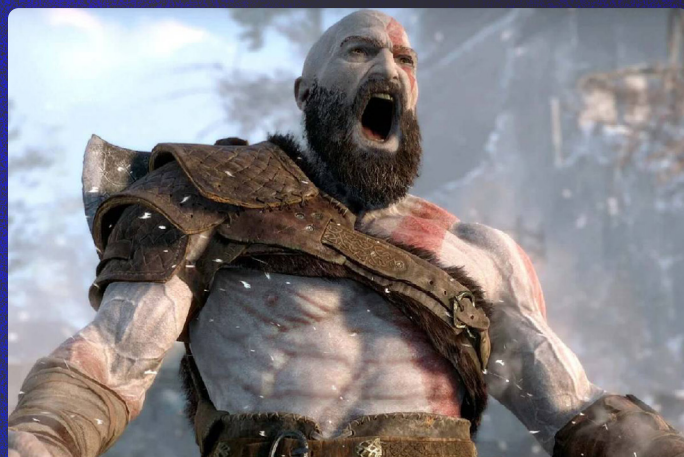
Sony trenutno vodi pravnu bitku sa kompanijom Tencent, optužujući je da je njena predstojeća igra Light of Motiram besramna kopija Horizon serijala. Pored detalja o tužbi, pravni dokumenti otkrivaju planove za filmsku adaptaciju Horizon Zero Dawn-a.

Čelnik PlayStation Productionsa je govorio o planovima za film u zvaničnoj izjavi pod zakletvom. Naveo je da je trenutno u razvoju u saradnji sa Columbia Pictures, s kojim su već sarađivali na filmovima Uncharted i Gran Turismo iz 2023. godine.

Otkrio je da je „scenario već gotov i da studio traži reditelja“. Cilj im je da „snimanje započnu tokom 2026. i da film izađe 2027. godine“. U dokumentaciji se ne pominju glumačka postava niti radnja filma.



## BIVŠA GOD OF WAR DEVELOPERKA STALA NA STRANU VEŠTAČKE INTELIGENCIJE



Bivša God of War developerka, Megan Morgan Juinio, stala je u odbranu korišćenja generativne veštačke inteligencije u razvoju video igara. Ona tvrdi da je AI samo alat koji developerima daje nove mogućnosti, rekavši da svi koji odbijaju da ga koriste zapravo sami sebi odmažu. Smatra da će se AI razvijati bez obzira na stav drugih, zbog čega bi svi trebalo da ga prihvate i iskoriste.

Nove AI tehnologije je uporedila sa alatima za proceduralno generisanje asseta, navodeći SpeedTree kao primer, koji više od dve decenije generiše drveće u realnom vremenu. Ipak, developerka se ogradila – iako veruje da neće nestati preko noći, smatra da AI nikada neće zameniti čoveka u kreativnom smislu.

## IGRA KOJU JE ZASENIO GTA DOBIJA NOVO IZDANJE

Scarface: The World is Yours iz 2006. godine se pojavio na Steamu i EGS kao „coming soon“, ali ove stranice su uklonjene nakon nekoliko sati. Međutim, izdavač EC Digital se brzo oglasio sa objašnjenjem, rekavši da nije želeo da digne prašinu i najavi rimejk dok proces licenciranja još traje.

Igrači preuzimaju ulogu Tonija Montane, u tajmlajnu u kojem preživljava atentat, te mora ponovo da izgradi svoju narkoimperiju. Igra nudi ogromnu open world mapu Majamija, brojne opcije za kastomizaciju i još mnogo toga.

Nažalost, The World is Yours su zasenili GTA: San Andreas i GTA IV. PC verzija je bila skoro neigriva zbog brojnih bagova, ali se na PS2 pokazala kao pravi hit koji i danas mnogi pamte.



## GLAVNI SKYRIM DEV PRIZNAO DA JE BETHESDA NAMERNO OSTAVILA BAGOVE U IGRI

Brus Nesmit, glavni game dizajner Skyrima, smatra da je specifičan otvoreni svet glavni razlog zbog kog je igra opstala, uključujući njegovu nepredvidivost, koja delom proizilazi iz „tehničkog nesavršenstva“.

„Ako pokušate sve da ispeglate i uklonite sve što je neobično, ono što neki igrači nazivaju bagovima, magija nestaje. Neke interakcije i ponašanja likova možda nisu idealna, ali nam zauzvrat daju nešto vredno što Skyrim čini jedinstvenim“, rekao je.

Dodao je da razvojni tim nije želeo da „drži igrače za ruku“, već im je omogućio da sami kroje svoje avanture. Po njegovom mišljenju, takav pristup je i danas redak, uprkos tome što svake godine izlazi ogroman broj open world igara.



## KU KLUX KLAN BI BIO GLAVNA PRETNJA U OTKAZANOJ AC IGRI



Prema novom Game File izveštaju, Ubisoft je radio na Assassin's Creed igri koja se odvijala nakon Američkog građanskog rata, ali je projekat na kraju otkazan. Navodno je bio poznat kao Project Scarlet i bio je predviđen za fiskalnu 2028. godinu.

Navodi se da bi glavni junak bio bivši rob koji se vraća na američki jug kako bi se suočio sa Ku Klux Klanom. Razvoj je, navodno, napredovao dobro i tim je bio zadovoljan rezultatima, ali izvori tvrde da je rad na igri obustavljen iz više razloga, a među ključnima su bile negativne reakcije na lik Jasukea iz Shadowsa.

Za projekat je bio zadužen tim pod vođstvom režisera Skota Filipa, koji je ranije radio na Assassin's Creed Syndicate i Odyssey.

## KREATOR FALLOUT SERIJALA POTVRDIO KOJA DRŽAVA JE LANSIRALA PRVU NUKLEARKU

Tim Kejn je još 2023. godine otkrio koja zemlja je prva upotrebila nuklearno oružje u Fallout univerzumu. Ponovo je potvrdio da je prvi potez povukla Kina, ali se sada detaljnije pozabavio celom pričom.

„Napali su nas jer su biološka oružja bila zabranjena, a Kina je nekako otkrila da radimo na FEV-u (Forced Evolutionary Virus). Špijunirali su nas. Tehnički, Kina je prva započela rat, jer je prva lansirala nuklearku, ali može se reći i da su Sjedinjene Države zapravo prve započele sukob time što su razvijale ilegalno biološko oružje, uprkos mnogim upozorenjima.“

Kejn je govorio i o drugim zanimljivostima iz Fallout univerzuma, poput toga kako su pojedini brendovi uopšte dospeli u taj svet.





# INDUSTRIJA NA IVICI LUKSUZA

## DA LI JE GTA 6 KAP KOJA ĆE PRELITI ČAŠU?



Pre nekoliko dana sam posetio sajt jedne lokalne gejming prodavnice, kada sam, sasvim slučajno, nabasao na cenu najnovije Mario Kart igre: 11.999 dinara! Njena cena na Zapadu iznosi 79,99 dolara, što je relativno slično ako izuzmemo činjenicu da su igre u domaćoj valuti generalno skuplje, ali moram reći da je na prvu loptu bilo prilično zastrašujuće videti broj 12.000 naspram 80.

Ako ne računamo starija specijalna izdanja, Nintendo je sa Mario Kart World napravio jedan od prvih koraka ka novom globalnom standardu cene video igara. Poslednju značajnu promenu na ovom planu smo iskusili 2020. godine, kada su sve najveće AAA kompanije počele da naplaćuju 70 evra za svoje naslove. Neka od najčešćih opravdanja za ovaj potez bila su rast broja zaposlenih i troškova produkcije, i to sve tokom višegodišnjeg razvoja. U isto vreme, mikrotransakcije, sezonske propusnice i dodatni sadržaji postali su i više nego uobičajeni.

Možemo slobodno reći da je gejming postao luksuz, ali ne samo iz perspektive igrača, već i developera, koji očajnički pokušavaju da pronađu idealni plan koji bi sveo troškove produkcije na minimum. Nikada nećemo tačno znati šta se dešava iza kulisa, ali čelnici kompanija katkad izlaze u javnost sa komentarima na temu cena razvoja igara.



Jedna od aktuelnijih tema vezana za odnos investicije i profita jeste ekskluzivnost. Na primer, Microsoft je odlučio da se odrekne ove strategije i sve češće donosi svoje popularne igre i na konkurentske platforme. Čak je i Sony popustio na ovom planu, za sada samo u slučaju Helldivers 2, koji je dostupan i za Xbox Series X/S.

Šefica Xbox divizije, Sara Bond, nedavno je izjavila da je koncept ekskluzivnih igara zastareo. Njen komentar je podržao vođa Moon Studiosa Tomas Maler (Ori serijal, No Rest for the Wicked), rekavši da ekskluzivni naslovi više nemaju smisla za većinu razvojnih timova, pre svega zbog finansijskih razloga i sve većih budžeta.

Ori serijal se pojavio kao ekskluziva dostupna samo na Xbox konzolama i PC-u. Kada je studio počeo da planira svoj sledeći projekat, RPG No Rest for the Wicked, u početku je vodio pregovore sa Microsoftom. Međutim, cena razvoja je bila toliko velika da su brzo shvatili da ne mogu sebi da priušte gubitak potencijalne zarade koja bi stigla od prodaje na Nintendo i Sony konzolama. Zato su odlučili da sarađuju sa drugim izdavačem, ali, ironično, No Rest for the Wicked još nije ni napustio Early Access fazu, a Microsoft se već odrekao svoje ekskluzivne politike.

Razgovarajući o istorijskim cenama razvoja igara, Maler se pozvao na Grand Theft Auto III koji je prvo izašao kao limitirana ekskluziva za PS2. Igra se prodala u pet miliona primeraka, što je tada bio ogroman uspeh, ali danas bi takva prodaja bila nedovoljna za mnoge AAA kompanije. Zato čak i Sony sada objavljuje svoje igre i za PC.



A šta je sa potrošačima? Igrači su uvek bili vokalni po pitanju cena igara, u strahu da aktivnost koja je nekada bila sinonim za čistu zabavu, polako postaje „neisplativa investicija”, posebno ako uzmemo u obzir da više nismo vlasnici samih igara, već samo dozvole za njihovo igranje. Igrači i industrijski analitičari svakodnevno diskutuju o novom skoku standarda za cene igara, a prašina se posebno digla nakon izlaska prvog trejlara za GTA 6.





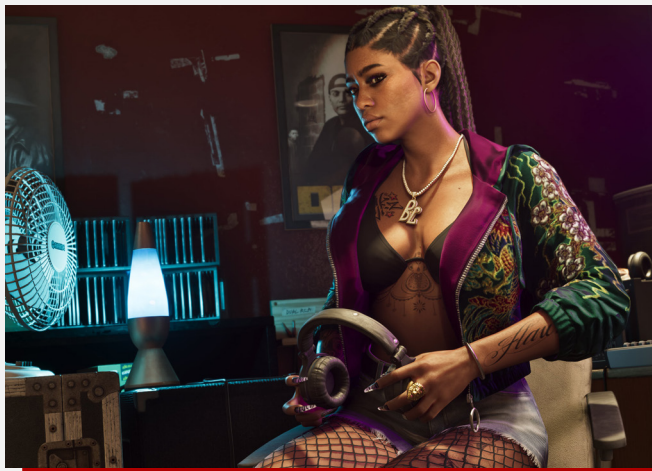
Bez obzira da li ste ljubitelji serijala ili ne, šestica je bez sumnje najiščekivanija igra poslednje decenije. Međutim, mnogi se baš zato plaše da će za GTA 6 morati da izdvoje 100 dolara.

Sredinom 2025. godine, mnogi stručnjaci su izneli mišljenje da bi GTA 6 zaista mogao koštati oko 100 dolara, ali bilo je i onih koji su smatrali da bi takva odluka bila neisplativa i nelogična. Sada, najnovije istraživanje agencije MIDiA Research dodatno uliva nadu igračima i njihovim novčanicima.



Rezultati istraživanja pokazuju da će GTA 6 biti objavljen po ceni od 69,99 dolara, jer bi viša cena bila neprofitabilna za Take-Two Interactive. Istraživanje je sprovedeno na uzorku od 2000 američkih potrošača, a pokazalo je da bi cena od 69,99 dolara maksimalno povećala prodaju igre i ukupne prihode. Jasno je da većina igrača prosto ne želi da izdvoji toliki novac za jednu video igru, ma koliko ona dobra bila.

U izveštaju se navodi da bi 60% ispitanika „sigurno“ ili „verovatno“ kupilo GTA 6 za 69,99 dolara, dok bi samo 35% bilo spremno da plati 99,99 dolara. Zanimljivo je i da bi, u slučaju da košta 69,99 dolara, igru kupilo oko 8,6% odrasle populacije u SAD, što bi samo po sebi donelo prihod od oko 1,6 milijardi dolara za oko 22,9 miliona prodatih kopija.



Dodatno, 79% zainteresovanih ispitanika bi kupilo igru po ceni od 49,99 dolara, dok je samo 16% prihvatilo paprenu cenu od 149,99 dolara. Kada su najveći fanovi u pitanju, duplo je veća šansa da bi kupili igru po ovoj ceni u odnosu na prosečne potrošače (9% naspram 5%), ali ni to ne bi bilo dovoljno da nadoknadi opšti pad prodaje.



Take-Two Interactive je potvrdio datum sledećeg sastanka sa investitorima, na kome će biti predstavljeni finansijski rezultati za drugi kvartal 2026. godine. Sastanak je zakazan za četvrtak, 6. novembar, a mnogi veruju da će nekoliko dana ranije uslediti nova važna vest vezana za GTA 6.

Dok se fanovi nadaju trećem trejleru, mnogi veruju da će pre-orderi za igru tada biti otvoreni. Na primer, pretprodaja GTA petice počela je 5. novembra 2012. godine, dok je sam izlazak bio planiran za proleće 2013, što se donekle poklapa sa trenutnim planovima za šesti deo.

Iako deluje da u 2025. život gejmera nikad nije bio teži, vratio bih se nekoliko decenija u prošlost, kada su igre bile i te kako skupe. Jedan od zanimljivijih primera je Virtua Racing iz 1992. godine, koji je portovan na Mega Drive/Genesis dve godine kasnije. Ovo izdanje je koštalo čak 100 dolara u Americi, a sa uračunatom inflacijom za 2025. godinu, ovaj iznos postaje duplo veći!



I & II  
HD-2D REMAKE



U PRODAJI



www.pegi.info

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX







# NAJBOLJI NA KONZOLI I NA TERENU

## KUMОВИ SU ŠAMPIONI KVALIFIKACIJA ZA PHYGITAL FOOTBALL!

U subotu, 25. oktobra održale su se nacionalne kvalifikacije za Phygital Football, takmičenje u sklopu multidisciplinarnog međunarodnog esports događaja Games of the Future 2026. Kvalifikacije su se održale uživo u Beogradu uz podršku Srpskog Saveza Elektronskih Sportova i Esportova (SESE).



Phygital Football je spoj tradicionalnog i virtuelnog fudbala u kome se igrači bore na pravom fudbalskom terenu, ali i na konzoli. Svaki meč počinje partijom u igri EA FC 25, u popularnom modu Rush, a nakon digitalnog dela, učesnici prelaze na fudbalski teren gde igraju desetominutnu utakmicu.

Ovogodišnje nacionalne kvalifikacije za Phygital Football okupile su osam ekipa u Enfield Sportskom Centru u Beogradu. Kako smo zalazili u kasniju fazu turnira, utakmice su postajale sve neizvesnije, kako na klasičnom, tako i na digitalnom terenu.

Ipak, tim Kumovi se pokazao kao najspremniji, savladavši FK Borac Starčevo u velikom finalu rezultatom 6-4. Kumove predvodi Marko "Roksa" Roksić, jedan od najuspešnijih srpskih eFootball

igrača sa mnogobrojnim medaljama i trofejima sa najvećih svetskih esports turnira, uključuju Evropski esports šampionat, Svetski esports šampionat i Global esports games.

Kumovi su se time plasirali za međunarodnu fazu kvalifikacija za Games of the Future šampionat, koji će se održati 2026. godine u Kazahstanu.



*Čestitke na fantastičnoj pobjedi!  
Kakvi su vaši utisci?*

**Kumovi:** Zadovoljni smo organizacijom, sve je proteklo bez problema. Ovaj rezultat smo očekivali i spremni smo da osvojimo ceo Phygital Football na Games of the Future 2026. FIFA igrači su nam realno doneli ovu pobjedu, veliko im hvala za to! Danas smo malo podbacili u fudbalskom delu ali to ćemo definitivno ispraviti u Kazahstanu sledeće godine.

**Šta očekujete od međunarodnog takmičenja? Pre Kazahstana vas čeka i ovogodišnji Phygital u Abu Dabiju.**

**Roksa:** Nadam se da ćemo ostvariti ozbiljan uspeh u Abu Dabiju, bar top 3. Verujem u tim i mislim da ćemo se dobro pokazati na međunarodnoj sceni. Ovo su za nas druge nacionalne kvalifikacije za Phygital a pored smo imali i jedne internacionalne, tako da smo prilično samouvereni. Idemo korak po korak, utakmicu po utakmicu i sve će doći na svoje.



