

# PROJEKT

Z

## Domaća scena

Intervju  
sa Mirkom  
Topalskim

## IGRA MESECA

# RESIDENT EVIL

requiem



## Film & TV

Fallout Season 2

## Retro Kutak

Mirror's Edge



**NiOH**  
仁王3

## Review

NiOH 3  
High on Life 2

**BROJ 199 - MART 2026.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:**

Božidar Radovanović, Stevan Starović

**REDAKCIJA:**

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

**ART DIREKTOR/PRELOM:**

Čarna Čobić

**KONTAKT:**

PLAY! magazine

[www.play-zine.com](http://www.play-zine.com) | [www.play.co.rs](http://www.play.co.rs)

Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

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

**play!**  
z i n e

## DOBRODOŠLI

U 188. broju Play! časopisa, odnosno prošlogodišnjem izdanju za mart, dotakli smo se opusa kompanije Capcom. Povod je bio Monster Hunter Wilds koji se, uprkos problematičnoj optimizaciji, našao na našoj naslovnoj stranici. Tada smo istakli kako je Monster Hunter jedna od najuspešnijih Capcom-ovih franšiza, ali sada je svima jasno da će Resident Evil zauvek ostati njihov veći mezinac.

Znate ono kada pitate roditelje da imenuju svoje „omiljeno“ dete? U toj situaciji brže-bolje pokušavaju da promene temu ili kažu da vas sve jednako vole, ali sa Requiem-om, dobili smo konkretan odgovor. Nova Leonova avantura je ujedno naša druga najbolje ocenjena Resident Evil igra, odmah iza rimejka dvojke (za samo 0,1!).

Broj 199 nije posvećen samo Requiem-u - tu su i fantastični Nioh 3 i opičeni High on Life 2, kao i nekoliko indie dragulja. Pored opisa igara, podelili smo utiske i o drugoj sezoni Amazonove Fallout serije. Kako su filmske i TV adaptacije igara počele da izlaze na praktično svaka dva meseca, i mi ćemo se potruditi da ih ispratimo.

Daleko od filmskih studija, striming platformi i gigantskih gejming kompanija, na domaćoj sceni smo se sastali sa Mirkom Topalskim iz studija Retromagine, koji nam je otkrio nešto više o njihovom predstojećem projektu IGNOBLE. Intervju je posebno zanimljiv za ljubitelje retro igara, a ako želite da isprobate IGNOBLE, bacite pogled na besplatni demo na Steamu. Uskoro očekujte i naše utiske!





**50**

**IGRA MESECA:  
RESIDENT EVIL REQUIEM**



**30**

**REVIEW:  
HIGH ON LIFE 2**



**58**

**RETRO KUTAK  
MIRROR'S EDGE**



**SADRŽAJ**

**FLASH VESTI 6**

**PLAY!VREMEPLOV 10**

**DOMAĆA SCENA 12**

Intervju sa Mirkom Topalskim - IGNOBLE .... 12

**FILM & TV 18**

Fallout Season 2 Review ..... 18

**PRVI UTISCI 22**

Monster Hunter Stories 3 ..... 22

**REVIEW 26**

Nioh 3 ..... 26

High on Life 2 ..... 30

Dragon Quest VII Reimagined ..... 36

Forgotlings ..... 42

Reanimal ..... 46

Resident Evil Requiem ..... 50

The Dark Rites of Arkham ..... 56

**RETRO KUTAK 58**

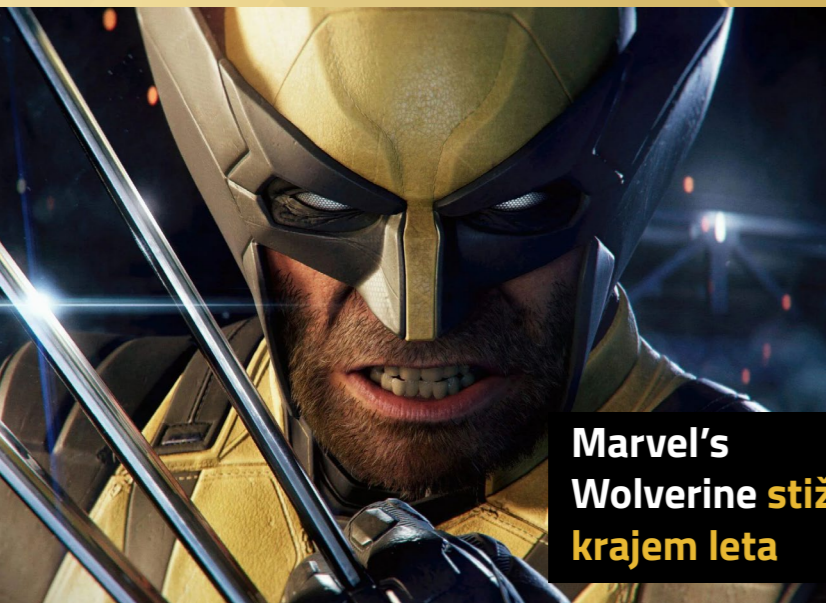
Mirror's Edge..... 58

**HARDWARE 62**

Logitech G325 ..... 62

**PLAY!ENIGMATIKA 64**

Resident Evil Edition ..... 64



### Marvel's Wolverine stiže krajem leta

Mnogi su bili razočarani kada je Insomniac potvrdio da će Wolverine propustiti februarski State of Play. Manje od dve nedelje kasnije, razvojni tim je iznenada otkrio tačan datum izlaska – 15. septembar.

Poznato je da se radnja fokusira na Loganovu potragu za istinom o sopstvenoj prošlosti. U igri će se pojaviti i Mystique i Omega Red, a putovanje će nas odvesti u mnoge predele širom sveta, uključujući Kanadu, Japan i fiktivnu ostrvsku državu Madripoor.

Za ulogu Logana, Insomniac je angažovao Lijama Mekintajera. Najpoznatiji je po Spartacus TV seriji, a davao je i glas JD Feniksu u Gears of War serijalu. Pored toga, tumačio je ulogu Tarona Mailcosa u Star Wars Jedi: Fallen Order.

Aša Šarma, bivša čelnica coreAI odseka u Microsoftu, zvanično je imenovana za novu direktorku gejming sektora kompanije. Time je zamenila Fila Spensera, koji je proveo poslednjih 35 godina u Microsoftu. Predsednica Xboxa i operativna direktorka Sara Bond je takođe napustila kompaniju.

S obzirom da je ranije vodila AI sektor, mnogi su se zapitali o ulozi generativne veštačke inteligencije u budućim Xbox igrama. U razgovoru za Variety, nova direktorka je istakla sledeće:

„Veštačka inteligencija je već dugo deo gejminga i to će i ostati, ali ja lično nikada neću tolerisati lošu primenu iste. Ne želimo da jurimo kratkoročnu efikasnost niti da zatrpavamo naš ekosistem bezdušnim AI smećem.“

### Aša Šarma je nova direktorka Microsoft Gaminga



### Sons of Sparta je najgore ocenjena God of War igra

Nova God of War metroidvania je iznenada objavljena za PS5 tokom februarske State of Play prezentacije. Sada su se pojavile i prve ocene kritičara, i jasno je da Sons of Sparta zaostaje u odnosu na ostale delove serijala.

Na Metacriticu, God of War iz 2018. godine i Ragnarök nalaze se na samom vrhu sa prosečnom ocenom 94. Takođe, svi naslovi iz originalne grčke trilogije imaju ocene iznad 90. Čak su i PSP izdanja, Ghost of Sparta i Chains of Olympus, znatno bolje ocenjena.

Najslabije ocenjeni deo serijala do sada bio je Ascension sa ocenom 80, Sons of Sparta je znatno lošiji sa ocenom 68. Oglasio se i originalni tvorac serijala, rekavši da „ovo nije God of War“ i da „ovo niko nije tražio“.



### Vrata Drakulinog zamka su ponovo otvorena

U čast proslave 40. rođendana Castlevanije, Konami je najavio potpuni preporod serijala. Prva na listi je Castlevania: Belmont's Curse, prva prava 2D Castlevania igra još od Order of Ecclesia iz 2008.