Od 25. do 29. jula 2025. godine, Nacionalni izložbeni centar Abu Dabija (ADNEC) bio je domaćin međunarodne runde kvalifikacija za ovogodišnji Phygital Football turnir. Samo šest klubova je ostvarilo plasman za završni turnir, koji svečano počinje 18. decembra 2025. u Abu Dabiju. Prvi Phygital Football klub koji je ove godine obezbedio plasman za Games of the Future je upravo Roksina ekipa, koja se tom prilikom takmičila u dresu tima Zero Tenacity. Naši momci su pokazali neverovatnu veštinu na tradicionalnom i virtuelnom terenu, te su više nego zaslužno osvojili mesto na jednom od najznačajnijih esports događaja na svetu.



Phygital sportovi su doneli inovacije i nove mogućnosti za sportiste i gledaoce, naročito u fudbala, gde se kroz ovaj format igrači takmiče ne samo na fizičkom terenu već i u virtuelnom okruženju. Ova jedinstvena fuzija sporta i tehnologije brzo je privukla pažnju globalne publike, a od njenog nastanka, Srbija se zahvaljujući SESE pridružila zemljama koje neguju ovu vrstu takmičenja.



play!  
zine

INTERVJU SA

DIREKTOROM DYING LIGHT FRANŠIZE



## CEO TIM JE PUN INSPIRACIJE, KAO POSLE DOBRE RAKIJE KOJA NAS VODI U NOVE POBEDE

Play! ekipa je imala priliku da popriča sa Timonom Smektalom, direktorom Dying Light franšize u studiju Techland. Sa Timonom smo razgovarali o budućnosti Dying Light serijala, šta je potrebno da bi jedna franšiza bila uspešna i da li jednog dana možemo da očekujemo film ili TV seriju u Dying Light univerzumu. Timon je usput otkrio i ljubav prema najpoznatijem srpskom piću!

**Prošlo je više od mesec dana otkako je izašao Dying Light: The Beast i utisci igrača su sjajni. Kakva je atmosfera u studiju?**

**Timon:** Iskreno, atmosfera je neverovatna. Svaki period pre izlaska igre je izuzetno neizvestan – svi osećamo onu mešavinu uzbuđenja i straha, što je pogotovo izraženo kod projekta kao što je The Beast, koji se vremenom dosta razvijao i menjao.

Ali kada smo videli utiske igrača, bilo da su stari ili novi fanovi serijala, bili smo presrećni. Svi smo puni energije i osećamo se kao da smo otvorili potpuno novo poglavlje, a ne da smo zatvorili staro. Pao nam je veliki kamen sa srca i zaista smo ponosni na sve što smo postigli, što je celom timu dalo veliki vetar u leđa. Ceo tim je pun inspiracije, kao posle dobre rakije koja nas vodi u nove pobeде.

**Hajde da se malo vratimo na razvojni proces. The Beast je izrastao u zasebnu igru iako je prvobitno bio planiran kao DLC, ali zašto nije postao Dying Light 3?**

**Timon:** Ova promena je bila neophodna, ali je takođe proizašla iz naše ambicije. Nakon što je procurila priča planiranog DLC-a za Dying Light 2, morali smo da se povučemo i razmislimo šta bi bio

najbolji sledeći korak. Umesto da pokušamo da skrpimo igru od nečega što je praktično propalo, doneli smo tešku, ali uzbudljivu odluku – da otkažemo projekat i počnemo iznova, zadržavajući samo nekoliko originalnih ideja. Kada smo ponovo uveli Kajla Krejna u priču, sve se promenilo. Narativ je postao bogatiji, mračniji i emotivniji, dok su i gejmplej mehanike počele da se razvijaju. U tom trenutku smo shvatili da imamo potpuno samostalnu igru. Interno smo je često zvali Dying Light 3 jer u mnogim aspektima to i jeste – kulminacija svega što smo naučili proteklih deset godina. Međutim, želeli smo da napustimo koncept numerisanih nastavaka, verovatno zauvek. The Beast je posebna sorta – doslovno i figurativno.



**Kako vidite budućnost Dying Light franšize?**

**Timon:** Dying Light više posmatramo kao kompleksni univerzum nego kao linearni serijal. Svaka igra predstavlja kompletnu priču, ali i deo šire mitologije koja konstantno evoluira. Cilj nam je da istražimo nove predele koji poseduju jedinstvenu atmosferu. Ne želimo da se ograničimo samo na urbane sredine – želimo da odvedemo igrače u šume, planine, pa čak i delove sveta koji još nisu pogode ni infekcijom. Takođe razmišljamo o tome kako da produbimo i ojačamo vezu igrača sa samom igrom – ne samo kroz priču, već i kroz sisteme koji njihove odluke i iskustva čine ličnim i posebnim. Preživljavanje, parkur i zebnja koju osećate dok Sunce



polako zalazi iza horizonta – ovo je srž Dying Light serijala i neće se menjati, ali sa svakom novom igrom ciljamo na drugačiji stil pripovedanja koji će nastaviti da vas iznenađuje.

**Svi se sećamo perioda kada su zombiji bili bukvalno svuda. Ovaj žanr je vremenom postao prezasićen i danas više nije toliko popularan, ali čini se da je Techland jedan od retkih studija koji su uspeali da ga održe u životu. Koja je vaša tajna?**

**Timon:** Za nas, zombiji nikada nisu bili glavni fokus priče – oni su ogledalo sveta, odraz čovečanstva na ivici postojanja. Naša tajna leži u tome što na ovaj setting ne gledamo kao na horor kliše, već kao na pravi svet koji verno prikazuje međuljudske odnose, izbore i posledice života u istom. Uvek se pitamo: šta nam je potrebno da bismo zaista preživeli u ovakvom svetu? Šta je izvor naših najvećih strahova? Zbog toga Dying Light stalno evoluira, jer se podjednako bavi i ljudima i zombijima. Naša druga tajna leži u tome što smo zombije analizirali do te mere da smo postali pravi eksperti za njih u svetu video igara.



**Sigurno ćete imati značajnu prednost kada krene prava zombi apokalipsa! Elem, šta je potrebno da bi dugovečna franšiza ostala zanimljiva i relevantna na duže staze?**

**Timon:** Najveći izazov je pronaći balans između starog i novog. Želite da ispoštujete fanove i da zadržite elemente gejmpleja koje su voleli od početka – parkur, borbu prsa u prsa, atmosferu – ali ne možete stalno da se ponavljate. Ti isti fanovi brzo primete ako tapkate u mestu. Svaki nastavak mora da opravda svoje postojanje, da ima neku poentu. Zato stalno eksperimentišemo sa narativnom strukturom, dizajnom okruženja i novim mehanikama, poput Krejnovog Beast moda. Drugi veliki izazov je upravljanje očekivanjima; Dying Light serijal postoji jako dugo i svaki novi nastavak





mora ne samo da bude u rangu originala, već da ga prevaziđe. Taj pritisak ume da bude zastrašujuć... ali upravo zbog tog pritiska održavamo formu.

**Techland je nagovestio da radi na novom IP-u. Kako znate da neki koncept ili ideja imaju potencijal da se razviju u potpuno novu franšizu?**

**Timon:** Koncept dostojan franšize mora da ima jednu ključnu odliku – jedinstvenu ali fleksibilnu formulu koja lako može da se uklopi u različite priče. Dying Light je dobar primer: parkur, noć, strah, preživljavanje – ovo su osnovni koncepti koji mogu da postoje u desetinama različitih scenarija. Kada razmatramo nove IP-eve, tražimo istu DNK – odličan gejmplaj koji može da evoluira i funkcioniše u različitim okruženjima.



**Mnogi bi rekli da se nalazimo u novoj zlatnoj eri adaptacija video igara. Da li Techland razmišlja o Dying Light filmu ili adaptaciji nekog drugog IP-a?**

**Timon:** Imali smo nekoliko razgovora na ovu temu. Svet Dying Light-a ima sve što je potrebno za filmsku adaptaciju – ljudsku intrigu, strah, nadu i izolaciju. Ali ako ikada odemo u ovom pravcu, takvom pro-

jektu želimo da posvetimo pažnju kakvu zaslužuje. Nije nam cilj da napravimo prostu reklamu, već projekat koji zaista doprinosi serijalu i deluje autentično. Ako pronađemo pravog partnera i kreativni pravac, rado bismo se proširili na druge medije.



**Da li postoji žanr na kojem biste vi lično voleli da radite u budućnosti?**

**Timon:** Ako bih radio nešto drugačije, to bi verovatno bila neka vrsta psihološkog trilera – nešto u stilu Silent Hill-a ili P.T. Sad ću da odem u drugu krajnost, ali sam takođe zainteresovan za neki zabavan indie projekat koji možete da igrate sa prijateljima, nešto opušteno ali uzbudljivo sa couch co-op opcijom – nešto kao novi Overcooked. Ipak, moja najveća ljubav su FPP open world igre zasnovane na sistemima koji pružaju nepredvidiva i jedinstvena iskustva. Srećom, to je upravo ono što radimo u Techland-u, i to radimo prilično dobro. Kao studio, izgradili smo tim koji voli atmosferu i napete i emotivne priče. Bez obzira na projekat, sigurno će vas držati na ivici stolice.

# 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 povelju, 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 nostalgичno putovanje u prošlost, već podsetnik na to koliko su video igre uticale na svet oko nas.

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





Autor: Lazar Drašković



## TRAGOM DUŠE CRAGA HACKA

Svaki ljubitelj poteznih strategija je gotovo sigurno jednom u životu igrao, ili barem čuo za sada već kultnu igru po imenu Heroes of Might and Magic III. Iako je ovaj klasik star čak 26 godina, svaki pokušaj dostizanja njegove slave, uglavnom je propao. I dan danas fanovi priželjkiju nastavak dostojan originala, a čini se da je Olden Era najbolji kandidat do sada.

Unfrozen studio, poznat po igri Iratus: Lord of the Dead (retko dobra kopija Darkest Dungeon), rešio je da pokuša da oživi staru slavu Heroja. Iako je veliki broj igrača oprezan sa bilo kojom igrom koja ima veze sa Ubisoftom, posebno nakon poslednjih godinu dana, kompanija je ekipo iz Unfrozena dala odrešene ruke da radi sa franšizom šta god želi. S obzirom da su developeri dugogodišnji fanovi originala, odlučili su da naprave igru pod velikim uticajem najpopularnijeg moda za Heroje 3, takozvanim Horn of the Abyss, ali i sitnim ali dobrim promenama koje su Heroji 5 uveli u serijal.

Nakon godinu i kusur dana čekanja, Unfrozen je izbacio demo verziju igre sa ogromnom količinom sadržaja, a možete je preuzeti potpuno besplatno preko Steama. Kao stari veteran i fan franšize sa nešto više od 20 sati provedenih u igri, moram priznati da je Olden Era najpribližniji i najbolji deo serijala od Heroja 3 pa do sada.



Demo se sadrži iz tutorijala i tri vrste scenarija. Prvo imamo Arenu, gde birate heroja, skillove, magije i armije i krećete u instant sukob sa protivnikom koji ima isti izbor. Sledeći je Classic scenario, standardnu igru koja je poznata svim ljubiteljima serijala, i to sa tri random generisane mape uključujući čuveni Jebus Cross. Na kraju imamo i Single Hero scenario koji takođe dolazi sa tri random generisane mape, ali ovde je moguće kontrolisati samo jednog heroja tokom celog meča.



U demou je moguće izabrati četiri frakcije od njih šest koje će se naći u early access verziji, koja će verovatno izaći u prvoj polovini sledeće godine. Za sada su tu Temple, klasična ljudska frakcija, Necropolis sa svojom hordama nemrtvih, Dungeon poznat po svojim crnim zmajevima, i najunikatniji grad do sada, Schism, frakcija inspirisana Lavkraftovim hororima, možda najpribližnija Tower-u iz Heroja 3 iliti čarobnjacima. Nisam neki fan, ali imaju zanimljiv roster.



Generalno, Olden Era će biti prilično poznata svima koji su ranije igrali Heroje, sa standardnim „tried and tested“ strategijama sa par novina. Jedna od njih je „Tech tree“, slična mehanici iz Civ igara gde je moguće investirati takozvane „Law“ poene za bonuse koji su vezani za ekonomiju ili vaše armije.

Ljubitelji muzike Heroja će verovatno biti srećni da čuju da se čuveni Pol Antoni Romero i za ovaj deo vratio u kompozitorsku stolicu. Mimo čistog kvaliteta

muzike, Romero je već postao legenda serijala s obzirom da je on jedina osoba koja je radila na svim Herojima do sada.

Za sada, jedna od glavnih kritika igre je usmerena ka njenom art stilu. Moram priznati da se donekle slažem, ali više iz razloga što su neki detalji nepregledni ili se teško uočavaju na mapi, što mi je predstavljalo priličan problem. Sam izgled igre ne bih komentarisao s obzirom da sam ravnodušan, a najbitniji aspekt Heroja mi je lično gejملهj, iako sam svestan da to neće biti slučaj sa svima.



Iako su moji utisci većinski pozitivni za sada, demo je, uprkos obilju sadržaja, nažalost prilično pun bagova i nekih nedostataka. Na sreću, u igri postoji veliko BUG dugme putem koga igrači mogu da prijave sve probleme sa kojima se susreću, kako bi ih developeri rešili do izlaska. Isto tako Unfrozen savetuje igrače da se priključe njihovom Discord kanalu, gde mogu postaviti pitanja developerima koji su, iz ličnog iskustva, veoma aktivni. Na kanalu se mogu pronaći i sekcije gde je moguće ostavljati komentare i prijavljivati bagove.

Moj savet za kraj je da svi ljubitelji Heroja makar isprobaju demo. Ipak je besplatan, a svaki feedback i prijavljeni bug će pomoći da možda konačno dobijemo makar jedne dobre Heroje nakon svih ovih godina.

TEST PLATFORMA:  
PC

RAZVOJNI TIM:  
Unfrozen

IZDAVAČ:  
Ubisoft, Hooded Horse

PLANIRANI DATUM IZLASKA:  
2026.





Autor: Stefan Mitov Radojičić

## POVRATAK TELLTALE STILA?

Dispatch predstavlja veoma zanimljiv eksperiment na više nivoa. Developeri koji su nekada radili u Telltale studiju, koji sada čine razvojni tim AdHoc, ponovo pokušavaju da popularizuju njihov poznati stil interaktivnih igara/serija punih bitnih odluka. Pored toga, velika odgovornost je stavljena na strimere i jutjubere da pokažu kakvi su glasovni glumci i poguraju ovaj naslov ne samo sopstvenim prisustvom i brendom, nego i talentom.



Igra je podeljena na epizode koje izlaze u parovima svake nedelje (biće ih ukupno osam). U prve dve ćemo videti kako glavni protagonista gubi svoje mecha odelo i kako dobija novi posao kao dispečer za superheroje. Naravno, već tada sam se susreo sa vrlo teškim odlukama, čije posledice ću sigurno osetiti u narednim epizodama. Brilljantan element ovoga je da

svaki od likova ima neki svoj cilj i težnju ka nečemu, iako se to ne vidi na prvi pogled. Ovo je definitivno jedan od razloga koji će vas držati zalepljene za ekrane do kraja svake epizode.

Za razliku od nekih prethodnih Telltale igara, ovde će se gejmplej vrteti oko dva bitna dela. Prvi deo je naravno onaj kvazi filmski koji ste ranije već mogli da vidite u ovom tipu igara, gde ćete praktično gledati epizodu neke animirane serije. Međutim, svako malo ćete imati priliku da odaberete šta glavni



**U IGRI MOŽEMO ČUTI  
GLASOVE POZNATIH  
STRIMERA I JUTJUBERA**

lik kaže ili uradi u odgovoru na druge, a tu su i QTE momenti u kojima ćete morati brzo da pritisnete određene tastere kako biste uspešno završili scenu. Ove opcije, kao i još neke dodatne, mogu biti isključene ako vas QTE smara.



Drugi bitan element igre je samo slanje heroja na misije i zadatke. Tu prelazite na fiksni ekran računara za kojim glavni lik radi. Prvi deo gejmpleja se svodi na slanje odgovarajućih heroja na odgovarajući zadatak u skladu sa njihovim sposobnostima, a potom i praćenje progressa u svakoj misiji. I ovde ćete stupiti u konverzacije sa likovima ali tu ne morate ništa da birate, iako mogu da se dese sitne komplikacije koje prelaze u cele animirane scene.

Drugi deo gejmpleja je mini-igra hakovanja gde ćete morati da prevezete digitalnog drona do informacija koje su vam potrebne, koje zatim hakujete pritiskanjem

jem određenih strelica. Ceo sistem evocira nostalgičan duh Telltale igara, ali isto tako donosi važan element svakoj misiji - ako heroj ne uspe da reši zadatak, taj isti će se zakomplikovati, dok ćete u suprotnom imati priliku da nastaviti quest line od interesa.



**DISPATCH ĆE VAS  
KONSTANTNO DRŽATI  
ZALEPLJENE ZA EKRAN**

Grafički, Dispatch izgleda kao da igrate neku animiranu seriju iz moderne produkcije. Likovi i svet su realistični tako da nema nikakvih karikatura, dok je animacija solidna kako u laganim scenama, tako i u akciji. Doduše kad ste u modu dispečera tu nema mnogo dešavanja osim ikonica koje se pomeraju po ekranu.