Radnja igre je smeštena 23 godine nakon Castlevania: Dracula's Curse, a trejler otkriva mladu, plavokosu naslednicu porodice Belmont koja se bori protiv čudovišta u okruženju koji vrišti od klasičnog Castlevania stila.

Jako smo optimistični, pošto na igri rade studiji Evil Empire i Motion Twin, poznati po The Rogue Prince of Persia i fenomenalnom Dead Cells. Tokom protekle dve decenije izašlo je toliko dobrih metroidvanija, ali sada je konačno došao red na serijal od koga je sve počelo.

Skoro četiri meseca nakon izlaska osnovne igre, Sucker Punch je najavio besplatnu multiplejer ekspanziju za Ghost of Yotei – Legends.

### Sucker Punch sprema besplatni DLC za Ghost of Yotei

Radnja Legendsa se fokusira na članove bande Yotei Six, među kojima su Spider, Oni, Kitsune i Snake. Igrači će moći da se upuste u borbu protiv neprijatelja u co-op modu za do četiri igrača, uz izbor između četiri klase. Ghost of Yotei Legends stiže 10. marta kao besplatan DLC za sve koji su kupili osnovnu igru.

Čini se da će ova ekspanzija pratiti format istoimenog multiplejer dodatka za Ghost of Tsushimu, koji je takođe nudio četiri klase, Samuraja, Huntera, Ronina i Asasina, kao i co-op kampanju za dva igrača i survival misije za četiri igrača.



### Kijanu Rivs je zvezda nove John Wick igre

Nakon uloge Džonija Silverhenda u Cyberpunk 2077, Kijanu Rivs se vraća za adaptaciju filmskog serijala John Wick, za koju će pozajmiti svoj glas i lik. Drugim rečima, Rivs će reprizirati ulogu iz filmova, ali treba imati na umu da se igra neće zvati John Wick – za sada, ovo je samo radni naziv. Datum izlaska nam nije poznat.

Potvrđeno je da će se radnja igre odvijati u John Wick univerzumu i tajmlajnu filmova. Dizajn je veran originalu, uključujući gun fu stil borbe, spektakularne kadrove i dinamičnu atmosferu, kreiranu sa ciljem da se igrači osećaju kao John Wick lično.

U razvoju učestvuje i Čed Stahelski, reditelj svih glavnih John Wick filmova, počevši od prvog naslova iz 2014. godine.

## Rimejk originalne God of War trilogije je zvanično u razvoju

# GOD OF WAR TRILOGY REMAKE

Monica Studio najavio moderno izdanje trilogije koja je započela Kratosov put osвете.

U trejleru za rimejk trilogije nije prikazan gejmplej, pošto je projekat u ranoj fazi razvoja. Nakon prikaza logotipa igra, iznenada se pojavio i TC Karson, originalni glas Kratos, koji je podelio svoje uzbuđenje sa fanovima. Santa Monica Studio još nije otkrio ni okvirni datum izlaska.

Prvi God of War je izašao 2005. godine za PlayStation 2. Nastavak je osvanuo dve godine kasnije na istoj platformi, da bi poslednji deo trilogije izašao 2010. za PlayStation 3.

Osim predstojeće ekranizacije, već više od tri i po godine čekamo na nove vesti o God of War serijalu. Čekanju je sada došao kraj, pošto je Santa

Skoro 25 godina nakon izlaska ekspanzije Lord of Destruction, dobijamo novog saveznika u borbi protiv zla – paklenog Warlocka! Nova klasa je dostupna putem Reign of the Warlock DLC-a, a Diablo II: Resurrected je takođe stigao na Steam, gde ga možete kupiti kao Infernal Edition. Warlock stiže i u Diablo IV zajedno sa ekspanzijom Lord of Hatred 28. aprila, kao i u Diablo Immortal ovog leta.

Očekivano, Warlockov prvi skill tree, Demon, omogućava mu da priziva demone sa kojima smo se susretali nebrojano puta – Goatmen, Tainted i Defiler. Tu je i Eldritch skill tree, fokusiran na oružja i moćna unapređenja za iste, kao i Chaos, koji dodaje destruktivne vatrene magije u Warlockov arsenal.

## Diablo II dobija novu klasu posle 25 godina



## Blizzard odustao od „dvojke“ – Overwatch se vraća korenima!

Overwatch 2 zvanično ostaje bez dvojke u nazivu. Blizzard hero shooter ulazi u novu eru, pošto kompanija potpuno menja pristup sezonama i sadržaju, pri čemu će svaka godina imati jedinstvenu tematiku i priču.

Prva saga nove ere Overwacha, Reign of Talon, zvanično je počela 10. februara sa sezonom po imenu Conquest. Ova godina će biti podeljena na ukupno šest sezona i doneće čak deset novih heroja, od kojih je pet već dostupno. Tu je još mnoštvo novina i promena vezanih za role heroja, sistem perkova, game modove, eventove, kozmetiku i još mnogo toga.

OW 2 je najavljen tokom Blizzcon 2019. Pored klasičnog PvP moda iz originala, Blizzard je obećao PvE kampanju, ali je nikada nije isporučio.

Epic Games je objavio detaljnu analizu sa statistikom koja obuhvata čitavu 2025. godinu. Analiza pokazuje ogroman rast prodavnice koja sada broji više od 317 miliona igrača, uključujući 78 miliona mesečno aktivnih korisnika.

EGS pre svega povezujemo sa velikim brojem besplatnih igara. Tokom 2025. godine, Epic je poklonio 100 igara koje su preuzete čak 662 miliona puta, uz prosečnu vrednost od 2316 dolara po igraču.

Epic je takođe otkrio da su igrači tokom 2025. proveli čak 6,6 milijardi sati igrajući igre na platformi, od čega je 2,7 milijardi sati otišlo na third party igre. Korisnici su potrošili više od 1,16 milijardi dolara, što predstavlja rast od 6% u poređenju sa 2024. godinom.

## Evo koliko igara je Epic Games poklonio tokom 2025. godine



## Skeniranje lica će uskoro postati obavezno na Discordu

Discord je najavio da će svi korisnici uskoro morati da dokažu svoj uzrast putem skeniranja lica ili ličnog dokumenta, kako bi dobili pristup svim funkcijama koje aplikacija nudi. Ova promena je prvo najavljena za mart, ali je naknadno odložena.

Svi korisnici će po defaultu biti prebačeni na takozvano „iskustvo prilagođeno tinejdžerima“. Discord tvrdi da će svi poslati dokumenti „u većini slučajeva“ biti obrisani odmah nakon verifikacije, kao i da selfiji nikada neće napustiti uređaj putem koga je verifikacija izvršena. Korisnici koji ne mogu da dokažu da su punoletni izgubiće pristup brojnim opcijama na platformi. Najosnovnije funkcije će i dalje biti dostupne, ali uz nekoliko ograničenja.

## Take-Two garantuje da GTA 6 izlazi u novembru



U izveštaju za prethodni kvartal, Take-Two Interactive je potvrdio da je GTA 6 i dalje planiran za 19. novembar. Ovaj datum važi isključivo za PS5 i Xbox Series X/S, dok nam datum izlaska PC verzije nije poznat. Ovu informaciju saznajemo iz izjave izvršnog direktora Štrausa Zelnika.

„Sa velikim momentumom u mnogim segmentima poslovanja, kao i izlaskom GTA VI 19. novembra, i dalje očekujemo rekordne rezultate u fiskalnoj 2027. godini. To će nas usmeriti ka većoj profitabilnosti i dodatno ojačati stabilnost i fleksibilnost kompanije.“

Takođe je otkriveno da će marketinška kampanja za igru početi ovog leta, što znači da ćemo nove detalje u najboljem slučaju saznati za oko četiri meseca.



PLAY! 146  
MART 2021



PLAY! 93  
MART 2016

„OVDE ĆETE PRONAĆI PRIČU DUBLJU NEGO ŠTO OČEKUJETE, ALI I UŽASA VIŠE NEGO ŠTO PRIŽELJKUJETE.”

- MILAN ŽIVKOVIĆ O IGRI LITTLE NIGHTMARES II

„NAJZABAVNIJI MOMENTI IGRE SU KADA DOĐE DO ORGANSKIH SUKOBA, BILO DA LEOPARD POJURI KA KOZI KOJI STE POKUŠAVALI DA ULOVITE ILI SE U MEĐUPLEMENSKE SUKOB E UMEŠA NAROČITO NAMĆORASTI MAMUT.”

- BOJAN JOVANOVIĆ O IGRI FAR CRY PRIMAL

# ŽELIMO DA SE VRATIMO U STARA, DOBRA VREMENA, ALI NEĆEMO SAMO DA REPLICIRAMO NEŠTO ŠTO JE VEĆ URAĐENO



Krajem januara, srpski studio Retromagine je najavio IGNOBLE, roguelite incremental igru koju krasi prelep 2D pixel art i intenzivna akcija. Skoro dve godine nakon našeg prethodnog razgovora, popričali smo sa osnivačem studija, Mirkom Topalskim, koji nam je otkrio detalje o gejmpleru i razvoju IGNOBLE-a pre izlaska demo verzije.

## Mirko Topalski i Retromagine o razvoju igre IGNOBLE



**U NAZIVU STUDIJA RETROMAGINE KRIJE SE VELIKA LJUBAV PREMA RETRO ERI. OPIŠI NAM VAŠU FILOZOFIJU I PRISTUP RAZVOJA IGARA.**

**Mirko:** Kao što i samo ime govori, Retromagine pravi retro igre. E sad, definisati šta retro zapravo znači svakako jeste veliki izazov. Za mene je retro sve što me podseća ili na detinjstvo ili na neka univerzalna, stara, dobra vremena. Nije bitno da li je to kvazi 8-bit fazon sa Spectruma, Commodore-a ili Game Boy-a, ili iz kasnijih igara sa Sega Mega Drive-a, Amigae ili sa arkada.

Mi kao kompanija nemamo jasan manifest. Samo želimo da se vratimo u stara, dobra, jednostavnija

i sporija vremena, ali ne želimo da samo repliciramo nešto što je već urađeno. Zato se trudimo da unutar jasnih okvira i ograničenja inoviramo. Zaista verujemo da u domenu 2D pixel art igara još uvek postoji beskonačno mnogo priča koje mogu da se ispričaju i gejملهj mehanika koje mogu da se isprobaju.

Posebno zanimljivo je to što radimo na puno igara, odnosno što skoro svaku igru kod nas pravi jedan, maksimalno dva čovaka. U tom smislu smo se zaista vratili korenima. Pokušavamo da izbegnemo svaki oblik birokratije i sve ono što bi sputavalo ljude da se bave čistom kreativnošću i razvojem. >>>

**OPISALI STE IGNOBLE KAO INCREMENTAL BEAT-'EM-UP PLATFORMER. KAKO SE INCREMENTAL SISTEMI UKLAPAJU U IGROU?**

**Mirko:** Ignoble je počeo kao side-scrolling tuča sa vrlo jedinstvenim mehanikama, o kojima sada neću pričati jer ih na kraju nismo realizovali, pa će ta ideja ostati za neku buduću igru. Nekoliko puta smo menjali dizajn, najviše kako bismo pojednostavili igru i smanjili scope.

Ono što nam je važno u Retromagine-u jeste da se igre ne prave duže od godinu dana. To je veliki izazov i nisam siguran da li ćemo to uspeti iz prve, ali svakako težimo tom idealu. U trenutku kada smo intenzivno razmišljali kako da smanjimo Ignoble, prva odluka bila je da se radnja ograniči na jedan ekran, bez skrolovanja. Sledeća ideja došla je kada smo počeli detaljno da analiziramo relativno nov trend incremental igara, koje se nalaze negde na zlatnoj sredini između, uslovno rečeno, pravih igara i idle igara.

Većina incremental igara je nežna, ušuškana i opuštajuća. Ignoble to nije. Ali u svakom drugom smislu on jeste prava incremental igra. U krug se vrti osnovni game loop borbe i meta loop skill tree-ja, gde se otključavaju dodatne moći. Najveći izazov je kako da ovo ostane zanimljivo

duži period, mada je većina incremental igara prilično kratka i upravo zbog toga je i cena niža.



**RECI NAM NEŠTO VIŠE O TEMPJU I DINAMICI GEJMPLEJA.**

**Mirko:** Osnovna premisa svakog incrementalala, pa tako i Ignoble-a, prilično je jednostavna. Igrač se nalazi u jasnom, gejملهj krugu koji se ponavlja i koji mu omogućava da stalno postaje jači. Kroz neku osnovnu akciju stižu se resursi koji se zatim ulažu u trajna unapređenja, otključavanje novih veština i modifikacije postojećih sistema. Ključ incremental igara nije u kompleksnim pravilima, već u osećaju stalnog napretka, čak i kada su pojedinačni koraci mali. Taj osećaj rasta i optimizacije vremenom postaje glavni motivator za nastavak igranja, a naš cilj je bio da taj koncept spojimo sa brzom, intenzivnom i nimalo opuštajućom akcijom kakvu Ignoble nudi.



**KAKO STE PRISTUPILI BALANSU SA TOLIKIM VARIJABLAMA I MOGUĆNOSTIMA? DA LI SU DOSTUPNE KOMBINACIJE DIZAJNIRANE SVESNO ILI JE PREDVIĐENO DA IH IGRAČI SAMI OTKRIJU?**

**Mirko:** Najčešće u incremental igrama igrači sami otkrivaju kombinacije, kroz eksperimentisanje i pokušaje da optimizuju sopstveni stil igranja. Ipak, mi još uvek dosta razmišljamo o tome koliko taj izbor treba da ostane potpuno na igraču, a koliko treba da ga suptilno vodimo kroz dizajn. Prevelika sloboda može dovesti do konfuzije dok previše vođenja može ubiti osećaj istraživanja. Balans između ta dva pristupa je nešto na čemu i dalje aktivno radimo.

**OD OSAMDESETIH PA DO DANAS, PIXEL ART SE RAZVIO U SOPSTVENI UMETNIČKI PRAVAC SA MNOŠTVOM PODŽANROVA. DA LI MISLIŠ DA JE DOSTIGAO PLAFON ILI IMA JOŠ PROSTORA ZA NAPREDAK? DA LI POSTOJI KONKRETNA IGRA ILI PERIOD KOJI JE INSPIRISAO ART STIL U IGNOBLE?**

**Mirko:** Mišljenja sam da plafon u ljudskoj kreativnosti ne postoji i da je to saznanje primenljivo na sve umetnosti, njihove žanrove i podžanrove. Da ne mislim tako, sumnjam da bih se bavio ovim čime se Retromagine bavi. Svakog dana sam iznenađen sa previše naših, ali i tuđih ideja u starim, dobrim 2D igrama, često čak i u igrama sa velikim ograničenjima, poput onih gde se sve odvija na jednom ekranu (baš kao u Ignoble).

Zbog toga verujem da ćemo još dugi niz godina smišljati novine i eksperimente u takozvanom retro svetu. >>>