Soundtrack je odličan i ima par numera poznatih bendova koje lepo zaokružuju određene momente u epizodama. No ono što se zaista pokazalo kao uspešno, jeste glumačka postava koju čine ljudi koji su imali ili minimalno ili nikakvo iskustvo na tom polju. Pored njih naravno imamo već iskusne i vrlo talentovane glasovne glumce među kojima su i neki članovi Critical Role tima.

Pre dve epizode su izašle sa veoma nestabilnom optimizacijom, pogotovu za ovakav tip igre. Seckanje tokom interaktivnih sekvenci predstavlja poseban problem, a neki su imali i grafičke bagove koji prikazuju zelene linije po ekranu. No ako čekate da izađu sve epizode pre igranja, postoji šansa da će razvojni tim popraviti sve, ili barem većinu ovih problema.

Igrači koji su želeli celu igru odmah pošto je kupe, bili su prilično iznenađeni ovim epizodnim stilom izdavanja (i bili su vrlo glasni po tom pitanju). No to ne mora da znači da je ovaj format loš - neki su jednostavno suviše mladi pa nisu iskusili igre kao što su The Walking Dead ili Wolf Among Us. Dispatch je svakako interesantan eksperiment - da li će razvojni tim u kasnijim igrama izdavati sve epizode odjednom ili će nastaviti da gura ovaj stil? I da li će zadržati nove talente ili će se vratiti isključivo proverenim glasovnim glumcima? Videćemo.

Ako vam je nedostajao Telltale stil ili ako želite da podržite ljude koje pratite, obavezno isprobajte Dispatch. Naš utisak o prve dve epizode je veoma pozitivan i svakako ćemo ispratiti igru do kraja pre konačne presude.



RAZVOJNI TIM:  
ADHOC STUDIO

CENA: 28,99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA:  
12. novembar (poslednja epizoda)

STEAM LINK:  
<https://store.steampowered.com/app/2592160/Dispatch/>

PREPORUČENA PC  
KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Core i5-7400 / AMD Ryzen 5 2600  
GPU: NVIDIA GTX 1050 / AMD Radeon RX 580  
RAM: 16 GB  
SSD/HDD: 25 GB

- ✓ Odlična priča
- ✓ Konstantne novine u gameplay loop-u
- ✓ Iznenađujuće dobra glasovna gluma
- ✗ Povremeni grafički bagovi
- ✗ Poprilično traljava optimizacija za ovakav tip igre

## Lenovo LEGION



Lenovo Legion Pro 7i  
with Lenovo AI Engine+  
Gear up at [Lenovo.com/Legion](https://lenovo.com/legion)

Windows 11

Power Play

## REACH YOUR IMPOSSIBLE

Smarter  
technology  
for all

Lenovo



# KEEPER

Autor: Božidar Radovanović

## SVETIONIK NA PUČINI TAME

Sa opusom Tima Šejfera prvi put sam se susreo sredinom 2000-ih, u periodu kada je Double Fine već uveliko radio na svojim autorskim projektima. Tada sam posvetio dosta vremena point & click avanturama, uključujući The Curse of Monkey Island i druge LucasArts hitove. Među njima se našao i Šejferov Grim Fandango koji me je, pored svih nedostataka i trapavih momenata (samo pogledajte walkthrough za Petrified Forest, nemojte da se patite kao ja), apsolutno očarao. Na pragu trećeg milenijuma, Šejfer je napustio LucasArts i osnovao novi studio, a ja sam, kao veliki ljubitelj njegovog stvaralaštva, bio gladan novih avantura. Sada, skoro 25 godina kasnije, dobio sam priliku da zaigram novi specijalitet iz Double Fine kuhinje.



### MEHANIKE U IGRI SU ZANIMLJIVE, ALI NEDOVOLJNO ISKORIŠĆENE

u tandemu sa nadrealnim okruženjima i enigmatičnim ciljem, podsetila na Machinarium, Samorost i druge Amanita igre. Narativ ne vode reči, već neverovatna prirodna okruženja koja igrača na svakom koraku pozivaju da stane, sagleda, iskus i oslušne svet oko sebe, poput najlepših vidikovaca na Tari i Staroj planini.

Bez ikakve postavke, uvodni sinematik prikazuje jato ptica koji beži od roja crnih, misterioznih stvorenja. Druželjubiva ptica po imenu Twig ne uspeva da održi



korak, ili bolje rečeno zamah sa ostatkom družine i biva ostavljena na milost i nemilost korupcije (takozvani Wither) koja se ubrzano približava. Spreмна da se oprosti od sveta, Twig sleće na usamljeni svetionik koji tera tamu intenzivnim snopom svetlosti. Tada svetionik i Twig postaju nerazdvojni.



### PRIČA JE U POTPUNOSTI ISPRIČANA BEZ DIJALOGA

Ubrzo sam saznao da je svetionik prazan, a da u čitavom svetu Keepera nema žive ljudske duše. Već tada igra diskretno pokušava da nam kaže: „E ovako bi svet izgledao da čovečanstvo nestane“. To naravno nije eksplicitno navedeno, već je otvoreno interpretaciji kao i mnogi drugi momenti u igri. Svet naseljavaju isključivo čudnovata stvorenja, što uključuje i svetionik koji naprasno dobija... paukolike noge. U tom trenutku dobijam kontrolu, ali logično, prvo moram da naučim kako da hodam, poput krakatog mladunčeta žirafe. Ubrzo zatim, krenuo sam na putovanje u nepoznato zajedno sa svojom novom ptičjom saputnicom.

Pored fantastičnih, skoro psihodeličnih pejzaža, prvo što se da primetiti je kamera, koja je fiksna. Iako ovo može delovati klaustrofobično, pogotovo za jednu 3D igru iz trećeg lica, ovakva perspektiva svaki kutak pretvara u pažljivo dizajniran filmski set. Opet, ovakva kamera me je dosta podsetila na stare avanture.

Čitav svet Keepera je prelep. Kratko i jasno. Bez obzira da li istražujem bujne šume, podvodne pećine ili drevne hramove, svako okruženje predstavlja gozbu za oči i simfoniju živopisnih boja. Kad sagledam širu sliku, možda bih rekao da je samo putovanje srž gejملهja, ali zagonetke su svakako važan sastojak. Relativno.



Keeper je definicija cozy igre, atmosferična avantura sa neobičnim stilom pripovedanja vođena laganim zagonetkama i jednim neočekivanim prijateljstvom. Priča je u potpunosti ispričana bez dijaloga, zbog čega me je,





Glavna mehanika kojom igrač utiče na svet jeste lampa svetionika. Kada snop svetlosti pređe preko terena, biljke počinju da rastu, a korupcija se povlači. Svetlost se može koristiti za otkrivanje novih puteva, ili za usmeravanje Twig kako bi manipulisala pojedinim predmetima. Keeper ne pokušava da bude složena logička igra - inventar ne postoji, a sve zagonetke su zasnovane na okruženju. Međutim, one su više simbolične nego izazovne i zahtevaju vrlo malo vremena za rešavanje. U igri nema smrti niti potrebe da neki zadatak započnete ispočetka - gejملهj primarno podstiče radoznalost i želju za istraživanjem i to je glavni cilj igre. Taj pristup omogućava da fokus ostane na atmosferi i prijateljstvu između svetionika i Twig, a ne na nekim kompleksnim mehanikama.

U tom pristupu upravo leži glavna mana (kako se uzme) Keepera. Novе mehanike se uvode postepeno i u pravim trenucima, tako da se nikada nećete osećati kao da se neki segment igre odužio, pogotovo što je sama po sebi poprilično kratka. Potencijal je tu, ali sam nekako uvek želeo više.

Izdvojio bih mehaniku putovanja kroz vreme koja je veoma zanimljiva i elegantno osmišljena, ali je nažalost nedovoljno iskorišćena. Bilo da je ovo svesna odluka developera ili nedostatak ideja, zagonetke definitivno manjkaju. Možda sam imao prevelika očekivanja misleći da će Keeper imati neku It Takes Two ili Portal 2 co-op dinamiku. Svetionik i Twig zaslužuju malo više na ovom planu, ali ovaj.

Ovo ne znači da je Keeper loša igra. Naprotiv - svi igrači koji traže spokoj i introspektivno putovanje koje spaja umetnost i lagane mozgalice, ovo neće doživeti kao manu. Ako ste jedni od tih igrača, Keeper je prava poslastica. U svakom slučaju, meni je utolio glad za bizarnim avanturama i jedva čekam da vidim šta će Double Fine sledeće smisliti. Po mogućstvu nešto izazovnije, pa makar morao ponovo da posetim Petrified Forest!



RAZVOJNI TIM:  
Double Fine

PLATFORME:  
PC, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:  
Xbox Game Studios

CENA:  
29,99€

OCENA

8

- ✓ Najlepša Double Fine avantura
- ✓ Zanimljivo pripovedanje
- ✓ Veoma cozy
- ✗ Možda previše cozy
- ✗ Nedostatak zagonetki i izazova

Igru ustupio:  
**Xbox Game Studios**

TEST PLATFORMA:  
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

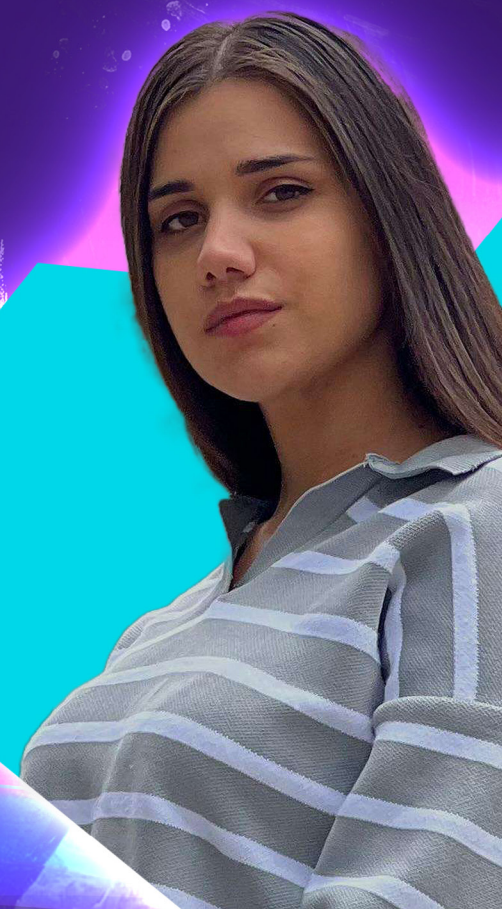
OS: Windows 11 64-bit  
CPU: Intel Core i7-13700K / AMD Ryzen 9 7900X  
GPU: NVIDIA GeForce RTX 4080 / AMD Radeon RX 7900 XT  
RAM: 32 GB  
SSD/HDD: 25 GB



GIRL GAMING  
SHOW

SVAKOG DRUGOG  
PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:  
[@GIRLGAMINGASSOCIATION](https://www.youtube.com/@GIRLGAMINGASSOCIATION)





Autor: Milan Živković

# KRV, KIŠA I KATANE...

Dok je prva Devil May Cry igra praktično redefinisala „hack and slash“ žanr a God of War serijal uobličio narativ ovih igara i dodao na spektakularnosti, Ninja Gaiden je uobličio gejملهj pružajući dva jako prepoznatljiva motiva – surov izazov i maksimalno izbrušenu mehaniku.

Ne mogu da verujem da je svega nekoliko dana pre pisanja ove recenzije, preminuo otac preporoda ovog serijala, Tomonobu Itagaki. Iako njegov opus nije brojio stotine naslova, doprineo je industriji video igara

kako malo koji stvaralac može da se pohvali. Zato mislim da dugujemo da se prisetimo korena Ninja Gaiden serijala u njegovo ime.

Prve igre o Rju Hajabusi, legendarnom super-nindži, prvi put su objavljene na NES konzoli krajem osamdesetih godina prošlog veka. Direktna okršaja sa silama zla u akcionom, nindža stilu, bio je inovativan još u ono vreme. A karakteristična težina prenela se do današnjeg dana, kroz moderne naslove.

Moram da vam priznam da prvu Ninja Gaiden igru ni dan danas nisam prešao. Tri koraka nadomak poslednje „kraljice“, mesto je ravno pravom retro ludilu. Ukoliko niste pažljivo isplanirali svaki korak, ostaćete zauvek kao i ja nadomak prelasku ovog klasika. Ali da znate da ću se opet oprobati u istom uskoro! Sada sam dodatno motivisan.



**IGRA JE TOLIKO BRUTALNA I KRVAVA, DA KRAJ SVAKOG OKRŠAJA IZGLEDA KAO "FATALITY" IZ NEKOG MORTAL KOMBATA**

No ono što nas konkretno ovde interesuje, jesu moderne igre i preporod serijala, za koji je direktno zaslužan Tomonobu Itagaki. Prva igra modernog doba, objavljena je 2004. godine ne bi li zatim doživela „definitivno“ i „sigma“ izdanje, što lako može zbuniti ljude koji se prvi put sreću sa serijalom. Pa dok su prve dve igre naširoko hvaljene kao najbolje, treća je tek uz reizdanje pod nazivom „Razor's Edge“ povratila srca fanova.

Zato Ninja Gaiden 4 uči na svojim greškama i rekao bih gotovo sve zamerke na prethodna, manje popularna izdanja, seče u korenu (ha!).



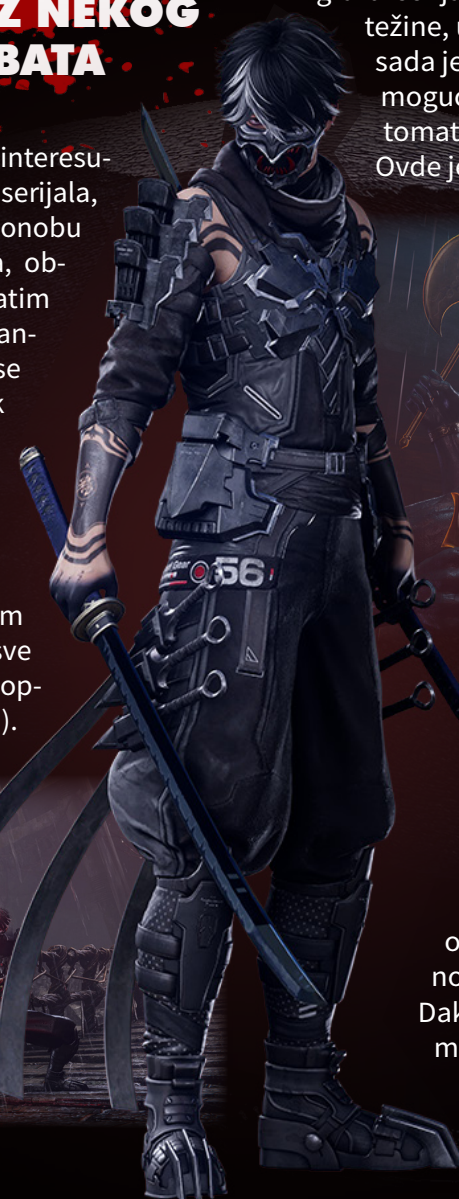
Prepoznatljivo nasilje gde sečete udove protivnicima, prisutno je od starta. Brutalni načini da dokrajčite poraženog protivnika, sada su, rekao bih, grdi nego ikada. A od količina krvi koja pršti po ekranu, mislim da bi i Blejd ogladneo. Tako da što se tiče onog preteranog nasilja po kom je serijal bio poznat (i voljen), rekao bih da je ovde nadmašio sva očekivanja.

Tu je naravno i žestok izazov. Pa dok na srednjoj težini već ginete kao malo dete a na najtežoj koja se otključava nakon prelaska igre možete da vežbate strpljenje do penzije, ovo je istovremeno i najlakša



igra u serijalu – ukoliko to izaberete. Najniži nivo težine, u narodu poznatiji kao „hero mode“, do sada je pružao ne samo slabije protivnike već i mogućnost da kada ste na samrti, aktivira automatsko blokiranje neprijateljskih napada. Ovde je sada to dodatno pojačano.

Osim što je sve lakše, postoji mogućnost da se automatsko blokiranje i izbegavanje opasnosti aktivira tako da bude konstantno uključeno. Ovo znači da ćete igru moći da pređete maltene igrajući jednom rukom, pa dok oduzima 99% izazova, ostavlja dobar deo satisfakcije jer idealno dočarava superiornost jednog nindže. Dakle, ako vas samo zanima priča, krv i nemate mnogo vremena za igranje, na ovaj način sam siguran da je igru moguće preći i za deset sati igranja.





Koliko sam primetio, priča se ne nadovezuje na prethodne delove ali sugerise da su sile zla protiv kojih se borite, odveć stari protivnik. Neka vrsta umetnute nostalgije, ali ako me sećanje služi, to i jeste motiv koji je krasio svaku od igara. Osim protagoniste, njegovih karakteristika i opšte tematike borbe protiv zla, svaka igra je priča za sebe.



**DOK JE GRAFIKA SOLIDNA A DIZAJN ODLIČAN, REPETICIJA LOKACIJA MOŽE DA VAM ZASMETA UKOLIKO VOLITE RAZNOLIKOST**

Kad sam već kod protagoniste, mislim da je u redu napomenuti da je tu ulogu ovde preuzeo potpuno novi nindža. Što mislim da nije loša ideja, kako bi se novije generacije lakše upustile u serijal. A s obzirom da ni Rju nije potpuno ignorisan, mogu da ovoj činjenici dam prolaznu ocenu bez mnogo kritike.

Kada je grafika u pitanju, Ninja Gaiden 4 izgleda solidno. Iskreno, meni poslednjih nekoliko godina više nijedna igra ne izgleda loše. Možda danas to uzimamo zdravo za gotovo, pa često kritikujemo i grafički progres koji deluje kao ne da je usporio, nego je potpuno zaustavljen. Ali realistično gledano, skoro su sve velike igre danas jako lepe. Pa ni ovde to nije izuzetak, iako je evidentno da grafika ovde nije na prvom mestu. Iako solidne grafike, nesumnjivo je u pitanju jedna od manje lepih modernih igara žanra.

Tamo gde fali sirove grafike, Ninja Gaiden 4 nadomešćuje stilom i dizajnom sveta i karaktera. Distopijski Tokio, konstantna kiša, zlokobna atmosfera i brzo smenjivanje okoliša, obeležili su za mene najnoviju Ninja Gaiden igru. Ako bih morao da definišem čemu sam posvedočio, rekao bih da je ovo bila vožnja u stilu Sonic Frontiers i DMC reboot-a, sa gomilom Jujutsu Kaisen začina po pitanju estetike. I sve to isključivo u pozitivnom smislu.

Igra nudi i dva grafička režima. Kvalitet cilja na 30 frejmova u sekundi i oštiji prikaz, dok je onaj za performanse moja isključiva preporuka. Ovu igru želite da igrate u što boljem izvođenju i nikakva oštija grafika nije cena koju vredi platiti brojem sličica u sekundi. Osim naravno ako niste vlasnik Pro konzole. U tom slučaju ćete imati najbolje od oba sveta. Ali s obzirom koliko ste platili konzolu - i treba da imate...

Što se mana tiče, naveo bih nekoliko detalja koji su meni lično zasmetali. Dok igra obiluje akcijom od koje zaboravite da trepćete na pet minuta, NPC karakteri obožavaju da „melju“ baš u najgorim prilikama. Pa ako igrate sa japanskim glasovima i morate da čitate titl dok sećete demone, to se pretvara u nemoguću misiju. Osim u „hero mod-u“ sa svim hendikepima, naravno. U „hero mod-u“ sve može...

Igra ima i dosta momenata gde se prebacujete iz jednog nivoa u drugi, poput „riftova“ iz poslednje Ratchet and Clank igre. Što me čudi da je dobro izvedeno, s obzirom da učitavanje u Ninja Gaiden 4 traje bar pet sekundi duže od mog strpljenja. Sve nas je razmazila poslednja generacija i SSD brzine i nije mi jasno zašto to ovde nije lepše implementirano.



Dok nivoi imaju generalno odličan stil, prisutne su i veće količine repetitije. Poznati koridori, arene i lokacije mogu da vas muče ukoliko volite raznovrsnost u vašim igrama. Ovo neće smetati igračima koji su ovde samo kako bi tupili mačeve o neprijateljske kosti, ali ukoliko od igre tražite više bez obzira na žanr, Ninja Gaiden 4 ima nekolicinu ovako slabijih strana.

Ista situacija je prisutna i po pitanju priče. Dok narativ ima izuzetno dobre momente, gejmplej ga sa lakoćom razvodnjava. Podsetilo me sve na Metal Gear Solid 5 situaciju, gde je igranje u potpunosti progutalo priču bez obzira na impozantan broj animiranih sekvenci.



Ali to je ono što je Ninja Gaiden 4 – sijaset neverovatno moćnih momenata koji brzo prolete i za koje oči morate držati širom otvorene kako ga ne biste propustili. Ovo je nekako i deo samog dizajna igre, ali to ne znači da mi koji volimo kompletnija iskustva ne možemo da se žalimo.

Dodajte ovome i situacije gde vam iskoči tutorijal koji objašnjava kako se trči po zidu, nakon što ste preko zidova već otrčali ceo maraton - i šačica prepoznatljive problematike je kompletna. Pa dok je na neki način razumljivo što postoji, opet bi nekako bilo lepše bez nje.

No, ovo je ipak Ninja Gaiden. I ne samo to, već rekao bih jedna od najboljih igara u serijalu! Kako će se dopasti najtvrdokornijim obožavocima, zavisi od previše faktora koji se teško mogu predvideti. Ali ja kao umereni uživatelj ovde uočavam odličan potencijal i kvalitet.

Uostalom, fanovi su tu da kukaju a razvojni timovi da slušaju. A ako je Ninja Gaiden serijal po nečemu poznat, to su reizdanja koja poliraju igru po želji igrača. Pa kakav god prijem da bude za Ninja Gaiden 4, siguran sam da ga u budućnosti čeka i izuzetno kvalitetna ispravka.

No kako bilo, ja sam uživao. A siguran sam da ćeš i ti isto, moj dragi nindžoliki čitaocu.



RAZVOJNI TIM:  
Team Ninja,  
PlatinumGames

PLATFORME:  
PC, PS5, Xbox Series  
X/S

IZDAVAČ:  
Xbox Game Studios

CENA:  
69,99€

OCENA

8,8

- ✓ Tehnički možda najizbrusnija igra serijala
- ✓ Krv do kolena za ljubitelje nindža-nasilja
- ✓ Odličan distopijski dizajn okruženja
- ✗ Repetitivni nivoi i lokacije
- ✗ Duža učitavanja
- ✗ Nespretniji narativ

**Igru ustupio:**  
**Xbox Game Studios**

TEST PLATFORMA:  
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / Windows 11  
CPU: Intel Core i7-12700 / AMD Ryzen 7 5800X  
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3080 / AMD Radeon RX 6800 XT  
RAM: 32 GB  
SSD: 100 GB



Autor: Stefan Mitov Radojičić

# FINAL FANTASY TACTICS

## THE IVALICE CHRONICLES

### RAT LAVOVA I MORALA

Lepo je videti da, kada se potruđi, Square Enix zaista može kvalitetno da odradi remaster nekog svog klasi-ka i to na način koji se sviđa svim igračima. Ne samo da Tactics sada radi na novim konzolama i računari-ma, nudi pregršt poboljšanja i sadrži sav objavljen content, nego ima i glasovnu glumu za celu igru!



Stari kralj umire, a u novoj borbi za prevlast na scenu stupaju dvojica vojvoda, crni i beli lav. U ratom zahvaćenoj zemlji, vi ste mladi plemić i pripadnik grupe vitezova u treningu koji će morati da se izbori sa obe strane ovog konflikta. U isto vreme, imaćete priliku da pratite priču i kroz oči običnog čoveka koji je vremenom promenio stranu i počeo da se bori za druge ciljeve. Sama tematika priče i likovi su toliko kompleksni i interesantni da će vas odmah uvući i držati zainteresovane tokom cele igre.

Pre nego što kompletno pokrenete igru, imaćete dva izbora: da igrate klasičnu verziju ili poboljšanu Ivalice Chronicles verziju. Klasično izdanje igre predstavlja originalno iskustvo iz 1997. godine sa prevodom koji je korišćen u War of the Lions verziji. Ovo znači da ćete imati priliku da isprobate mnoge opcije i funkcije koje su možda zastarele, ali ćete takođe imati priliku da iskusite originalni duh igre. Ono o čemu ćemo ovde najviše pričati je ipak Ivalice Chronicles, moderno izdanje ovog naslova koje dolazi sa pregršt novina i ispravki.



Tactics je veoma poznat klasik među Final Fantasy igrama ali takođe veoma star naslov. No Square Enix se zaista potruđio da modernizuje original i predstavi

ga novim generacijama igrača. Pre svega imamo naravno doterani i sređeni gejملهj, koji nam prvo donosi novi nivo težine pod nazivom Squire. Međutim, nemojte se zbuniti što igra izgleda tako nekako slatko i detinjasto. Tactics stvarno od vas zahteva dobro taktičko razmišljanje ako želite da zadržite sve članove tima u životu. Novi, lakši nivo težine će zato bar dati šansu ljudima koji do sada nisu igrali ovakav tip igre da prođu kroz priču i uživaju bez mnogo muke. Kod glavnog dela gejملهja, igra je pretrpela pozamašnu količinu promena koje će čak i starim fanovima olakšati život i pomoći kako pri borbama, tako i pri organizaciji tima i skratiti muku sa nekim dosadnim i komplikovanim opcijama. Osnova je svakako i dalje tu.

Svaku bitku počinjete tako što birate određeni broj svojih junaka koje postavljate u početnu zonu i odakle krećete na misiju ili u bitku od interesa. Sam cilj bitke možete odabrati na početku i to ponekad može mnogo promeniti vaš taktički pristup ili čak ishod. Kad sama bitka počne, na vama je da pomerate vaše jedinice koje će



reagovati po inicijativi i reakcijama protivnika. Imate jedno kretanje, koje možete da premotate unazad ako niste dobro postavili jedinicu, kao i jednu akciju sa kojom možete napadati, baciti neku magiju ili iskoristiti pomoćnu akciju. Po završetku napada ili kretanja, možete okrenuti lika u željenom pravcu. Ovo je jako bitno pošto će vas mnogo boleti ako vam se neko prišunja sa leđa. Druge bitne stavke su elevacija ili čak zaklon iza nekih viših objekata. Sve ovo ćete morati da imate u vidu kao i to da će protivnici pametno ciljati i napadati vaše jedinice.



Tokom napada, svaki lik će naneti tačno određenu količinu štete u zavisnosti od nekoliko faktora. Van borbi možete odlučiti koju opremu likovi nose i u koju klasu će dalje napredovati. Naravno, izbor klase i opreme će i te kako biti važan i veoma zadovoljavajuć za bilo kog RPG igrača. No i ovde ćete morati da pazite pošto svaka konverzija klase košta određen broj poena, a nekad ćete moći da pokupite jaje nekog čudovišta i da imate baš tu kreaturu kao mogućeg lika za borbu umesto nekog ljudskog junaka. Iako će najveću progresiju imati likovi koji učestvuju u borbama, i dalje ćete moći da šalžete ostatak družine na sporedne zadatke kako bi i oni napredovali i kako ne biste morali da grajdnujete previše da bi vam ceo tim bio uvek spreman za bitku.

Ovde morate paziti pošto uvek postoji šansa da vam neki od heroja, osim glavnih likova, pogine i da ga zauvek izgubite.







Neke druge novine koje stižu uz ovu verziju su ubrzanje vremena, automatsko snimanje pozicije, pregled stanja sveta, enciklopedija gde ćete imati sve informacije o likovima i priči, UI poboljšanja i još dosta QOL unapređenja. Iako klasična verzija, upakovana sa remasterom, koristi War of the Lions prevod kao što smo rekli, u novom izdanju i dalje fale neke stvari koje su bile prisutne u starom. Nekoliko likova i funkcija prosto ne postoje, najprimetnije nećete imati pristup Dark Knight i Onion Knight klasama.

Vizuelni prikaz i grafika su naravno doterani i sređeni za moderne velike monitore, tako da sada u potpunosti možete da vidite svaki detalj mape tako da ne izgledaju samo kao uveličani pikseli. Animacija je doduše malo repetitivna pogotovu kod određenih likova koji su prilično živahni dok idle-uju.

Muzika u FF igrama je često legendarna i ovaj naslov nije izuzetak. Ali ono što je stvarno predivno jeste da je igra dobila kompletnu glasovnu glumu gde je svaki momenat u glavnoj priči pokriven.

Ako ste igrali neku od starijih Tactics verzija onda bi zaista trebalo da nabavite Ivalice Chronicles i ponovo uživajte u spektaklu koji ova igra donosi. Takođe ako ste tražili malo ozbiljniji taktički naslov u kome imate punu kontrolu nad timom i njihovom progresijom, onda ne smete propustiti ovu igru čak i ako izgleda pomalo zastarelo. Čak i ako niste okoreli taktičar i ljubitelj FF-a, i dalje nije loše probati igru, pa čak i na najlakšoj težini čisto da biste iskusili predivnu priču i veoma zanimljiv svet i likove.



RAZVOJNI TIM:  
Square Enix

PLATFORME:  
PC, PS4/5, Xbox Series X/S, Switch 1/2

IZDAVAČ:  
Square Enix

CENA:  
49,99€

OCENA

8

- ✓ Legendarna priča sa kompletnom glasovnom glumom
- ✓ Izazovna taktička strategija
- ✓ Pregršt izbora za napredovanje likova
- ✗ Nedostatak nekih funkcija iz drugih tactics igara
- ✗ Fiksno rotiranje kamere
- ✗ Pomalo zastareli vizuelni stil

Igru ustupio:  
**Iris Mega**

TEST PLATFORMA:  
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit  
CPU: AMD Ryzen 3 2300X / Intel Core i3-8100  
GPU: AMD Radeon RX 470 / NVIDIA GeForce GTX 750 Ti  
RAM: 8 GB  
SSD/HDD: 15 GB

# PLAY!

## BI WEEKLY PODCAST ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY\_ZINE



# DIGIMON STORY TIMESTRANGER

Autor: Stefan Mitov Radojčić

## DIGITALNI SVET ILIJADE I OLIMPA

Digimon igre su prethodnih par godina eksperimentisale sa nekoliko različitih žanrova, od visual novel survivora do ekstremno grindy pet battle tipa igara. Međutim, sada smo dobili ono što su svi fanovi zapravo želeli - vratili smo se korenima prve Story igre i mnogim elementima koje smo imali u World serijalu. Takođe je prilično zanimljivo što je Digimon Story: Time Stranger izašao dve nedelje pre novih pokemona.

Time Stranger se ne nadovezuje direktno na prethodne Story igre i ponajviše funkcioniše kao Persona sa svojim novim nastavcima. Ovde specifično igrate kao agent ADAMAS organizacije koja se bavi regulisanjem digimona u realnom svetu. Tokom veoma čudne misije koja vas vodi preko Wall of Hope građevine, dolazi do masovne borbe digimona. U tom trenutku upoznajete misterioznu devojkicu koja je ubeđena da vas zna, nakon čega dolazi do kompletnog uništenja grada. Potom se budite u nepoznatom mestu, po svakoj sumnji nekom hramu, gde se nalazi jaje čuvara čija sudbina je da spasi svet. Naravno, mračni zlikovac hoće da ga se dogra- bi. Vi pokušate da ga zaustavite ali jaje pada, nakon čega se odjednom vraćate osam godina u prošlost. Sada je na vama da okupite svoju digimon družinu i sprečite uništenje sveta.



Ako ste ikada igrali neku igru u kojoj imate kontrolu nad raznim čudovištima koje šaljete u bitku (Pokemoni ili čak Persona), onda ćete se vrlo lako snaći i ovde. No nećemo reći da je sve isto - iako ovaj naslov pozajmljuje dosta mehanika iz celokupnog žanra, i dalje postoje nove začkoljice sa kojima treba da se upoznamo. Osnovni deo igre se naravno svodi na istraživanje linearnih lokacija ili tamnica, do momenta kada naletite na nekog protivnika i sa njim inicirate borbu. Tada imate priliku da izvedete tri glavna digimona na bojište sa još tri kao pojačanje. Borbe se odvijaju u poteznom stilu i redosled zavisi od samih digimona.

Uvek možete da iskoristite neki predmet da pojačate ili zalećite digimona ali nećete izgubiti akciju na tom potezu. Takođe ako napunite određenu energiju imaćete priliku da aktivirate posebnu specijalnu sposobnost, X-Arts, koja će ili pojačati vaše digimone ili načiniti štetu na masivnoj skali. Tokom borbi morate da vodite računa koji digimon napada i sa kojim elementarnim ili običnim napadom.

Kod digimona imamo data, virus i vakcina varijacije i naravno pregršt elemenata od vatre do tame. Drugi bitan detalj su statistike i nivo koji vaš digimon ima, kao i koliko je puta digivoluirao. Tu dolazimo do važne mehanike koja odvaja ovaj naslov od recimo pokemona, a to je da digimoni mogu da evoluiraju u mnoge različite forme (evolutivna putanja nije linearna), a pored toga mogu da se vrate u prethodnu formu. Deo statova koji se time dobijaju ostaju i vaš digimon postaje jači vremenom, ali ovako takođe možete da odlučite u koju formu hoćete da ga promenite ako vam se ta originalna evolucija nije svidela. Nove digimone ćete lako dobijati tako što ćete se jednostavno boriti sa njima, a kada dovoljno njih pobedite i skenirate, moći ćete jednostavno da ih napravite.



Evolucije i nove forme se otključavaju na više načina, s tim da nisu bitni samo nivo i statovi digimona, nego i njihova ličnost, vaš lični nivo kao agent itd. Neki će čak zahtevati da imate dva različita digimona da biste ih spojili u novog. Samim tim možete videti da je ovde posvećeno mnogo više pažnje samoj progresiji nego u mnogim drugim igrama ovog žanra.