**VISOK REPLAYABILITY JE NEŠTO ČEMU ŠTREME MNOGI GAME DIZAJNERI. NA ČEMU SE ON TEMELJI U IGNOBLE?**

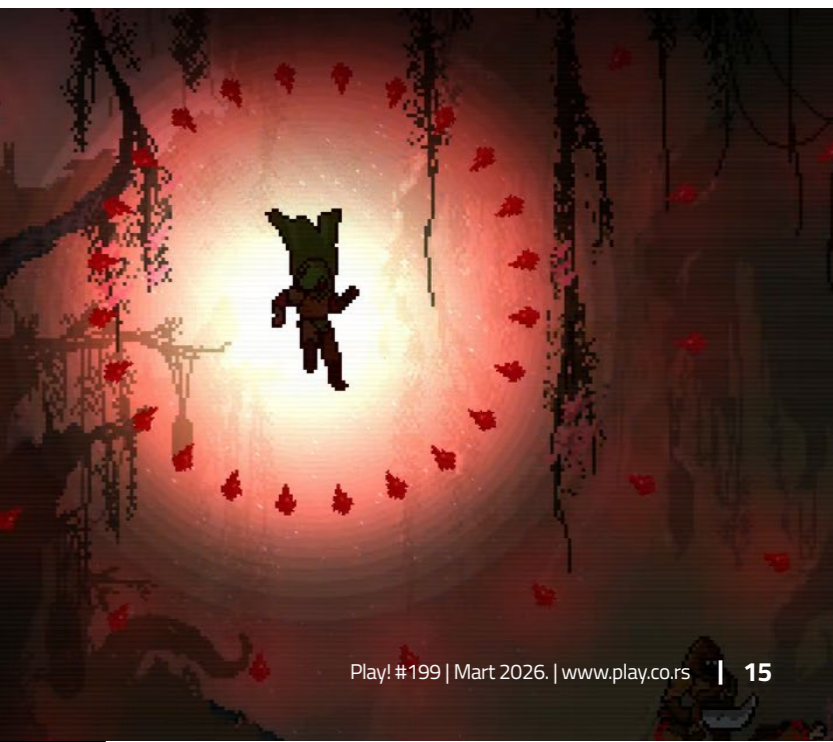
**Mirko:** Incremental igre su donekle replayable jer je moguće drugim putanjama otključavati isti skill tree, ali na kraju svaki put vodi ka potpuno otključanom stablu. Neki igrači kritikuju ovakav sistem i žele nešto gde jedan otključan skill zaključava druge, što bi zaista donelo pravi replayability i situaciju u kojoj igrač mora da pređe igru više puta.

Da li ćemo uspeti da tako nešto ubacimo u Ignoble u ovom trenutku nisam siguran, jer

nam je, kao što sam već rekao, velika želja da razvoj igara ne traje beskonačno.

To je najveći strah i noćna mora svakog developera. Ideja uvek ima, ali najvažnije je znati kada je dosta.

Ono što mogu da kažem jeste da smo svesni tog problema i da Ignoble nije naša jedina incremental igra. Sve što naučimo na Ignoble-u sigurno ćemo iskoristiti u drugim projektima. Takođe se nadamo da će prodaja Ignoble-a omogućiti da neko vreme nastavimo razvoj i posle izlaska, a ne da odmah prelazimo na sledeću igru. U tom smislu imamo listu ideja koje bismo voleli da dodamo i pre i posle release-a.



**IGNOBLE JE IZUZETNO KRVAV I BRUTALAN. DA LI ĆE MUZIKA PRATITI OVAJ TON? KAO DUGOGODIŠNJI MUZIČKI UMETNIK, DA LI SI TI KOMPONOVAO SOUNDTTRACK ZA IGROU?**

**Mirko:** Da, ja sam komponovao muziku. Ne samo to, već će soundtrack biti odsviran od strane pravog simfonijskog orkestra koji broji oko 60 članova. To je za mene prvi put u životu, ali se nadam da neće biti i poslednji. U neku ruku, ovo je još više retro od većine retro igara, vratili smo se par stotina godina unazad.

Šalu na stranu, u Retromagine igrama biće razne muzike, ali za sada preovlađuju simfonijska muzika različitih podžanrova, koju planiramo da uvek snimamo sa živim orkestrom, kao i chiptune muzika. Chiptune uglavnom radimo koristeći emulacije, ali se trudimo da, kada je moguće, koristimo i prave sintisajzere ili hardverske emulacije. Na primer, koristim pravi audio SID čip iz Commodore 64 računara.

Postavlja se pitanje čemu orkestar u malim indie igrama i da li je sve to moglo da se uradi na računaru. Naravno da jeste. Ali u dobu veštačke inteligencije, gde je sve pomalo "lažno", želeli smo nešto stvarno, opipljivo i ljudski, nešto što će našim igrama dati dodatnu dubinu koja je danas prilično retka.

**SVAKA ČAST ZA TAJ PRISTUP! KAKVI SU VAM PLANOVI ZA RELEASE? KADA IZLAZI IGRA I DA LI MOŽEMO OČEKIVATI DEMO?**

**Mirko:** Demo planiramo za Steam Next Fest, koji je krajem februara. Ako ipak preskočimo ovaj najbliži Next Fest verujem da će demo

ipak uslediti tada. Takođe, svako ko želi može da nam se javi i dobije Steam ključ, ukoliko zaista želi da testira igru i pomogne sa povratnim informacijama.

**ZA KRAJ, IMENUJ JEDNU OD TVOJIH OMILJENIH IGARA IZ ORIGINALNE RETRO ERE, KAO I JEDAN NEW RETRO NASLOV INSPIRISAN STARIM KLASICIMA.**

**Mirko:** Ovo mi je, naravno, najteže pitanje, jer bi na tu temu moglo da se napiše mnogo knjiga. Na svom Commodore-u sam obožavao Rick Dangerous, a jedna od igara koju sam mnogo igrao u relativno ranoj fazi svog DOS gejminga bila je Blues Brothers. Odmah posle toga padaju na pamet Lemmings,

Syndicate i Cannon Fodder. Lakše mi je bilo da se setim nečega sa samog početka, jer zaista volim ogroman broj igara iz te ere.

Od novih retro igara obožavam FEZ, ali i tu ima previše naslova da bi se svi naveli. Dopalo mi se i to kako me je Wargroove vratio u detinjstvo, u vreme kada sam želeo Game Boy i SNES koje nikada nisam imao, a hteo sam da igram potezne strategije. Ovo su samo prve igre koje su mi pale na pamet, lista bi bez problema mogla da bude tema posebnog intervjua.

Za sam kraj želim da pozovem sve da wishlistuju [Bots 4 Defense](#) i [Ignoble](#), jer nam to neizmerno znači, kao i da nam se pridruže na našem [Discord serveru](#).



# HEARTHSTONE AUR TURNIR

**SUBOTA NAGRADNI**  
**28.03. FOND 200€**



Lenovo

TRIK



# I DALJE SJAJNO, ALI ČESTO SMOTANO

Fallout sezona 2 je gotova i ostavila mi je... utisak. Koliko god su me iznenadili i oduvali sa prvom sezonom, osećanja su mi ovde pomešana. Adaptacija je sjajna, prožeta je gomilom referenci na Fallout serijal, gluma je i dalje besprekorna i likovi iz igara su bukvalno oživeli na ekranima, ali narativ je otišao na sve strane. Ono što fali drugoj sezoni je celina, jer je izuzetno segmentirana sa raznim pričama od kojih su neke višak, a neke potpuni promašaj i propuštena prilika.

Pokušaću da izbegnem što više spojlera tokom ovog teksta ali neke stvari neće imati smisla bez konteksta, tako da ste upozoreni!

Priča se nastavlja odmah nakon klimaksa prethodne sezone gde Lucy (Ela Parnel – Arcane, Invincible, Army of the Dead) i Ghoul (Volton Gogins – Invincible, Justified, White Lotus) pokušavaju da stignu u New Vegas, pronadu njenog oca Hanka (Kajl Meklohan – Twin Peaks, Sex and the City, GTA 3) koji nešto mulja u ovom gradu. Put do tamo neće biti lak pa će Lucy i Ghoul proći kroz razne nevolje koje će publici dodatno približiti frakcije koje se međusobno bore za prevlast. Legija, NCR i Brotherhood of Steel, Commonwealth, polako postaju fokusne tačke konflikta koje upliću čak i naše heroje. Maximus (Aron Moten – Disjointed, Emancipation, Next) je sada jako bitan član Čeličnog Bratstva ali polako vidi da se ideologije na kojima je odrastao potiru sa ideologijama i stvarnim svetom koji je doživeo u prvoj sezoni.

**POSTOJI MNOGO, ALI BAŠ MNOGO REFERENCI IZ IGARA**



## CEO ZAPLET OKO BROTHERHOOD OF STEEL JE SMOTAN, BRZOPLET I NEDOVOLJNO RAZVIJEN

Ceo zaplet oko Brotherhood of Steel u drugoj sezoni je smotan, brzoplet i nedovoljno razvijen. Pošto su naši heroji potpuno razdvojeni tokom ove sezone, čini mi se da su pisci morali da smisle razlog zašto je Maximus ostao sa bratstvom i time fanovima približe ratove frakcija, kao i razloge za iste. U seriji su odrađeni vrlo slabo jer se naravno vrti oko hladne fuzije. Ceo Maximusov ark, kao i sposobnost teleportacije mi se nimalo nisu dopali i mislim da je najslabiji deo cele serije.