## DIGIMONI MOGU DA EVOLUIRAJU U MNOGE RAZLIČITE FORME - EVOLUTIVNA PUTANJA NIJE LINEARNA

Digimoni će dobijati nove tipove napada kako budu evoluirali, dok ćete druge vrste napada moći slobodno da dodajete bilo kom digimonu i u bilo kom momentu van borbe uklonite i predate nekom drugom bez gubljenja te opcije. To dovodi do veoma zanimljivog momenta prilikom organizovanja vašeg tima pred neku veliku bitku sa opasnim protivnikom. Manje protivnike možete lako ukloniti brzom borbom ili ako ste dovoljno viši nivo samo jednim udarcem pre starta borbe. S druge strane, sve boss borbe predstavljaju poduža iskustva u kojima ćete čak morati da radite sporedne akcije kako biste recimo zaustavili protivnika da izvrši neki masivni razarajući napad.



Pošto je ovo uistinu JRPG igra, imaćete neke RPG elemente ali oni će biti relativno limitirani, čak i kada su dijalozi u pitanju. Ako išta bar ćete imati raznorazne sporedne misije, mogućnost da pravite neke predmete i održavate digitalnu farmu, a tokom nekih misija ćete čak naleteti na zagonetke koje je potrebno rešiti za dalji napredak. Jedan od zabavnijih elemenata jeste to da će vas vaši digimoni pratiti dok se šetate po mapi, a neke od njih ćete čak moći da zajašete, što će vam ubrzati kretanje. Moći ćete da pričate sa vašim digimonima tokom kratkih interakcija i da na taj način utičete na njihovu ličnost. Sama igra ima još pregršt manjih ali takođe bitnih mehanika i opcija ali to ćemo ostaviti vama da otkrijete.



## ZA RAZLIKU OD POKEMONA, DIGIMONI MOGU POTPUNO NORMALNO DA PRIČAJU

Igra je prezentovana u anime cell-shaded stilu osim nekih građevina i lokacija u realnom svetu, ali sve skupa izgleda kao neki digimon anime, pogotovu kad odete u digitalni svet. Detalji na digimonima su verno preneseni u igru, dok su animacije relativno proste i bez previše nepotrebnih pokreta. Svaki digimon ima specijalnu animaciju za svoj glavni potez ili napad, dok je svaki drugi napad veoma generičan. U tom smislu borbe posle nekog vremena postaju pomalo repetitivne.



Muzika je prijatna, kako tokom istraživanja, tako i tokom kombata. Glasovna gluma može biti generalno dobra, pogotovu kod glavnih likova, ali kod nekih sporednih može biti slabija. Za razliku od pokemona, digimoni mogu potpuno normalno da pričaju i naletaćete na neke koji će imati prilično zanimljive glasove. I definitivno ćete imati razgovore sa digimonima zlikovcima.

Igrači na konzolama će se sigurno žaliti na 30fps lock, dok će PC igrači verovatno imati problema sa pop-in grafikom. Igra generalno radi bez nekih većih problema, a ostatak će biti ispeglan vremenom. Jedino što će definitivno ostati i može biti problem, jeste ta brutalna razlika između brzih borbi sa običnim protivnicima i okršaja sa boss protivnicima koji će ponekad biti zaista predugački. Osim ako vam likovi nisu giga izlevelovani.

Ako ste igrali starije Story igre onda je ovo definitivno nastavak koji zaslužuje vašu pažnju - sve što je bilo u prethodnim naslovima je ponovo tu, ali unapređeno. Ako ste novajlija za serijal, a volite JRPG-ove, onda je ovo sasvim fin momenat da zakoračite u digitalni svet.



RAZVOJNI TIM:  
Media Vision Inc.

PLATFORME:  
PC, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:  
Bandai Namco Entertainment Inc.

CENA:  
69,99€

OCENA

8

- ✓ Odlični sistemi za unapređivanje digimona
- ✓ Mnogo korisnih QOL poboljšanja za serijal
- ✓ Veoma zanimljiva avanturistička priča
- ✗ Poprilično spor i konfuzan start
- ✗ Mnogo skakanja između opcija i sistema

Igru ustupio:  
Iris Mega

TEST PLATFORMA:  
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit  
CPU: Intel Core i7-11700K / AMD Ryzen7 3700X  
GPU: Nvidia GeForce GTX 980 / AMD Radeon RX Vega 56  
RAM: 16 GB  
SSD/HDD: 27 GB



# BATTLEFIELD 6

Autor: Igor Totić

## BAŠ TI JE LEP TAJ ZAKLON, BILA BI ŠTETA DA GA NEKO IŠČEKIĆA!

Naravno da je prvo krenulo sa igraonicama gde smo cepali prvi Battlefield. Onda je EA odjednom rešio da promeni vremenski period, po prvi put postavši prava konkurencija Call of Duty serijalu sa Battlefield 3 i 4 u kojima sam proveo ogromnu količinu sati. Nakon toga su izbacili Battlefield 1 koji se vratio još više unazad u Prvi svetski rat i za koji sam imao čast da pišem recenziju. Ta igra je imala sve, i dobru kampanju i odličan multiplejer, zbog čega smo mislili da Battlefield serijal ne može da pogreši. Onda je krenulo sve nizbrdo sa peticom koja je bila mnogo nižeg kvaliteta od prethodnika, kako u kampanji tako i u multiplejeru, a nakon toga je stigao sad već čuveni Battlefield 2042 koji je bio ogromno razočaranje u svim aspektima. Prve najave za Battlefield 6 nisu bile baš lepo prihvaćene jer smo očekivali još jedan brzi naslov kako bi se EA opario. Onda se pojavio on, naš heroj, čovek koji do sad nije promašio - Vins Zampela.

Svi znamo da DICE odavno stoji iza Battlefield franšize ali Vins je rešio da stavi sva jaja u jednu korpu i spoji mnoštvo studija u jedan ogromni, Battlefield Studio, koji će se baviti isključivo razvojem Battlefield-a. I gle čuda, apsolutno mu je pošlo za rukom.



### BATTLEFIELD 6 ME JE VRATIO U STARO VREME GEJMINGA

Igrači a pogotovo fanovi uglavnom znaju šta hoće od svojih igara i vrlo su glasni po tom pitanju. Možda ne umeju da ponude rešenja za probleme ali vrlo dobro mogu da ih identifikuju i naglase. Međutim, većina studija misli da znaju bolje od fanova i često ih ne poslušaju - tako smo i dobili 2042 koji izgleda dobro samo na Excel izveštaju. Vins je jedan od vrlo retkih ljudi koji sluša šta igrači žele jer zna, ako im ispuni iste, da će ga nagraditi kako monetarno tako i sa dobrom voljom i pozitivnom reputacijom. Battlefield 6 je upravo to.



Vins je osnovao Infinity Ward, studio iza prvog Call of Duty-a. Kasnije je prešao u EA (tačnije vratio se ali to sad nije bitno) da bi razvio hitove poput Titanfall 1 i 2, Star Wars Jedi serijal kao i čuveni Apex Legends. Sve ove igre su bile izuzetno uspešne i jako dugo su bile jedine dobre stvari koje su izašle iz nekog EA studija.

Battlefield 6 pokušava da preuzme najbolje elemente iz trojke i četvorke, i to im u većini slučajeva uspeva. Radnja je smeštena u savremeni vremenski period, pa ćete koristiti brojna dobro poznata oružja poput M4A1 i SV-98. Igra trenutno nudi 45 različitih komada naoružanja, tako da ćete uvek imati dovoljno izbora, a svako od njih moguće je dodatno prilagoditi raznim dodacima. Pošto ovo nije Call of Duty, svako oružje ima svoj tip trzaja i karakteristično rasipanje metaka. Svaki model poseduje specifičan obrazac pucanja — neki snažno vuku naviše, dok drugi prave izražene bočne pomake, što zahteva poznavanje njegovog ponašanja ako želite da zadržite preciznost. Većina ovih stvari može da se unapredi sa različitim dodacima gde biste žrtvovali na primer brži ADS za nepreciznije pucanje iz boka i slično.



Battlefield 6 vraća prepoznatljiv sistem klasa koji fanovi serijala priželjkiju posle 2042 debakla. Pono-vo birate između Assault, Support, Engineer i Recon klasa, i svaka ima jasno definisanu ulogu na bojnopolju. Klase mogu koristiti gotovo sva oružja i većinu opreme, ali se razlikuju po pasivnim sposobnostima koje definišu njihov stil igre i ulogu u timu. Assault je i dalje prvi u liniji — opremljeni automatskim oružjem, bacačima granata i uređajima za brzo obnavljanje zdravlja, oni guraju napred, osvajaju tačke i stvaraju pritisak na protivnika tamo gde je najtanji. Support je okosnica svakog održivog napada. Oni dopunjuju municiju celoj jedinici, postavljaju stacionarna oružja ili improvizovane prepreke, i omogućavaju da borba traje duže nego što bi iko očekivao. Pored toga, Support može da oživljava saborce u kritičnom stanju ili povređene jedinice, što direktno utiče na održivost tima i zadržavanje kontrole nad ključnim položajima. Šteta što ih nikad nema kad mi trebaju i šteta što se saborci uvek release-uju pre nego što stignem do njih. Engineer je specijalista za tehnologiju i vozila — ako protivnik krene sa tenkovima ili oklopljenim transporterima, oni prvi reaguju. Naoružani protivoklopnim oružjem, minama i specijalnim alatima, mogu da brzo unište ili poprave vozila zavisno od situacije. Na kraju, Recon preuzima ulogu očiju i ušiju jedinice. Sa snažnim snajperima za eliminisanje meta na daljinu, Recon poseduje i alate poput dronova, senzora pokre-

ta ili lasera za označavanje ciljeva. Oni obezbeđuju nadmoć u informacijama — vide pre nego što budu viđeni, a pametna upotreba Recon gadget-a često će sprečiti tim da upadne u protivničku zasedu. U beti, snajperski glint (odsaj nišana) je bio prejak i tenkovi su urnisali zadnji red protivnika. Sada, glint je znatno smanjen i još je i dinamičan i može se modifikovati uz dodatke za oružja. Vrlo je zabavno igrati snajpera, ali samo na par mapa.



### JEDAN OD NAJIMPRESIVNIJIH ELEMENATA JE SISTEM DINAMIČNOG UNIŠTAVANJA OKOLINE

Mape su trenutno najslabija tačka ovog nastavka. Ono što je krasilo Battlefield su ogromne mape, borbe 64 na 64 i apsolutna ludnica rata gde ni jedan jedini minut meča nije miran. Battlefield 6, barem za sad, je znatno smanjio mape i dosta ih je zatvorio i urbanizovao. Iako svaka pruža jedinstveno iskustvo, mape nisu dovoljno razrađene da bi bile ikonične Battlefield mape. Igrači mogu očekivati mape poput Siege of Cairo, sa zbijenim ulicama i intenzivnim urbanim okršajima, Iberian Offensive, sa strmim planinskim stazama pogodnim za snajpere i inženjere, ili Liberation Peak, prostranu mapu koja favorizuje vozila i taktiku otvorenog bojnopolja.





Empire State donosi dosta akcenta na urbanističku borbu koja se u beti svodila na šotke, karabine i Uzi, što ju je činilo više Call of Duty mapom nego Battlefield. Srećom, Operation Firestorm se vraća iz trojke i modernizovana je za šesti nastavak – trenutno mi je pored Liberation Peak najomiljenija mapa. Većina mapa je relativno mala u poređenju sa starijim naslovima serijala, što forsira brži, agresivniji stil igre i ograničava mogućnosti za dugotrajnu strategiju ili klasične „velike bitke“ koje su fanovi voleli u ranijim delovima. Nedostatak ekspanzivnih mapa smanjuje prednost snajpera (kao i zabavu), dok veća zavisnost od bliske borbe i vozila može učiniti da određene uloge u timu budu manje izražene. Ali ono što je najbitnije, bez obzira na veličinu mapa, jeste da je Battlefield osećaj i dalje tu, onaj stari dobri osećaj koje ćete pamti do kraja života.

Vozila u Battlefield 6 ponovo zauzimaju centralno mesto u borbi i značajno utiču na dinamiku mapa. Igrači imaju pristup raznovrsnom arsenalu — od tenkova i oklopnih transportera do napadačkih aviona i helikoptera. Na otvorenim mapama poput Liberation Peak ili planinskih predela Iberian Offensive, vozila omogućavaju brzi napredak i dominaciju terenom, dok urbana okruženja kao Siege of Cairo i Empire State zahtevaju pažljiviju upotrebu. Ipak, balans vozila nije savršen. Na manjim mapama često se dešava da vozila dominiraju previše ili da brzi tempo igre ograničava njihovu strategijsku upotrebu, dok velika vozila postaju laka meta u urbanim okruženjima. Uprkos tome, vozila u Battlefield 6 i dalje pružaju sloj dubine, omogućavaju timovima da kombinuju pešadijske i vozilne taktike, i čine da svaka bitka bude dinamična i nepredvidiva.

je rute kroz mapu. Pored toga, u borbi jedan na jedan, čekić predstavlja moćnu blisku borbenu opciju. On pruža novu dinamiku i kreativne mogućnosti za pametne igrače koji znaju kako da ili naprave prolaz svojoj jedinici kroz zgradu ili probiju pod za neverovatno zabavnu zasedu – smrt odozgo!



Portal se vraća i u Battlefield 6. U pitanju je mod koji omogućava igračima da kreiraju i igraju potpuno prilagođene mečeve koristeći sadržaj iz različitih delova serijala. Portal kombinuje mape, oružja, vozila i klase iz prethodnih igara kao što su Battlefield 1942, Battlefield: Bad Company 2 i Battlefield 3, ali sa modernim grafičkim motorom šestice. Igrači mogu postavljati sopstvena pravila, kreirati unikatne scenarije i eksperimentisati sa mehanikama koje nisu dostupne u standardnom multiplejeru. Portal u Battlefield 6 je, dakle, mesto gde veteranima serijala i kreativnim igračima daju slobodu da eksperimentišu i oblikuju sopstveno iskustvo, čime se dodatno ističe raznovrsnost i potencijal igre.

## MAPE SU TRENUTNO NAJSLABIJA TAČKA OVOG NASTAVKA

Za kraj moram reći nešto i o singleplejeru. Kampanja u Battlefield 6 smeštena je u 2028. godinu i prati elitnu jedinicu američkih marinskih, Dagger 1-3, koja se bori protiv Pax Armata, privatne vojne kompanije koja nastoji da preoblikuje globalnu ravnotežu moći dok NATO opada. Što se mene tiče, ovo je najslabija kampanja u Battlefield serijalu ali nikako ne bih želeo da je izbacim. Priča dosta podseća na Modern Warfare sa Battlefield skinom. Karakteri nisu zanimljivi, priča je predvidiva i čak imaju i svoju verziju Ghost-a. Većina kampanje je linearna ali ima i misija koje koriste velike mape i puštaju vas da birate svoj put (kao u Battlefield V). Generalno me kampanja nije držala i čini mi se da je zapravo dizajnirana da bude tutorijal za multiplejer jer od vas zahteva da koristite većinu mogućnosti i alata koji će vam biti potrebni u istom.



Jedan od najimpresivnijih elemenata u igri je sistem dinamičnog uništavanja okoline. Zgrade, zidovi, mostovi i prepreke nisu statični objekti — precizna paljba, eksplozivi i vozila mogu ih uništiti ili oštetiti, otvarajući nove prolaze i menjajući način kretanja i zauzimanja položaja. Jedna od novijih inovacija u Battlefield 6 je uvođenje taktičkog čekića, koji igrači mogu koristiti kako u bliskoj borbi, tako i za interakciju sa okolinom. Čekić omogućava brzo razbijanje vrata, barikada i drugih manjih prepreka, što otvara nove puteve ili skraćuje



Igru sam igrao na PS5 i PC. Performanse na PS5 su iznenađujuće odlične i imao sam stabilnih 60 FPS u bilo kojim situacijama. Pucanje na kontroleru mi je uvek bila slabija strana pa ni ovog puta se nisam proslavio, pogotovo ako naletim na nekog PC igrača (igra podržava crossplay). Ali, haptički odziv PS5 kontrolera je uvek zabavan i interesantan tako da me je svakako držalo u igri, iako sam bio beskoristan. Srećom, Battlefield nikada nije bila kompetitivna igra tako da nije ni bitno što mi je KDA katastrofa.

Na PC je potpuno druga priča doduše. Pored toga što sam nagurao grafiku na maksimum, nisam spao ispod 144 FPS (jer sam ga tako ograničio zbog monitora) ni u jednom momentu. Početak kampanje mi je pravio problem i imao sam jaka seckanja i nestabilan frejmrejt koji se popravio jednostavnim restartovanjem PC-a tako da verovatno ne mogu da krivim igru. Opcije koje možete da nameštate na PC-u su mnogo veće i bitnije za ovakav tip igre nego što možete na konzoli jer imate pristup celoj tastaturi. A i osećaj igranja je meni znatno bolji na PC-u jer se ovakve igre igraju najbolje sa mišem i tastaturom. Igra nema fensi tehnologije kao što je Ray Tracing (i ne treba joj jer je prelepa i bez) ali podržava DLSS i FSR koji pomažu ljudima sa slabijim mašinama da se igraju bez kompromisa. U poređenju PS5 i PC verzije, iako su obe sjajne, moja velika preporuka bi bila da igru igrate na PC-u sem ako nemate baš krompir od hardvera.

Battlefield 6 me je vratio u staro vreme gejminga kada sam imao em više vremena, em želju da pratim i statistike, strimove, klipove i save-te po netu, kada sam želeo da budem što bolji (iako je to nebitno). Prva sezona izlazi već krajem meseca i obećava nove velike mape, dodatna oružja i kozmetiku koja nije Sunder Bob ili Niki Minaž, nego isključivo vojne kamuflaže i uniforme. Uz sezonu bi trebalo da izađe i Battle Royale mod koji me nimalo ne zanima ali će privući mlađu publiku i nadam se održati igru dugo u životu. U svakom slučaju, drago mi je da su slušali fanove i da mogu da preporučim Battlefield 6 već u ovoj ranoj fazi.

Ja sad idem ponovo da probam da upravljam helikopterom i nadam se da neću povesti još duša sa sobom u smrt.

RAZVOJNI TIM:  
Battlefield Studios

PLATFORME:  
PC, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:  
Electronic Arts

CENA:  
69,99€

OCENA

9

- ✓ Dobri stari Battlefield
- ✓ Čist adrenalin tokom igranja
- ✓ Obećavajuća budućnost franšize
- ✗ Trenutno premalo velikih mapa
- ✗ Kampanja je slaba ali neophodna

Igru ustupio:  
Iris Mega

TEST PLATFORMA:  
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit  
CPU: Intel Core i7-10700 / AMD Ryzen 7 3700X  
GPU: Nvidia RTX 3060Ti / AMD Radeon RX 6700-XT  
RAM: 16 GB  
SSD: 80 GB



# DYING LIGHT THE BEAST

Autor: Nikola Aksentijević

## POVRATAK KAJLA KREJNA

Imam jako lepe uspomene na prvi Dying Light. Prešao sam ga na 100% tokom nekoliko besanih noći, baš u trenutku kada su zombi igre postajale zamorne. Tada nam je očajnički trebalo nešto sveže i inventivno što bi razbilo taj umor, a parkur kroz Haran je to savršeno postigao.

Prošlo je mnogo godina otkad smo se poslednji put susreli sa Kajlom Krejnom, i te godine mu nisu bile ni malo blage... Posle skoro deceniju i po mučenja i eksperimenata od strane novog negativca, Barona, Kajl se našao u Evropi sa monstruoznim novim sposobnostima koje će mu biti potrebne da se suoči sa novim tipom zaraženih – Himerama.

Nove „zverske“ moći su odličan dodatak Krejnovom arsenalu. Aktiviraju se kada se napuni Beast metar, što se postiže napadima, primanjem udaraca i uspešnim izbegavanjem istih. Kada se ovaj metar napuni, njegovi napadi postaju brži i snažniji, a nadogradnje mu omogućavaju



**NOVE „ZVERSKE“ MOĆI  
SU ODLIČAN DODATAK  
KREJNOVOM ARSENALU**

da udara o tlo, baca delove ruševina i još mnogo toga. Ovaj sistem čini borbu mnogo dinamičnijom i zabavnijom – ponekad sam namerno izazivao hordu samo da bih podigao Beast metar pre sledeće borbe sa bossom.

**KRETANJE U DYING LIGHT  
JE UVEK BILO ZABAVNO, A  
THE BEAST NASTAVLJA TU  
TRADICIJU**



Kažu da je putovanje važnije od odredišta, a Dying Light je oduvek briljirao u tome da kretanje kroz svet učini zabavnim.

The Beast nastavlja tu tradiciju. Old Town je savršeno igralište za upoznavanje sa kretanjem – tu su šipke za ljučenje, stubovi za preskakanje, čak i unutrašnjosti zgrada za brze prečice. Manji gradovi i industrijska zona nude manje opcija, prostrane šume i livade izgledaju predivno, ali trčanje po otvorenim poljima nije ni blizu uzbudljivo kao let preko krovova. Tu su i automobili koji pomažu da se brže stigne od tačke A do tačke B, ali iskreno, niko ne igra Dying Light da bi seo za volan.

Bossovi su upravo Himere – zaraženi mutirani Baronovim eksperimentima, a svaka borba ima neku svoju „caku“. Neke su mi bile posebno interesantne, a pojedini okršaji su pretvarali igru u zombificiranu verziju Shadow of the Colossus-a. Iako sam se radovao svakom sledećem susretu, smatram da su borbe mogle biti raznovrsnije. Nadam se da će ovo unaprediti u sledećem nastavku, jer je koncept veoma jak.

Uprkos izuzetno zabavnom kretanju, igra nažalost pati od nepreciznih kontrola, baš kao i prethodni delovi. Dešavalo mi se da Krejn odbije da se uhvati za očigled-







no mesto za penjanje ili da se zaglavi na ivici krova, što je često značilo sigurnu smrt. Nije nešto što kvari celo iskustvo, ali u igri gde je momentum ključan, ovakvi trenuci umeju da budu prilično iritantni.

Jedna od najboljih stvari u The Beast je sporedni sadržaj, koji je često bolji i od glavne priče. Sporedne misije nisu obični „fetch questovi“, već obogaćuju iskustvo tako što upoznaju igrača sa ostalim preživeli-ma. Rešavacete misterije serijskih ubica, spajati porodice i istraživa-ti šta znači preživljavati bez Krejnovog imuniteta. Ovo su solidno ubedljive priče i toplo preporučujem da se sve odrade, kako zbog celokupnog iskustva, tako i zbog unikatnih nagrada.

Ciklus dana i noći je i dalje fantastičan. U prvom delu sam voleo da namerno izlazim noću i izazivam potere, dok sam u The Beast prvi put osetio pravi strah kada bi sunce počelo da zalazi. Čak i sa unapređenim sposobnostima, određeni neprijatelji su i te kako smr-tonosni i često sam jedva uspevao da im pobegnem. Jedina šteta je što otvoreni prostori smanjuju mogućnost bekstva – van Old Town-a noć lako postaje kobna zamka.

Dying Light: The Beast je igra koju morate odigrati ako ste fan seri-jala i predstavlja herojski povratak Krejna koji je sve započeo. Nove zverske moći sjajno osvežavaju borbu, a parkur je zabavan kao i davne 2015. godine.

RAZVOJNI TIM:  
Techland

PLATFORME:  
PC, PS4/5, Xbox One,  
Series X/S

IZDAVAČ:  
Techland

CENA:  
59,99€

OCENA

8

- ✓ „Zverske“ moći obogaćuju borbu
- ✓ Odličan parkur, uprkos otvorenoj mapi
- ✓ Solidna grafika
- ✗ Mapa je previše otvorena za fluidan parkur
- ✗ Neprecizne kontrole

Igru ustupio:  
Techland

TEST PLATFORMA:  
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel i5-13400F /  
AMD Ryzen 7 7700  
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3070 Ti /  
AMD 6750 XT  
RAM: 16 GB  
SSD: 70 GB



# RIP OUT

OUT NOW



PURCHASE  
ON STEAM





# LITTLE NIGHTMARES III

## TIPIČAN SAN IZMEDU NEDELJE I PONEDELJKA...

Autor: Milan Živković

Ako niste kroz recenzije prva dva dela već utvrdili koliki sam obožavalac ovog i sličnih serijala, da potvrdimo još jednom – jako bih voleo da postoji više igara kao što su one iz Little Nighmares franšize. A kada je najavljen treći deo sa promenom razvojnog tima, gde je za sledeći nastavak kormilo preuzeo Supermassive Games, ne mogu da kažem da se nisam zabrinuo. Dok su tvorci originalnih igara prešli na novi projekat pod nazivom Reanimator, za koji se kroz demo vidi da je prirodna i groteskna evolucija predašnjih radova, Supermassive je igrao na sigurno i napravio nastavak kakav se mogao i očekivati.



**IGRA NEMA LOKALNI I  
MEĐUPLATFORMSKI  
MULTIPLEJER, ŠTO  
DOSTA RAZOČARAVA**

Priča koja se samo spritualno nastavlja na prethodne igre, ovaj put donosi i kooperativnu komponentu. Dok smo u dvojici imali dva lika, samo jednog smo mogli kontrolisati. Ovde je sada moguće upravljati oboma, ali uz par vrlo čudnih ograničenja.

Kao prvo, ne postoji lokalni multiplejer. Dok ovo mogu donekle da opravdam činjenicom da kamera prati svakog karaktera ponaosob, pa bi to bilo neizvodljivo bez deljenja ekrana, nedostatak „cross platform“ igranja mi nikako nije jasan. Da stvar bude gora, obećani „cross generation“ multiplejer takođe nije podržan, što znači da ako vi sa PS5 želite da igrate sa nekim ko ima PS4 – ovo neće biti moguće. Iako je igra reklamirana kao da podržava ovu funkciju, to samo dodatno boli ukoliko je nabavite, smestite se udobno u fotelju i tek tada shvatite da ne možete da igrate u paru.

Krenuo sam „muški“ da kritikujem u samom startu, ali da vas obradujem, ovo je ujedno i moja najveća zamerka. Da je igra koja prosto vrišti od multiplejer potencijala, potpuno osakaćena po pitanju te mogućnosti.

A kako izgleda to igranje sa saputnikom kog kontrolište kompjuter? Većinom dobro, ali kada naletite na zagonetku koja zavisi od drugog karaktera a on „bleji“ i ne rešava je, ili još gore reši je odmah, to i te kako ume da upropasti osećaj dostignuća i celu imerziju. Integrisanje promene karaktera kojim upravljate bilo bi, čini se, elegantnije rešenje za ovu igru. Što se tiče snažnog kukanja, ovo bi bilo sve što se tiče pravih nedostataka igre. Ostale zamerke tiču se količine inovativnosti u odnosu na prethodne delove, odnosno potencijalnih nedostataka istih.

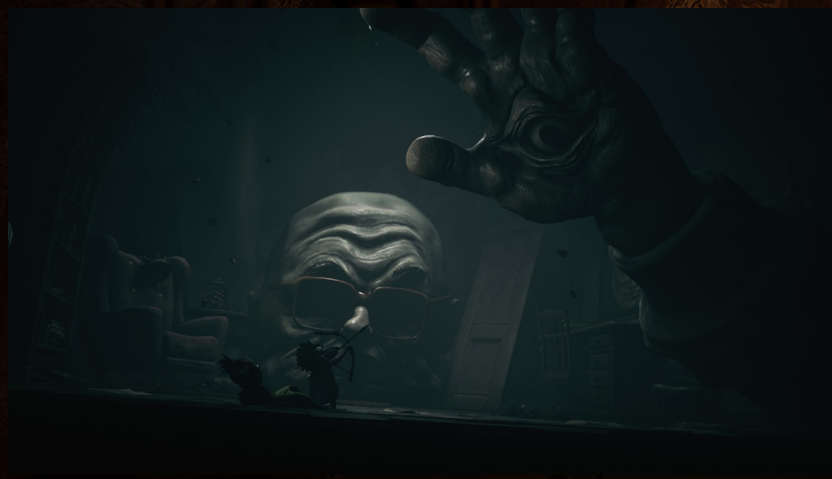
Priča vodi dva deteta na putu kroz avangardno jezivi svet na kakav smo navikli. I to kroz više potpuno različitih lokacija. Količina varijacija je ovde i više nego dobrodošla, ali potencijal nekih lokacija odaje utisak nepotpune iskorišćenosti. Zapravo, rekao bih da je situacija tu pola-pola. Polovina nivoa je OK dok je druga polovina zaista odlična. Čaša do pola puna, što bi rekli. Zagonetke nisu previše teške, atmosfera je odlična ali nikada previše strašna, a „grozovite“ scene, iako raštrkane, potpuno su vredne čekanja.



**ATMOSFERA PRETHODNIH  
DELOVA JE JAKO LEPO  
PRENETA, BEZ OBZIRA  
NA PROMENU  
RAZVOJNOG TIMA**

Grafički, igra izgleda odlično i na PS4 i PS5 konzoli. S tim da PS5 nudi i dva grafička režima, pa dok onaj za bolje performanse nudi mnogo bolje izvođenje, ovde bez sumnje preporučujem višu rezoluciju i slabiji frejmrejt. Broj sličica u sekundi ovde uopšte nije toliko važan. Nijedna akciona sekvenca ne zahteva od vas neku savršenu preciznost i kontrolu, pa je ovo svakako bolja opcija.





Mada moram da napomenem da u zavisnosti od podešavanja grafike, okolnosti i „položaja zvezda“, igra može da vas iznenadi i nekim neprijatnim bagovima. Tako sam u par navrata naletio na situacije gde sam konstantno ginuo, samo zato što moj lik nije hteo da se uhvati za konopac. I tako igraš dužu sekvencu iznova i iznova, pa treniraš živce kao mentalni Roki – milina.

Sve ostalo, a to podrazumeva priču, režiju, dizajn nivoa i karaktera i generalnu atmosferu, verno je preneto iz prethodnih delova pa iz istog razloga malo i gubi na snazi. Dok je po mom mišljenju priča prvog dela bila najzanimljivija i najuzbudljivija, sve ostalo je na jako sličnom nivou i u trećem delu. Pa ukoliko ne marite za bolje već samo želite još i još onoga što ste nekada voleli, Little Nightmares 3 neće podbaciti po pitanju očekivanja. A možda ih čak i nadmaši.

Da li bi ovde serijal trebalo da stane? Ukoliko uzmemo da je moje mišljenje da je svaki naredni deo lošiji od prethodnog – objektivno, možda bi i trebalo. Ali ne mogu da kažem da mi ne bi nedostajao ovaj cakani košmarčić. Mislim da tu ima mesta za još koji nastavak, bez obzira da li će mirisati na recikliran proizvod ili ne. Za sada, čeka nas DLC za iduću godinu, a posle toga ćemo da vidimo kuda ploviti ovaj brod.

Kako god, Little Nightmares je kulminacija kvalitetnih inspiracija. I ovakve igre su stvarno potrebne industriji video igara. Jezivo a opet na pravi način prezentovano i široj publici – ma milina! I zato i Little Nightmares III mogu sa lakoćom da preporučim ljubiteljima simpatičnih hororova. Pa živi bili i četvorku dočekali!



RAZVOJNI TIM:  
Supermassive  
Games

PLATFORME:  
PC, PS4/5, Xbox  
One/Series X/S,  
Nintendo Switch 1/2

IZDAVAČ:  
Bandai Namco  
Entertainment

CENA:  
39,99€

OCENA

7.7

- ✓ Maštovito jeziv svet
- ✓ Postojanje multiplejera
- ✓ I dalje odlična atmosfera

- ✗ Nema lokalni i međuplatformski/generacijski multiplejer
- ✗ Malčice slabija priča od prethodnika
- ✗ Formula se već dosta istrošila

Igru ustupio:  
Iris Mega

TEST PLATFORMA:  
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit  
CPU: Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 5  
1600  
GPU: Nvidia GeForce RTX 2080 / AMD RX  
6800  
RAM: 12 GB  
SSD/HDD: 16 GB

# play! con

## REGIONALNI SKUP GAMING ZAJEDNICE

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





# FC 26



Autor: Miloš Živković

## STARI POKLON SA NOVOM MAŠNICOM

Poslednjih nekoliko godina, FC je doživeo određeni pad u popularnosti i prodaji svoje fudbalske igre, pa se EA prethodnih meseci svim silama trudio da ubedi ljude da je upravo novi FC 26 prava revolucija u svetu fudbalskih simulacija i da su napokon počeli da slušaju fanove.

Zašto je FC u padu? Da li je to zbog određenog napretka u kvalitetu eFootball-a, kao i još jednog konkurenta u vidu UFL-a, ili je ipak najrealnije da je za tako nešto krivac isključivo pohlepa i nedostatak stvarnih unapređenja? Sve ove i druge dileme pokušaćemo da odgonetnemo u nastavku teksta i predstavimo vam sve pozitivne i negativne strane ovog velikana – bar po imenu.

Prošla godina je ljude iz EA naterala da se zapitaju šta rade pogrešno, jer im se profit drastično smanjio. Ljudi više nisu bili zadovoljni samo kvalitetnom „šminkom“, milionima modova i opcija. Narod se napokon „podigao“, počeo da diže sidra i otkriva nove opcije koje bi zadovoljile njihovu glad za, kako se kaže, najvažnijom sporednom stvari na svetu – njegovim veličanstvom fudbalom. Ili će bar tako reći svi oni zaljubljenici u igru sa „bubamarom“.

Ove godine mnogo para je uloženo u marketing i ubeđivanje ljudi da EA sluša svoje fanove i da će napokon preduzeti neke bitnije mere ne bi li povratili

njihovo poverenje. Tako su često objavljivali da će ove godine stabilnost konekcije u onlajn mečevima biti poboljšana i da neće biti velikih „lagova“, kao i da će konačno ubaciti neke „lkone“ u vidu kartica igrača koje su ljudi već gotovo celu deceniju zahtevali.