Trezor 33 takođe ima svoje probleme. Žitelji su se raširili po susednim trezorima i vlada klimavi mir između njih, ali trezor 33 ima problem sa vodom što ih navodi da donesu neke odluke koje nisu u interesu svakog žitelja trezora. Onda ide priča o klubu sa ljudima koji su plod incesta. Zaustaviću se ovde jer nemam šta pametno da kažem za ovaj jako glup i nepotreban segment bez koga se i te kako moglo bez ikakvog kompromisa na priču. Srećom, neki bitni likovi mnogo produbljuju priču i zaplet samog univerzuma, što je uvek za pohvalu. >>>

## NAJBOLJE NAPISANI SEGMENTI SU ONI KOJI PRATE PROŠLOST GHOUL-A

Najbolje napisani segmenti su oni koji prate prošlost Ghoul-a tj. Howarda Cooper-a i Roberta House-a. Ovi delovi pokazuju šta je prethodilo samom Fallout-u ali i dalje ostavlja žestoka pitanja na kraju sezone čije odgovore ne očekujem da ćemo dobiti do samog kraja serija (koji ko zna kad će biti). Ono što mi je smetalo je to što su celu sezonu postavljali House-a na svoje mesto da bi ga na kraju samo manje više zanemarili. Nadam se da će imati poentu u sledećoj sezoni.

Serija prati toliko različitih priča istovremeno i ne želim da prolazim kroz sve, jer su neke nebitne, a neke su samo za fanove igara. Pored toga, postoji mnogo, ali baš mnogo referenci iz igara, pa čak i elementi gejmplaja, što mi se baš dopalo.

Na kraju, priča spaja sve likove na jednom mestu, otkriva sjajan easter egg direktno gledaocima u facu i završava se jako otvoreno. Ovde je problem što se bitni likovi teleportuju (pogotovo Maximus) bez ikakvog smisla, ali Fallout nije prva serija koja je ovo uradila (što nije opravdanje).

Generalno, druga sezona nije ni približno loša, ali je slabija od prve. Mislim da su imali previše ideja koje su hteli da ubace u jednu sezonu i nisu imali dovoljno vremena. Voleo bih da treća bude svedenija, da ima manje zapleta i više razvoja likova (pogotovo manje plot armora). Svakako, i dalje apsolutno preporučujem drugu sezonu Fallout-a, kako fanovima, tako i „običnim“ gledaocima.



**PLATFORMA:**

Amazon  
Prime Video

**OCENA 8**

- ✓ Jako lepo se drže Fallout osećaja
- ✓ I dalje urnebesno
- ✗ Previše različitih priča
- ✗ Neke priče su vrlo smotano napisane

AUTOR  
Milan Živković

# PUCAJU ČUDOVIŠNI ANIME HORIZONTI!

Pravo je zadovoljstvo zaigrati dobru igru, više od mesec dana uoči zvaničnog izlaska. A ovaj put, imao sam priliku da se prevremeno vratim u fantastični svet Monster Hunter Stories-a, u čija sam prva dva dela bezuslovno uživao. Svega par sati igranja, koliko sam za sada imao prilike da iskusim novu igru, bilo je dovoljno da se pošteno nakupim utisaka. Capcom nastavlja da intenzivno razvija Monster Hunter univerzum i izvan glavne akcione formule

lova na čudovišta. Twisted Reflections je najnoviji RPG spin-off serijala, koji fokus stavlja na narativ, istraživanje i udruživanje sa čudovištima, umesto da je lov na njih primaran.

Mada dobro, kao i originalni serijal i ovde ćete dobiti par opravdanih razloga zašto je neophodno ubijati šarenolika čudovišta, pa se onaj pitomiji momenat u igri više krije u obrazloženjima nego u samoj akciji. No nije kao da se bunim!

Radnja igre donosi dosta ambiciozniji narativni pristup nego ranije. Priča je smeštena u svet pogođen političkim tenzijama između dva kraljevstva, a glavni tok iste izgleda da se vrti oko pojave neobičnog jajeta iz kog su se izlegla čak dva Ratalosa – legendarna čudovišta serijala. Po tom pitanju nisam video previše, ali animirane sekvence kojim je priča počela da se odvija, grabe pažnju od prvog minuta.

Gejmplej naravno zadržava potezni borbeni sistem koji je obeležio prethodne igre. U osnovi, i dalje strateški birate napade i radite na sinergiji između jahača i čudovišta, ali tu su i neke novine koje mislim da će znatno obogatiti dinamiku borbe na duge staze. Jedan od njih je „Synchro Rush“ sistem koji omogućava snažnije kombinovane napade. Ali i promena ponašanja protivnika usred borbe, nije nešto čega se sećam iz prethodnih delova. >>>



MONSTER HUNTER  
STORIES 3  
TWISTED REFLECTION

**TWISTED REFLECTIONS STAVLJA FOKUS NA NARATIV, ISTRAŽIVANJE I UDRUŽIVANJE SA ČUDOVIŠTIMA**

Deluje da je sada akcenat na istraživanju sveta još jači, a on izgleda dosta detaljnije i veće. Vizuelno nema greške, jer je ovo jedan od najlepših naslova ovog tipa. Dizajn u anime stilu, paleta boja koja sugeriše inspiraciju iz poslednja dva Zelda naslova i pregršt odličnih specijalnih efekata. Ako me neko bude pitao za mišljenje, reći ću samo da je ovo igra koju je milina gledati. Ukoliko volite ovakav grafički stil, naravno...

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA**

**OS:** Windows 11 64-bit  
**CPU:** Intel Core i5-10400 / AMD Ryzen 5 3600  
**GPU:** NVIDIA GeForce RTX 2060 Super / AMD Radeon RX 5700 XT  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 50 GB

**RAZVOJNI TIM:**  
CAPCOM

**IZDAVAČ:**  
CAPCOM

**TEST PLATFORMA:**  
PS5

**PLANIRANI DATUM IZLASKA:**  
13. mart 2026.

**Igru ustupio:**  
CD Media



**ŽAO MI JE ŠTO SISTEM KREIRANJA KARAKTERA OVAJ PUT NIJE BOGATIJI**

Žao mi je što sistem kreiranja karaktera ovaj put nije bogatiji. Dok je u prve dve igre nekako bilo zadovoljavajuće što smo na raspolaganju imali samo odabir pola protagonista i desetak najosnovnijih opcija za izgled lica, ovde mi osetno fali više mogućnosti. Hoću da moj jahač bude samo moj!

**IGRA NESUMNJIVO IZGLEDA KAO NAJAMBICIOZNIJI DEO SPIN-OFF SERIJALA DO SADA**

Za sada, igra nesumnjivo izgleda kao najambiciozniji deo spin-off serijala do sada. Ali ostaje da doživim koliko će se osetiti repeticija nakon nekoliko desetina sati provedenih uz nju, što je ujedno i jedna od najvećih zamerki koje sam imao na prethodni nastavak.

U pogledu svega ostalog, imam mesec dana da pošteno izgustiram sve što Monster Hunter Stories 3 ima da ponudi, čemu se iskreno radujem. Deluje kao pustolovina koju neću zaboraviti u skorije vreme



**REVIEW**

AUTOR  
Nikola Aksentijević

**SAMURAJŠTINA SA  
DAŠKOM NINDŽE**

Nioh je moj omiljeni Soulslike serijal svih vremena. Malo koja igra toliko dobro nagrađuje veštinu, a čak i sada mi je teško da se setim drugog akcionog RPG-a koji pruža isti osećaj kontrole kada sve „klikne“. Ovo je serijal koji poznajem u dušu, zbog čega sam u treći deo ušao sa ličnim očekivanjima. Igra uglavnom uspeva da pogura franšizu napred, ali se često sapliće o svoju ambiciju.