### TOTI JE NAPOKON U IGRI!

Jedan od najsvetlijih primera tog poteza je kartica Frančeska Totija - legende italijanskog i svetskog fudbala, jednog od najharizmatičnijih fudbalera u istoriji i simbola vernosti. Čoveka koji je ceo svoj radni vek proveo u jednom klubu, svom voljenom - onom u kome je i gajen i stasao. Naravno, reč je o rimskoj Romi.

Ovakvi potezi sigurno su naveli deo ljudi da ponovo pruže priliku ovoj fudbalskoj simulaciji, iako reč „simulacija“ uz ovu igru i nije najtačnija, jer je igra potpuno arkadna. Utisak je da ovo nikako nije realan prikaz dešavanja na fudbalskim terenima u stvarnom svetu.



Istini za volju, postoji nova opcija pod nazivom Authentic Mode, koja podešava parametre tako da igra deluje sporije i realnije, a dodatno se uključuje i opcija gde vetar, kiša, visina trave i slično, utiču na kretanje lopte i samu dinamiku igre. Dakle sve ono što se i u stvarnosti dešava. Ovaj mod svakako zaslužuje pohvalu, jer uz njega igra zaista deluje realnije i nema više rezultata u stilu 9:5 ili 11:7 – što, naravno, nije slučaj u onlajn mečevima gde ovaj mod nije moguć. Tamo je gotovo nemoguća misija ne primiti gol...

Takođe, ne možemo da se otmemo utisku da se ženski fudbal veštački gura i propagira na način koji retko kome može biti primamljiv. Pre nekoliko godina, kada je prvi put odlučeno da se u igru ubaci ženski fudbal, to je delovalo simpatično - mogli ste igrati sa nekoliko ženskih reprezentacija i isključivo protiv drugih ženskih timova. UT ženskih kartica nije bilo i to je bio jedini način da se isproba ženski fudbal. Po našem mišljenju, tu je trebalo i da se stane. Ali ako je već odlučeno da se ženske igračice implementiraju u najpopularniji mod igre - FUT - to je trebalo uraditi drugačije.



### IGRA JE I DALJE ISTA KAO PRE PET, ŠEST ILI ČAK SEDAM GODINA

Prva mogućnost je da postoje dva odvojena moda – FUTW (samo sa ženskim igračicama) i regularni FUT (klasičan, kao do sada). Druga mogućnost je da se ženske igračice ubace u regularni mod, ali da njihove ocene i performanse budu realne u odnosu na muške. Uместo toga, dešava se da neke, većini potpuno nepoznate igračice, u igri „guraju“ muške grdosije, šutiraju kao iz topa ili pretrčavaju najbrže štopere na svetu kao da su „petlići“. Ovo jednostavno ne ide.





Verujemo da je jedan od razloga za ovakav potez želja da se žene predstave kao ravnopravne sa muškarcima, ali i da se dodatno „troluju“ igrači – jer prilikom otvaranja paketića često pomislite da ste dobili nekog dobrog muškog igrača, a zapravo je u pitanju žena iste nacionalnosti, pozicije i tima - samo ženskog. I onda se hvatate za glavu i pitate: „Šta sam ja to Bogu zgrešio da mi se desi ovakva veleobmana?“



Dobro a sada dosta kritike – hajde malo i da pohvalimo EA. Red bi bio, zar ne?

Što se tiče grafike i detalja na terenu, FC je apsolutno neprevaziđen. Osvetljenje, lepršanje vlasi kose i dresova, prelepa trava, navijači, pesme, stadioni - sve izgleda senzacionalno. Tu su i sitni detalji poput zagrevanja igrača pokraj aut linije, menadžera koji se deru, promene vremena (od sunca do oblaka), dečaka koji skupljaju lopte, publike koja se vraća sa pićem posle poluvremena, i još mnogo toga što doprinosi celokupnom doživljaju.



Taktičke opcije su brojne, što će obradovati sve koji u sebi nose malog Murinja. Sve to je odrađeno sjajno. Ali, složićete se - sve to pada u vodu ako sama igra nije onakva kakvu smo zamislili. Na kraju krajeva, najbitnije je ugurati loptu u gol i osetiti zadovoljstvo pogotka, uz utisak da ste to postigli svojom zaslugom i da sve deluje realno. Jer bez te doze realnosti - sve gubi smisao. Mora da postoji trenutak kada ćemo reći: „Brate, ovo je kao pravi fudbal!“ A toga u FC-u ima jako malo.

Igrači trče kao da su na steroidima, odbrana se bori za goli život svaki put kada neki brzi igrač krene s loptom, svi mogu da „cimnu“ kao Mesi u cvetu mladosti, svi su brzi kao Dragan Bogavac onomad kad se pojavio u srpskom fudbalu a još brže iz njega i nestao.

I tu dolazimo do pitanja: da li je sva ta šminka i gomila opcija zaista vredna našeg vremena?

Ono što ne smemo da zaboravimo da pomenemo, a možda ste pomislili da hoćemo, jeste da pohlepa kod ljudi iz EA nije nimalo splasnula. Iako bi logično bilo da se malo primire dok povrate poverenje igrača – ne, to se nije desilo. Mikrotransakcije cvetaju više nego ikad.

**AUTHENTIC MODE  
PODEŠAVA PARAMETRE  
TAKO DA IGRA DELUJE  
SPORIJE I REALNIJE**



Uvedena je i opcija Season Pass, koja vam ako platite, donosi određene benefite, ali za njih morate igrati više nego ikada i ispunjavati razne, ponekad besmislene zadatke. Neki su zanimljivi (npr. „5x lobuj golmana“ ili „10x daj gol glavom“), ali teško je uživati u tome dok gledate igrače koji trče kao da su na drogama, kao muve bez glave. Osećaj kada utakmica krene je kao da ste podigli poklopac sa mesa koje su preplavile muve – svi polete i nastaje potpuni haos.

Na kraju, nažalost, moramo konstatovati da ljudi iz EA nisu postigli ništa veliko svojim marketingom. Igra je i dalje ista kao pre pet, šest ili čak sedam godina. Hvala im za Totija, ali ni on nije mesija da razdvoji fudbalsko more i vrati onaj osećaj zadovoljstva koji smo imali igrajući, na primer, PES 6.

Zato je zaključak sledeći: ako ste fan Fife (ili FC-a), verovatno vas ništa neće odvojiti od ove igre. Ali ako niste, naš savet je da FC-u pristupite bez prevelikih očekivanja. Ako vam je vizuelni deo najbitniji, uživajte u njemu. Ali obavezno uz Authentic Mod, jer bi onlajn modovi, osim polomljenog kontrolera, mogli da ostave i po koju rupu u zidu od vaše, ni krive ni dužne, pesnice.

A za kraj – savet ljudima iz EA: vreme je za velike promene! Zaboravite na šminku, budite hrabri da krenete ispočetka, probajte nešto novo, jer nam zaista trebaju velike promene – a ne samo nova mašina na starom poklonu!



RAZVOJNI TIM:  
EA Canada,  
EA Romania

PLATFORME:  
PC, PS4/5, Xbox One/  
Series X/S, Switch 1/2

IZDAVAČ:  
Electronic Arts

CENA:  
69,99€

OCENA

**5,5**

- ✓ Nove kartice ikona
- ✓ Novi Authentic Mode
- ✗ Uvođenje season pass opcije
- ✗ Novi načini da se izvuče dinar iz džepa igračima
- ✗ Igra je suštinski ista kao i godinama unazad

**Igru ustupio:  
Iris Mega**

TEST PLATFORMA:  
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit  
CPU: AMD Ryzen 7 2700X /  
Intel Core i7 6700  
GPU: AMD RX 5600 XT /  
Nvidia GTX 1660  
RAM: 12 GB  
SSD/HDD: 100 GB



Autor: Miloš Hetlerović



## LOGITECH G321 POVOLJNE BEŽIČNE SLUŠALICE

Logitech toliko često izbacuje nove modele svojih gejming periferija da su shvatili da su napravili papazjaniju gde kupci samo na osnovu naziva teško mogu odrede koju klasu uređaja gledaju. Zato su od ove godine počeli da uvode sistem imenovanja 3, 5 i 7 serija, gde bi uređaji koji za prvu cifru imaju broj 3 bili najslabija serija, 5 neka sredina i 7 neka jača serija, pri čemu se iznad svih ovih serija nalaze i Pro modeli kao sam vrh ponude. Kada nam je na test stigao uređaj čija oznaka počinje sa brojem 3, iz tog razloga je bilo lako zaključiti da se radi o modelu za široke narodne mase.

Kutije svih uređaja iz G serije ostaju vrlo sličnog dizajna i jako su lepo izrađene, mada se već na prvi pogled vidi da je kutija za G321 nešto manja i manje luksuzna od jačih modela, što je i u redu, retko ko na pakovanje uopšte i obraća pažnju. Međutim ono što odmah upada u oči su dve bitne stavke za povezivanje uređaja – Lightspeed wireless i Bluetooth 5.2, dakle radi se o vrlo sposobnom bežičnom modelu. Unutar kutije nema previše stvari – tu su same slušalice, USB Lightspeed risiver i jedan USB-C kabl. Moram priznati da je Lightspeed risiver u ovom slučaju nešto većih dimen-

zija, otprilike kao prosečan USB fleš disk, tako da ne možete računati da biste mogli da ga na primer stalno ostavite u laptop računaru i tako nosite. USB-C kabl sa druge strane je nešto manje dužine nego što bih voleo, jer osim što služi za punjenje uređaja, preko njega možete i koristiti slušalice kao žičnu varijantu dok se pune, a definitivno nije dovoljno dugačak da ga povežete na USB-A konektor na zadnjoj strani kućišta.

Konačno dolazimo i do samih slušalica koje su izuzetno lagane sa samo 210 grama. Svuda su tapacirane finom tkaninom, tako da su jako udobne za duge sesije. Headband je standardnog tipa na razvlačenje i takođe je presvučen tkaninom za bolji užitak, a jastučići na ušima su ispunjeni memorijskom penom i izuzetno su udobni. Na levoj slušalici se nalazi mikrofonski koji ne možete skinuti, ali ga možete podići na gore tako da vam ne smeta i time se on automatski mutira, što je vrlo elegantno rešenje.

Uopšteno gledano, ja kao osnovne slušalice već više od godinu dana koristim G435 koje izgledaju skoro identično, ali im je mala zamerka što nemaju mikrofonski koji bi

vam došao tačno ispred usta, nego je samo mali ispust na levoj slušalici. G321 deluje kao potpuno isti kalup samo nudi rešenje za ovaj problem, što je izuzetno pohvalno. Doduše G435 jesu nekih 45 grama lakše, ali iskreno to bi moglo da bude i do samog mikrofona - u realnom korišćenju na glavi nisam primetio praktično nikakvu razliku. Na levoj slušalici se takođe nalaze i kontrole jačine zvuka, kada je uređaj upaljen (automatski se povezuje na Lightspeed konekciju ukoliko je risiver priključen na računar), kao i dugme za prebacivanje na Bluetooth režim rada. Postoji samo jedna LED dioda iznad dugmeta za paljenje koja signalizira u kom modu rada se slušalice trenutno nalaze.



Proizvođač navodi da biste iz uređaja trebalo da dobijete više od 20 sati rada što se negde uklapa i sa našim testiranjem, a svakako nećete biti u problemu da morate prečesto da ih puniti, realno zavisno od korišćenja će to biti jednom nedeljno ili možda čak i jednom u dve nedelje. Povezivanje na Bluetooth je takođe vrlo lagano i s obzirom da koristi 5.2 verziju konekcije, možete očekivati neki domet od oko 10 metara. Naravno, Lightspeed konekcija se preporučuje za igranje jer nema nikakvog kašnjenja, zvuk stiže jednako brzo kao i preko USB kabla što je zapravo najbitnije.



Možda će se neko pitati zašto je potrebna i Bluetooth konekcija pored ove? Zato što imate prosto mnogo više mogućnosti, s jedne strane možete ih povezati na telefon i slušati muziku na putu do posla, ali s druge strane ih možete i povremeno koristiti za neke druge stvari kad vam zatrebaju. Na primer, meni je osnovno da su mi slušalice povezane na Lightspeed na desktop računaru, ali je naravno USB risiver ubačen sa zadnje strane kućišta da ne bi smetao napred. I dešavalo mi se da treba da obavim neke sastanke od kuće, a laptop mi je za to praktičniji jer ima ugrađenu web kameru i onda samo uzmem slušalice, uključim ih na Bluetooth mod, obavim razgovor i kada ih završim samo ih ostavim opet pored desktopa. Sledeći put kad ih uključim da se igram samo kliknem jedno dugme i bez problema imam pun zvuk u igri.



Treba napomenuti da se ovde radi o stereo slušalicama, dakle ne poseduju surround mogućnosti, ali je meni to sasvim prihvatljivo s obzirom da je zvuk vrlo čist i precizan. Takođe mikrofonski radi na frekvenciji od 16 KHz i vrlo je jasan za komunikaciju. Nema doduše nekog aktivnog prigušivanja okolne buke, ali ukoliko ne radite ili se igrate u baš bučnoj kancelariji, to vam verovatno neće predstavljati problem.

Moram priznati da sam vrlo prijatno iznenađen sa Logitech G321 modelom koji donosi sve najbitnije elemente – dve vrste bežičnog povezivanja, laganu konstrukciju i dobru udobnost, dobro trajanje baterije, a po vrlo prihvatljivoj ceni. Iskreno, rekao bih da ove slušalice imaju sve što bih očekivao od dobrog modela bežičnih gejming slušalica i da za najveći broj ljudi zapravo i nije potrebno davati više novca. Naravno nema RGB osvetljenja, nema surround zvuka, nema noise-cancelling mikrofona, nema podešavanja detalja zvuka u svaku notu, ali to i nije za očekivati od najpristupačnijeg modela. G321 rade sve što najvećem broju korisnika treba jako dobro i to rade po dobroj ceni. U mojoj knjizi, to je jedna velika pobeda!



Autor: Miloš Hetlerović

# PRENOSNI PC, XBOX KONZOLA ILI POMALO OD OBA?

## ŠTA NAM SVE DONOSI NOVI ROG XBOX ALLY

Nintendo Switch je tako značajno uticao na celokupnu gejming industriju da smo još početkom 2022. godine videli kako je Steam odreaagovao na njegovu pojavu i predstavio Steam Deck, svoju verziju prenosnog PC uređaja baziranog na njihovoj verziji Linuxa. U međuvremenu smo se krajem 2023. godine družili sa ROG Ally prenosnim računarom baziranim u potpunosti na Windows operativnom sistemu koji je doneo mnogo veću fleksibilnost. Zato kada je Microsoft najavio Xbox ROG Ally uređaje očekivanja su bila velika – da li ćemo zapravo dobiti novi prenosni PC, prenosnu Xbox konzolu ili pomalo od oba?

### ROG XBOX ALLY

Kada je Xbox letos najavio novu prenosnu konzolu mnogo ljudi se zaista obradovalo. Ovo je delovalo kao odličan korak u pravom smeru za one koji vole da igraju Game Pass igre - platforma koja će biti otvorena za sve različite prodavnice, podržavati stare Xbox igre i slično. Uzbudjenje je bilo na visokom nivou, ali planirani datum izlaska u oktobru nas je nažalost ostavio nešto manje oduševljenima.



Prvo treba naglasiti da je u pitanju uređaj koji se zove Republic of Gamers Xbox Ally. Zlobnici će reći da se radi samo o unapređenom ROG Ally uređaju od pre dve godine na koga su nalepili Xbox dugme. Druga stvar koju treba imati u vidu jeste da se ne radi o jednom već o dva uređaja, ROG Xbox Ally i ROG Xbox Ally X koji se ra-

zlikuju pre svega u snazi i performansama. Oba imaju 7" IPS-level Full HD ekran rezolucije 1920x1080 piksela, identično izgledaju, ako izuzmemo što je jedan beli a jedan crni, i teški su nešto malo manje od 700 grama. Tu su još i WiFi 6e i Bluetooth 5.2 povezivanje, nekoliko USB portova, slot za Micro SD kartice i slično, što smo već i navikli kod ovakvih prenosnih uređaja. Najveća razlika je u onim glavnim specifikacijama: ROG Ally ima AMD Ryzen Z2 A procesor, 16 GB radne memorije i 512 GB prostora na SSD-u, dok ROG Ally X ima AMD Ryzen Z2 Extreme procesor, 24 GB radne memorije i SSD od 1 TB. I sada kada pogledamo laički to ne deluje kao prevelika razlika, ali je problem zapravo kako je AMD imenovao svoje čipove jer Ryzen Z2A procesor zapravo predstavlja procesor koji je baziran na Zen 2 tehnologiji i koji je zapravo praktično isti procesor koji se nalazi i u originalnom Steam Decku! Ryzen Z2 Extreme sa druge strane jeste značajno jači procesor i donosi ozbiljna unapređenja u performansama, ali naravno ROG Ally X košta značajno više.