**NIOH**  
仁王3

**KAO GLAVNI ADUT  
SERIJALA, BORBA U  
NIOH 3 JE I DALJE NA  
VRHUNSKOM NIVOU**



Najveća promena je strukturalna. Igra se udaljava od striktno misijskih nivoa ka otvorenijem svetu, mada je open world pomalo pogrešan izraz. Preciznije, to je skup linearnih zona povezanih prečicama, sporednim ciljevima i opcionim susretima. Takav pristup postiže zanimljiv balans i zadržava dizajn nivoa po kome je serijal poznat, a opet daje više slobode u pristupu regionima. To podržava novi sistem mape zasnovan na istraživanju, gde aktivnosti postepeno otkrivaju nove POI lokacije. Istraživanje nikada ne potiskuje srž iskustva, već ga smisleno dopunjuje.

Ipak, ovaj „open world check list“ pristup neće svima prijati. Ceo sistem efikasno hrani igrače sadržajem, ali same aktivnosti vremenom postaju repetitivne. U tom smislu, svet nikada ne diše kao celina - regioni deluju kao skup sporednih zadataka, a ne kao prostran krajolik. Ponekad sam se pitao da li je otvoreni svet uopšte bio potreban, i verujem da će to podeliti zajednicu.



Srećom, borba ostaje temelj svega. Oružja su odlična, gejмплеј je gladak, a celokupan osećaj fantastičan. Zadržana je prepoznatljiva brzina serijala, ali uz nešto promišljeniji tempo, posebno u načinu na koji neprijatelji pritiskaju pozicioniranje i tajming. Kada se sistemi poklope, tok borbe je izuzetno zabavan.

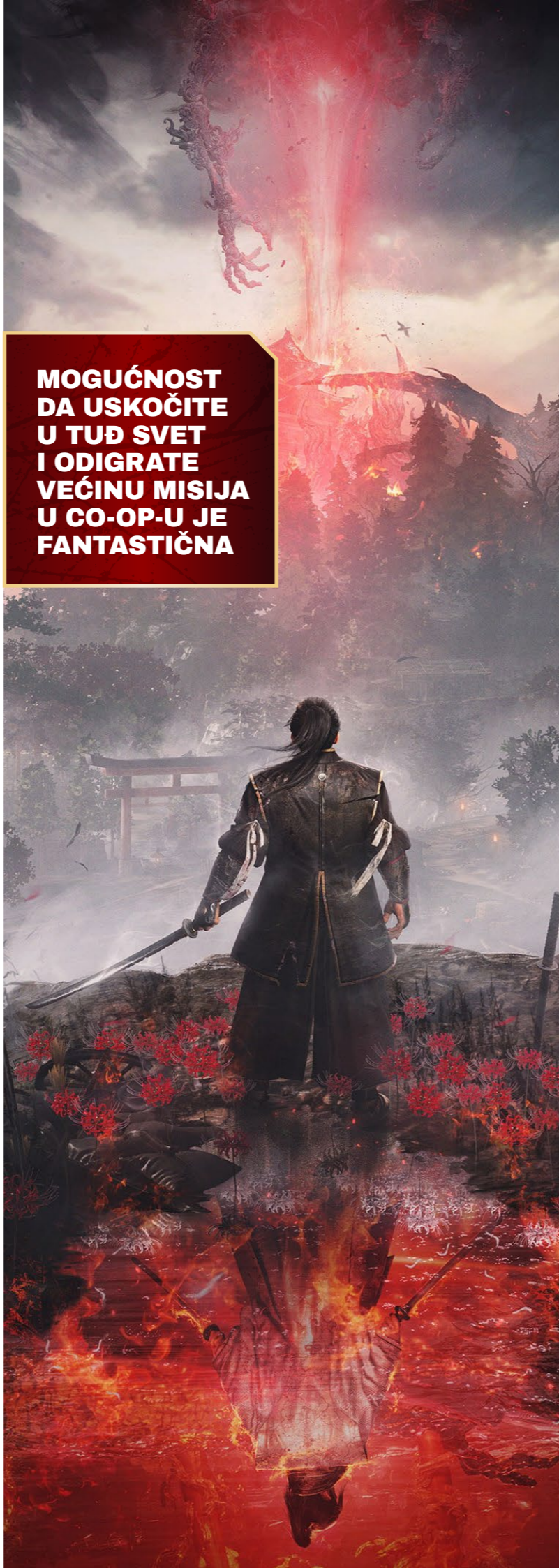
Međutim, neke novine donose i određene probleme. Burst Breaks, nova veština za odbijanje snažnih napada, retko deluje dovoljno moćno. U teoriji je sjajna defanzivna opcija, ali u praksi često ne pravi značajnu štetu niti daje dovoljnu prednost u okršaju. Prosto deluje drastično slabije u poređenju sa savršenim Ki Pulse ili preciznim izbegavanjima, posebno kasnije u igri.



Nova podela na Samuraj i Nindža stilove će takođe podeliti igrače. Neka oružja su sada ekskluzivna za nindžu, a taj stil uopšte ne koristi stance sistem. To daje jasne identitete stilovima, ali smanjuje fleksibilnost koju je serijal ranije slavio. Nindža stil može biti izuzetno efikasan zahvaljujući bonusima za napade s leđa, ali gubitak stance mehanike uklanja momenat koji će veteranima možda nedostajati. Lično sam najviše igrao kao nindža, iako je moje omiljeno oružje iz ranijih delova sada vezano za Samuraja. Dizajn nivoa deluje fluidnije sa nindžom, pa sam se brzo navikao na taj set veština.



Co-op je jedna od najvećih prednosti. Mogućnost da uskočite u tuđ svet i zajedno odigrate većinu misija je fantastična i menja način igranja. Koordinisana igra otvara nove strategije, a neki buildovi očigledno briljiraju onlajn. Šteta što tehnički problemi kvare utisak - nestabilnost konekcije se javlja češće nego što bi trebalo i ponekad zahteva restart. Dalje, nisu svi susreti pogodni za co-op - ljudski bossovi su odlični solo, ali su previše laki u paru. Igra pokušava da balansira sinhronizacijom statistika po regionu, ali to nije dovoljno. Sve u svemu, za potpuno iskustvo preporučujem oba moda, pošto i solo i co-op imaju svoje čari.



**MOGUĆNOST DA USKOČITE U TUĐ SVET I ODIGRATE VEĆINU MISIJA U CO-OP-U JE FANTASTIČNA**



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA**

OS: Windows 11  
 CPU: Intel Core i5-10600K / AMD Ryzen 5 5600X  
 GPU: GeForce RTX 3060 TI / AMD Radeon RX 6700 XT  
 RAM: 16 GB  
 SSD/HDD: 125 GB

**PLATFORME:** PC, PS5  
**RAZVOJNI TIM:** KOEI TECMO GAMES  
**IZDAVAČ:** KOEI TECMO GAMES  
**TEST PLATFORMA:** PS5  
**CENA:** 69,99€

**OCENA 8**

- ✓ Odličan kombat sistem
- ✓ Co-op je prezbavan
- ✓ Različiti stilovi borbe
- ✗ Repetitivni zadaci
- ✗ Tehnički problemi
- ✗ Slaba priča i raznolikost neprijatelja

Vizuelno, napredak je vidljiv, ali ne i dramatičan. Modeli i okruženja su detaljniji, ali frejmrejt u nekim regionima je ozbiljan minus. Raznovrsnost neprijatelja je još jedna slaba tačka - stari protivnici se vraćaju sa novim napadima, ali nema dovoljno novih susreta za celokupno trajanje igre. Zapravo sam primetio više recikliranih bossova nego novih, naročito u otvorenom svetu. Priča nikada nije bila jača strana serijala, a ovde je posebno teška za praćenje, tako da je se ne bih doticao.



Uprkos svemu, Nioh 3 je i dalje vrhunski akcioni RPG. Kada funkcioniše, funkcioniše jer je osnovni dizajn vrhunski. I sa svim manama, pruža iskustvo kakvo malo igara u žanru može da ponudi. Možda nije vrhunac serijala, ali i dalje zadržava njegov jedinstveni identitet.

Topla preporuka i za veterane i za novajlije, a za mene, Nioh 3 je još jedan podsetnik zašto ovaj serijal i dalje stoji iznad većine Soulslike konkurenata.