I tu nekako dolazimo do glavnog problema sa ROG Xbox Ally uređajima, a to je pre svega cena. Nekako su svi očekivali da će Xbox tu uleteti sa svojom moćnom mašinerijom i napraviti uređaj na kome zapravo i nije bitno da zarade na hardveru već će zarađivati od Game

Pass pretplata i od toga što uzmu 30% zarade od svake igre koja se proda na njihovoj platformi. Međutim to uopšte nije slučaj – ovo zapravo nije Xbox uređaj, ovo je Republic of Gamers uređaj na kome postoji jedno Xbox dugme. I naravno on se startuje tako što sistem uđe u Xbox aplikaciju, koja zapravo radi dosta dobro, ali vrlo brzo ćete shvatiti da je to u stvari običan Windows i da na njemu možete instalirati Steam, Battle.net, EA Play ili bilo koji drugi launcher za PC platformu. Ovo je dobro iz perspektive korisnika, ali zato uništava volju proizvođača da subvencionira hardver kako bi ostvarivao dodatni prihod od softvera. Kao što je to Steam uradio i naravno jedini zvanično podržani launcher je Steam. A



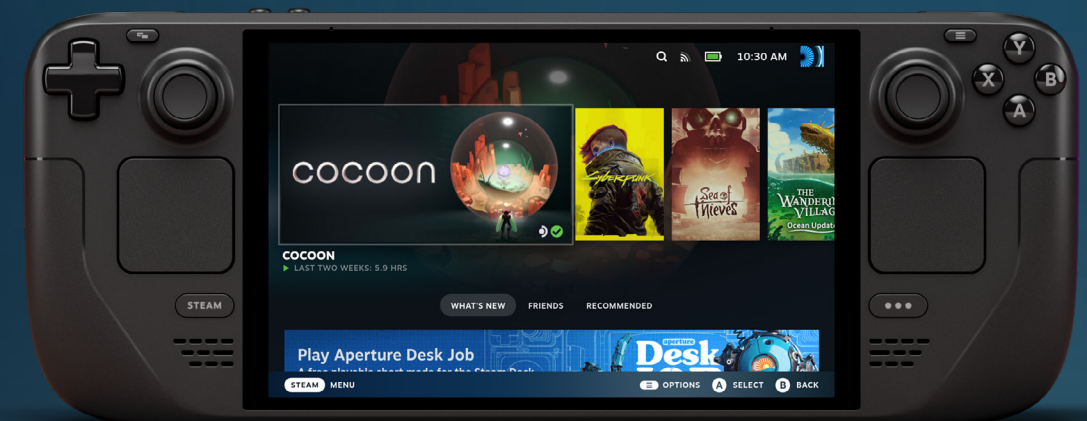
### KAKO SE POREDI SA STEAM DECKOM?

Mali problem u direktnom poređenju ove dve platforme u našem regionu je što Steam Deck ne možete baš regularno nabaviti jerga prosto Steam ne isporučuje, pretpostavimo zbog procedura sa carinama i slično, pa je obično izvor kupovina preko oglasa što nije baš najsajnije rešenje za sve korisnike. Međutim ako to zanemarimo i uporedimo ono što bi bile zvanične cene oba uređaja u Evropi, dođemo do toga da Steam Deck OLED u verziji od 512 GB košta 569 evra, dok je slabiji ROG Xbox Ally 599 evra, dakle vrlo slično.

S tim da treba imati u vidu da stvari koje nude ova dva uređaja nisu baš iste. Pre svega sa Steam Deckom ste upućeni da koristite samo igre na Steamu, dok ROG

to nas vraća na pitanje cene gde to sve pada na proizvođača hardvera koji naravno i na samom hardveru mora da zaradi. Doduše konkretno za našu zemlju to ima i nekih neočekivanih prednosti pa to što je Asus prisutan na našem tržištu znači da se ROG Xbox Ally i ROG Xbox Ally X mogu zvanično nabaviti po cenama od 79.999 i 119.999 sa isporukama koje se očekuju krajem oktobra 2025. po najavama na zvaničnom sajtu.

Na sve ovo Xbox je obećao da ćete moći da igrate svoje Xbox igre na ovom prenosnom uređaju što zapravo nije slučaj – one koje su izašle za PC platformu naravno možete, ali one koje su ekskluzivne na konzoli praktično možete samo da strimujete, i to ukoliko igra podržava, što znači da biste isto mogli da radite i na deset godina starom laptopu koji vam sedi negde sa strane. Dodatno veliki broj starijih Xbox igara zapravo i ne podržava striming tako da ih na Xbox Ally uređaju uopšte i ne možete igrati, dok ih možete sasvim normalno pokrenuti na nekoj od Xbox Series konzola! Ja bih rekao da je to čak pitanje poprilično lažnih marketinških obećanja.





Ally ima „IPS-level“ ekran, što po našem iskustvu Asus ekrana daje dosta dobru sliku, ali zapravo nije čak ni pravi IPS, a tek se ne može porediti u kvalitetu prikaza boja sa OLED ekranom gde je sve mnogo življe, što je mnogo bitnije za igranje od same rezolucije. S obzirom da koriste skoro pa identičan procesor i grafiku, dolazimo do zaključka da bi ekran veće rezolucije mogao zapravo da bude i loša stvar za Ally jer će iste igre u većoj rezoluciji raditi značajno lošije. Naravno uvek možete smanjiti rezoluciju i dobiti iste performanse kao na Steam Decku, ali se postavlja pitanje čemu onda ekran veće rezolucije?

Naravno stvari se dramatično menjaju kada u obzir uzmemo ROG Ally X jer je to značajno moćnija mašina pre svega u smislu grafike, ali i memorije i kapaciteta diska, tako da nijedan Steam Deck praktično ne može da mu parira. Ovo je prosto trenutno najjači prenosni PC za igranje koji prema testovima koje smo videli postiže vrlo respektabilne performanse čak i u AAA igrama sa ozbiljno zahtevnom grafikom.

SteamOS je baziran na Linuxu koji je značajno „lakši“ od Windows operativnog sistema, pa samim tim operativni sistem zauzima mnogo manje resursa, zbog čega su se mnogi zapitali kako će se to odraziti na prenosne računare koji su bazirani na „običnom“ Windows-u. I tu je momenat gde moramo da pohvalimo saradnju Microsofta i Asusa jer su očigledno uspeali da naprave dobar balans i optimizaciju pa su Xbox Ally uređaji potpuno uporedivi sa onima baziranim na SteamOS-u i po pitanju performansi i po pitanju korišćenja memorije, trajanja baterije i slično.



## KOJI UREĐAJ „POBEDUJE“?

Era mobilnog PC igranja definitivno ne samo da nije prošla nego je uveliko u toku i vrlo nam je drago da vidimo da se i veliki igrači bave ovakvim vidom zabave. Ono što nam nije toliko drago jeste što je Xbox pompezno najavio „novu prenosnu konzolu“ a zapravo su sve prebacili na Republic of Gamers i dodali jedno novo dugme na njihov već inače solidan proizvod. Jer da je ovo zaista prava prenosna konzola, veliki igrač kao što je Microsoft bi morao da subvencionise njenu cenu i postavi je značajno ispod

Steam Decka što bi onda pokrenulo i konkurenciju da radi značajna unapređenja. Ovako imamo jedan uređaj koji je zapravo vrlo slično rešenje sa Steam Deckom i ne donosi ništa specijalno novo (čak je u nekim stvarima i inferiorniji), i drugi uređaj koji je zapravo zaista odlična platforma za igranje, ali košta hiljadu evra pa je vrlo diskutabilno da li neko želi da izdvoji tu količinu novca za samo prenosni računar - neki bi prosto radije investirali u jači gejming laptop ili pravi desktop gejming PC.



## TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



# REKT SHOP

REKT.SHOP





Autor: Miloš Hetlerović

# LOGITECH G PROX SUPERLIGHT 2C MANJA VERZIJA NAJLAKŠEG MIŠA

Kada se pojavio G ProX Superlight, bio je jedan od najlakših bežičnih modela na tržištu, sve do dolaska druge generacije koja je bila još lakša. Međutim šta je sa onim korisnicima koji bi želeli nešto manji miš? Za njih je spremljena compact varijanta koja je nešto manja i naravno još lakša!



G ProX Superlight 2c, odnosno 2 compact, je miš koji skoro u potpunosti prati izgled standardnog Superlight 2 miša, samo je manji za oko 10-20%. Možda

sa strane nema baš identična udubljenja na površini kao i originalni model, ali osim toga, u pitanju je u potpunosti taj oblik samo za nijansu manji. Meni se iskreno oblik G Pro miša sviđao otkako se pojavio jer je nekako jednostavan – simetričan, bez previše komplikacija i nešto što će odgovarati većini igrača, čak i bez obzira na to da li miš koriste levom ili desnom rukom (iako se dodatni tasteri nalaze na mestu za ispod palca desne ruke, tako da je ipak više za dešnjake). U tom smislu, ukoliko imate manje šake ili prosto volite manji miš zbog načina na koji ga držite, 2c može biti bolja opcija koju treba razmotriti.

Naravno, uz manje dimenzije dolazi i još manja težina i ona sada iznosi samo 51 gram sa standardnim dodatkom za punjenje sa donje strane. Kažem standardnim jer onako kako dolazi iz kutije, ovaj miš ima običan pokriivač kružnog oblika sa donje strane ispod koga se krije prostor u koji možete smestiti poprilično veliki Lightspeed wireless risiver. Međutim ovaj miš podržava i bežično punjenje preko Powerplay 2 podloge što znači da onda taj poklopac menjate Powerplay poklopcem koji je nešto teži. Nije značajno ali treba ima-

ti u vidu, a pogotovu za nekoga ko baš brine o težini miša. S druge strane taj mali dobitak u težini znači da će se miš kontinualno puniti bez potrebe za bilo kakvim intervencijama. Međutim proizvođački podaci govore o tome kako Superlight 2c sa jednim punjenjem može izdržati čak do 95 sati, što je najmanje dve do tri nedelje vrlo ozbiljne posvećenosti igrama, pa je pitanje da li vam je nešto kao Powerplay i neophodno.

## SUPERLIGHT 2C JE SAMO MANJA I LAKŠA VERZIJA OSNOVNOG MODELA



Što se kvaliteta izrade tiče, jasno je da je ovo jedan vrlo pedantno izrađen proizvod gde je sve od kvalitetne plastike napravljeno da bude što lakše. U tom smislu, neki materijali deluju čak i nenormalno lako, a neke stvari kao što je točkić sa rupama radi uštede u materijalu su isto vrlo fascinantne, ali sve radi savršeno na dodir. Jedino što Logitech ostavlja kao opciju jeste da, s obzirom da je materijal plastike dosta gladak, miš možete obući u priložene trakice za dodatno prijanjanje. Sa donje strane se nalaze izuzetno kvalitetni PTFE klizači koji omogućavaju uređaju da fenomenalno klizi po bilo kojoj podlozi. Točkić je takođe vrlo precizan kako na dodir tako i na okretanje, pa nećete nikada doći u situaciju da slučajno previše zumirate u snajper modu ili tako nešto. Sa desne strane se nalaze dva dodatna dugmeta kojima možete dodeliti bilo koju funkciju kroz G Hub softver. A kada pričamo o dva glavna dugmeta ona su izrađena u Lightforce tehnologiji koja zapravo kombinuje svetlost koja se koristi u optičkim prekidačima sa osećajem koji imate od standardnog mikroprekidača kako biste imali najbolje iz oba sveta – i brzinu i osećaj.

Kada govorimo o tehnologijama koje pokreću ovaj uređaj, tu je pre svega već pomenuti Lightspeed wireless koji komunicira sa računarom do 8.000 Hz, što je značajno više nego do skora uobičajenih 1.000 Hz.

Ova tehnologija je tako dizajnirana da je otporna i na RF smetnje pa se miš bez problema može koristiti na primer na turnirima gde je prisutno na gomile wireless uređaja i šuma koji oni kreiraju. Naravno glavna zvezda i ovog Logitech G uređaja je njegov Hero 2 optički senzor koji nudi osetljivost u rasponu od 100 do 44.000 DPI što je zaista najviša cifra osetljivosti sa kojom smo se do sada susreli. To ne znači da je on duplo bolji od miševa koji imaju na primer 26.000 DPI kao što su G ProX prethodne generacije, čak bih rekao da ja verovatno nikada nisam ni koristio podešavanja preko 10.000 u ozbiljnim igrama, ali eto postoji ta mogućnost ukoliko nekome treba.



Na kraju treba naglasiti i da senzor može da prati ubrzanja od čak 88G, odnosno brzinu od čak 888 inča u sekundi, što bi u prevodu značilo da će ispratiti i ako ga u jednoj sekundi pomerite za više od 20 metara u stranu, doduše ne kažu kako je to uopšte moguće izvesti ali opet je dobro znati da je i za to sposoban. Dobra stvar je što u G Hub softveru možete podešavati lift off distance, tj. kada će prestati da registruje podlogu sa koje ste ga podigli, kao i nezavisna podešavanja osetljivosti po X i Y osama, opet za nekoga kome baš to treba.



Logitech G ProX Superlight 2c ne donosi ništa specijalno novo niti revolucionarno – to je prosto manji i lakši Superlight 2. S druge strane to je zaista super jer je to jedan od najboljih miševa na tržištu i lepo je znati da su mislili i na ljude koji žele nešto manji miš. Interesantno je i da će se 2c u prodaji naći po nešto nižoj ceni od standardnog modela, pa to isto može biti argument za one koji se premišljaju.



# PLAY!ENIGMATIKA: KARAKONDŽULE EDITION

Play!Enigmatika se vraća posle kraće pauze i to tačno vreme za najstrašniji praznik godine. Možda nije toliko popularan kod nas, ali nam daje izgovor da, u našem slučaju, isprobamo neke nove horor igre (ili barem malo očistimo backlog).

Poput soli i bibera u klasičnom kuvanju, čudovišta su, u skoro svakom slučaju, obavezan sastojak za bilo koju igru koja ima za cilj da nam utera strah u kosti. Što su čudovišta jezivija, odvratnija i opasnija, to je igra bolja.

U to ime, odlučili smo da testiramo vaše znanje o karakondžulama iz sveta gejminga. Pred vama je 10 slika koje prikazuju svakoake spodobe, a na vama je da prepoznate i imenujete igre u kojima se pojavljuju. U klasičnoj igri rebusa potrebno je da pronađete imena čudovišta, s tim što smo se ograničili na Resident Evil serijal, jedan od naznačajnijih u žanru horora.

Pošaljite nam vaše odgovore na [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com) za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

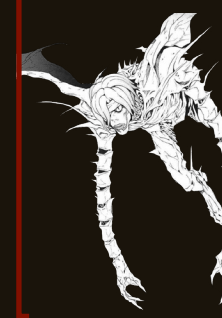


## REBUSI

M=S

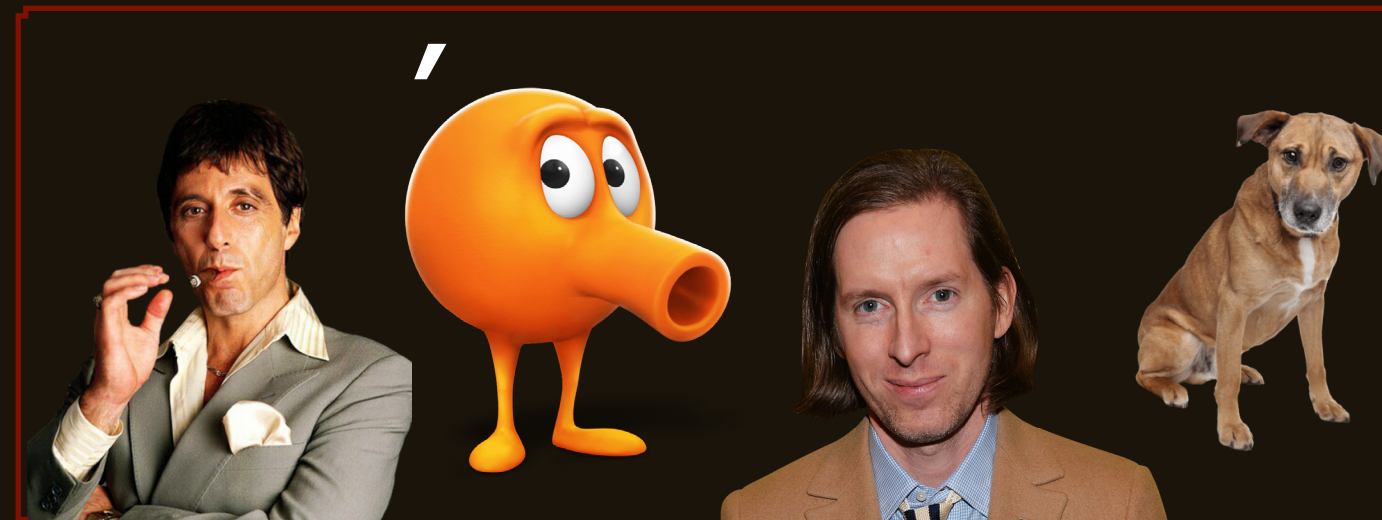


R=N



Š=S

E



Rešenja iz prošlog izdanja Play!Enigmatike možete pogledati [ovde](#).



# play!

z i n e