**Igru ustupio:** CD Media

# NIJE DO OČIJU! SAMO JE MUTNO, ALI JE I DALJE SMEŠNO

WC humor nije za svakoga i prvi deo ove igre je to i pokazao. Ipak, očigledno je prošao dovoljno dobro i drago mi je što smo dobili nastavak. Meni se prvi deo baš dopao jer se teško oslanjao na humor Džastina Roilanda i samim tim ima sličan pristup kao Rick & Morty. Iza ovog, neko bi rekao gadnog humora, uvek postoji dublje značenje ili slojevite suptilnije poruke koje su me uvek fascinirale – a nekad je samo najobičniji toalet humor i to je okej.

Ali humor nije sve što je činilo prvu igru. Gejmplej je bio veoma arkadno orijentisan sa dosta istraživanja, vraćanja i vrlo interesantnim oružjem koje je izuzetno unikatno za ovaj, već sad, serijal. Nastavak pokušava da donese isto ali grandioznije iskustvo i da pospeši mehanike koje su krasile prvi deo. To uspevaju u većini slučajeva, ali ono gde padaju je u narativu, scenariju i tehničkim problemima.



Već nakon prvih sati jasno je da je fokus bio na unapređenju osećaja pucanja i dinamike borbi. Gunplay je fluidniji, animacije su ugađenije, a specijalne sposobnosti oružja imaju više taktičke težine nego ranije. Boss borbe su razrađenije i kreativnije, sa više faza i promena ritma koje teraju igrača da kombinuje sposobnosti umesto da se oslanja na jednu proverenu taktiku. Ipak, struktura misija i dalje zna da sklizne u repetitivnost, sa poznatim obrascem kretanja od tačke A do tačke B uz čišćenje talasa neprijatelja.

## Najveće osveženje dolazi kroz nove skateboard mehanike

Kretanje kroz svet sada je brže i dinamičnije, a osećaj momentuma donosi dodatnu energiju istraživanju planeta. Skateboard nije samo kozmetički dodatak, već funkcionalan deo dizajna nivoa. Pojedine lokacije imaju rampe,

grind površine i alternativne rute koje podstiču eksperimentisanje. Moguće je i boriti se tokom vožnje, što doprinosi adrenalinskom tempu i daje igri moderniji ritam. Ipak, kontrole ponekad znaju da budu neprecizne u skućenim prostorima, a kamera ume da izgubi preglednost tokom brzih sekvenci, što može biti frustrirajuće.

Pored klasičnog FPS gejmpleja, kroz misije možete da naletite ne brdo skrivenih kovčega (kao i u prvom delu) koje možete da otključate za male ili velike nagrade. Pronalazak ovih kovčega nekada nije jednostavno i morate da primenite do tada naučene mehanike, logiku ali i reflekse. Dosta je slično prvom delu, ali mi se ovaj deo igre dosta dopao jer je nagrađivao istraživanje. Pored ovoga, igra nudi i mnoštvo mini igara tokom većina misija tako da uvek možete da napravite pauzu da igrate pikado ili vozite taksi (mada je ovo više sporedna misija, ali je i dalje zabavna). >>>

## Humor ostaje zaštitni znak igre i ponovo podseća na energiju serije Rick & Morty

Humor ostaje zaštitni znak igre i ponovo podseća na energiju serije Rick & Morty – brz, meta, često vulgaran i namerno prenaplašen. Za jedne će to biti najveći adut, za druge zamorna konstanta. Dobra vest je da igra nudi nešto više kontrole nad količinom dijaloga nego ranije, pa je moguće ublažiti konstantno „brbljanje“ oružja. Dve stvari koje se meni lično nisu dopale su moderne reference i (kontroverzno) odsustvo Džastina Roilanda. Što se prve stvari tiče, neke reference su ubačene „na silu“ kako bi bile „edgy“ kao što je spominjanje Džefrija Epstina. Možda grešim, ali se ne sećam da je u prvom delu bilo baš toliko (ili uopšte) modernih referenci, nego je uglavnom sve bilo vezano za pop kulturu. Što se druge stvari tiče, ne mogu da ulazim u razloge zašto i kako je Džastin izbačen iz Squanch Games-a, ali se izuzetno oseća njegovo odsustvo. On je bio jedan od glavnih glasovnih glumaca i u nastavku se trude da ga zamene, ali to prosto nije to. Njegov suvi humor, praćen još suvljim piskavijim glasom se teško replicira, kao i u Rick & Morty seriji, i mislim da su mogli da idu u drugom pravcu što se pristupa tiče, kako u humoru, tako i u glasovnoj glumi i priči. Naravno, Džastin nije sam radio na prethodnoj igri i svestan sam da je kolektivni trud, samo se iz aviona vidi iz čijeg poremećenog mozga idu sve ideje koje krasi prvi deo.



Što se priče tiče, Kartel G3 jeste poražen u prvom delu, ali njegovo nasleđe nije nestalo. Umesto brutalne kriminalne organizacije koja je otvoreno eksploatisala ljude kao drogu, G3 se sada „rebren-dira“ u farmaceutsku korporaciju. Satira je ovde očigledna – umesto ilegalne trgovine, sada imamo sterilnu, korporativnu verziju istog sistema, zapakovanu u marketing, regulative i PR kampanje. Igra se otvoreno podsmeva korporativnoj kulturi, farmaceutskim gigantima i načinu na koji se zlo često samo preimenuje i prilagodi tržištu. Glavni junak ponovo se nalazi u središtu haosa, ali ovoga puta situacija je ličnija. Njegova sestra, koja je i u prvom delu imala značajnu ulogu kao moralni i emocionalni kontrapunkt, sada dobija više prostora u priči. Ona je sada „eko terorista“ koji se bori protiv ove korporacije, a vi se sticajem okolnosti nađete usred ove zaprške.

Gubite status lovca na ucene (mada ima zanimljiva odluka na samom početku igre koja je em smešna, em je jedna od mnoštvo krajeva koja igra ima) i pomažete sestri u borbi protiv, sad maskiranog, kartela. Narativ funkcioniše kao kombinacija satire i karakterne komedije. Centralni zaplet oko „legalizovanog“ G3 sistema pruža solidnu osnovu, ali struktura misija ponekad razvodnjava ozbiljniji ton. I dalje je fokus više na humoru i situacionim gegovima nego na dubokoj narativnoj progresiji. Ipak, ideja da se poraženo zlo samo transformisalo u prihvatljiviju formu jedan je od pametnijih tematskih poteza nastavka.



**Teksture su često mutne i deluju kao da koriste niži nivo detalja**

Sa tehničke strane, igra uspeva da održi stabilnih 60 frejmova u sekundi, čak i tokom intenzivnih borbi i brzih skateboard sekvenci. Učitavanja su brza, a odziv kontrola precizan. Međutim, stabilan frejmrejt dolazi uz određene kompromise. Teksture su često mutne i deluju kao da koriste niži nivo detalja nego što bi se očekivalo od konzole ove generacije. Na OLED televizorima taj problem je dodatno naglašen zbog visoke oštine slike. Prisutan je i čest pop-in tekstura - detalji okruženja se učitavaju sa zakašnjenjem, naročito pri brzom kretanju kroz veće zone. >>>





Lokacije su raznovrsnije i vizuelno ambicioznije, ali umetnički stil i dalje balansira između kreativnog haosa i vizuelnog preopterećenja. UI ume da bude agresivan i napadan, naročito tokom dužih sesija.

Audio miks nije idealno izbalansiran. Iako je glasovna gluma energična i u skladu sa stilom studija Squanch Games, dijalozi, efekti i muzika ponekad se međusobno nadjačavaju, što dovodi do zagušene zvučne slike u haotičnim trenucima.

High on Life 2 pametno koristi nasleđe prvog dela, transformišući poraženi G3 u satiričnu farmaceutsku korporaciju i dajući veću ulogu sestri glavnog junaka, čime priča dobija ličniju notu. Nove skateboard mehanike uspešno osvežavaju kretanje i dinamiku, dok stabilnih 60 FPS garantuje fluidno iskustvo. Ipak, tehnički kompromisi u vidu mutnih tekstura, pop-in efekata i neujednačenog audio miksa sprečavaju igru da u potpunosti iskoristi potencijal Xbox Series X konzole. Rezultat je zabavan, ali ne i vrhunski nastavak koji ostaje veran svom identitetu.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10  
CPU: Intel core i7-13700KF  
GPU: NVIDIA GeForce RTX 4080 16 GB  
RAM: 32 GB  
SSD/HDD: 115 GB

#### PLATFORME:

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

#### RAZVOJNI TIM:

Squanch Games

#### IZDAVAC:

Squanch Games

#### TEST PLATFORMA:

Xbox Series X

#### CENA:

58,99€

OCENA

7

- ✓ Fluidan gunplay
- ✓ Skateboard
- ✓ Raznovrsne lokacije
- ✗ Repetitivna struktura misija
- ✗ Mutne teksture

Igru ustupio:  
Microsoft

PUBG  
MOBILE  
ESPORTS

SESE



# NACIONALNE KVALIFIKACIJE

OPEN QUALIFIERS 20 - 29.03.

PLAYOFF 03 - 19.04.



KRAFTON

LEVEL  
INFINITE

LIGHTSPEED  
STUDIOS

TRIK

meridian

Lenovo  
LEGION

© 2026 KRAFTON, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. © 2019-2026 Proxima Beta Pte. Limited. ALL RIGHTS RESERVED.

## REVIEW

AUTOR  
Milan Živković

# PRAVI MALI DRAGULJ, A TOLIKO I KOŠTA

Dragon Quest serijalu možda nije potrebno predstavljanje, ali sedmi nastavak je verovatno pri dnu lestvice po pitanju proslavljenosti među svojom braćom. No s obzirom na to koliko je cela franšiza čuvena i svaki naslov kvalitetan, ovo istovremeno ne znači da je sedmica loša igra. Naprotiv, u pitanju je jedan pravi mali dragulj.

Ogromna pustolovina sa stotinama sati za igranje, hvaljena je ali dugotrajna i zahtevna. Popularna prvenstveno u Japanu, ali kako je ovo drugo reizdanje, imam utisak da je konačno došao trenutak da se šarm ove igre oseti i pod našim palčevima.

Igra je prvobitno objavljena za originalni PlayStation i to samo na japanskom jeziku. Prvo reizdanje pojavilo se na 3DS konzoli, koja nije bila toliko rasprostranjena da bi igru zaigrao veliki broj ljudi. A sada, kada je "reimagined" izdanje objavljeno za bukvalno svaku modernu konzolu i PC, svako ima priliku da je iskusi. Tako se iskreno i ja prvi put ozbiljnije bavim ovim naslovom i shvatam šta sam do sada propuštao.

Gledajući koliko je originalna igra bila velika, uviđam da je ova najnovija verzija ipak nekako "ubrzana" za modernu publiku. Ali to joj ne smeta da traje kraće od stotina sati, barem za prosečnog igrača. Jer u srcu ove igre, krije se pravi maleni ep o fantastičnom putovanju koje povezuje prošlost i sadašnjost.

Rođen na malenom ostrvu koje se smatra jedinim kopnom na svetu, protagonista udružuje snage sa prestolonaslednikom, koji mu je ujedno i najbolji prijatelj i sa drugaricom koja je tipični jaki i brbljivi, anime ženski lik. Zajedno kreću u potragu za ostatkom nestalog kopna, polako spajajući slagalicu kompletnog sveta – kako na mapi, tako i u njegovoj istoriji.

Igra obiluje temama prijateljstva, otkrića i promene sudbine sveta. Naracija se postepeno otkriva kroz mnogobrojne lokacije i njihove stanovnike koji traže spas i smisao. Ovaj rimejk ne udaljava se previše od prvobitne igre, što znači da zadržava mnoge njene elemente. Pa dok to čini da igra deluje pomalo zastarelo, istovremeno znači da uspešno uspeva da očuva emotivnu težinu originala. Ali ima i slobodu da unapredi prezentaciju dijaloga i likova kroz malo bogatiji vizuelni narativ. >>>

**IGRA OBILUJE  
TEMAMA  
PRIJATELJSTVA,  
OTKRIĆA I  
PROMENE  
SUDBINE SVETA**



**UKOLIKO NISTE POZNATI PO STRPLJENJU, UPOZORAVAM VAS DA TEMPO IGRE PONEKAD MOŽE BITI SPOR**

Ali dubina i slojevitost priče opravdava vreme koje joj posvetite. Tu stvar vadi i mogućnost da ubrzate borbe, uključite automatske okršaje a nekad ih i u potpunosti preskočite. Ovo pak može učiniti igru prelakom, tako da ukoliko imate vremena (i živaca) predlažem da usporite i igrate natenane.

Vizuelno, Reimagined predstavlja fin korak napred u odnosu na svoje prethodnike. Stilizovani 3D svet zadržava prepoznatljivu estetiku Dragon Questa, ali to podrazumeva i jednostavnost. Iznova ćete sretati likove koji izgledaju identično, kompleksnost modela je minimalna a svetovi podjednako simplistički. No to ne znači da igra izgleda ružno. Ovde je prisutan jako dobar balans između retro šarma i moderne grafike. Samo ne očekujte da će vas igra na vizuelnom polju oduševljavati.

Muzika ovde ostaje jedan od najjačih elemenata. Mogu samo misliti koliko je legendaran album igre, ako su teme ovako lepe i dan danas. Odlično uklopljena u nostalgične tonove naslova, muzika sa lakoćom naglašava ton scene i produbljuje osećaj pustolovine. Melodije zvuče kao odjek prošlosti, ali su i dovoljno sveže da ostanu u ušima i dugo nakon što ih poslušate po prvi put. Od mirnih sela do epskih bitaka (ako se propisno uživate, i ovde možete doživeti tako nešto), muzička paleta je jednako klasična koliko i inspirativna.

**GEJMPLEJ KOMBINUJE KLASIČNE JRPG ELEMENTE POTEZNIH IGARA SA MODERNIM UNAPREĐENJIMA.**

Jednostavni meniji, već pomenuto ubrzavanje tempa bitaka i jasan prikaz informacija. Dok su neki momenti sporiji bez objašnjenja, kao što je recimo ručno čuvanje progresa, većina igre je dovoljno dinamična da ne osećate da se vuče bez obzira na dužinu.

Bitke su taktične ali i jako pristupačne. Imaju dovoljno dubine kroz klase, sposobnosti i strategije, pa vam neće dosaditi ma koliko dugo budete proveli vremena uz ovaj naslov. A istraživanje sveta i popunjavanje fragmenata kojima otključavate nove lokacije, pruža onaj osećaj napretka bez osećaja zamora. S obzirom na konstrukciju igre, čovek bi pomislio da vas lako može umoriti. Ali na sreću, to ovde nije slučaj.



Zoma hurls a deadly lump of ice!



Kada sam prvi put video igru, nije me ni najmanje privukla, što je pravo čudo s obzirom na moju ljubav prema žanru, a i vizuelnom identitetu Akire Torijame koji je dizajnirao likove i svet. Pa čak ni kada je ovaj rimejk najavljen, nije mi privukao previše pažnje. Bilo je potrebno da igra završi kod mene i da je zaigram, da bih shvatio kakav je to neupadljivi dragulj u pitanju.



Ukoliko volite JRPG, motive prijateljstva, pustolovine i jednostavnosti, a ne želite da vaša igra bude prekra- tka, ovo je naslov koji će vas zadovoljiti verovatno na sva- kom mogućem polju. Jedino što mu iskreno zameram jeste cena. Igra koja postoji već četvrt veka, rekreirana na najjednostavniji mogući način, a košta kao najmo- derniji naslov današnjice. To nema previše smisla.



Za novac koji se za nju traži, čovek bi očekivao da ćemo barem jednom na svakih sat vremena biti vizuelno oduševljeni nekom scenom. Da se karakteri neće pona- vljati kao u prvim epizodama One Piece serije, dok je budžet bio na minimumu.

**BEZ OBZIRA NA KOMPLETAN ŠARM, ZA NOVAC KOJI SE TRAŽI ZA IGROU, VIZUELNI KVALITET JE MORAO BITI DALEKO SNAŽNIJI**

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA**

**OS:** Windows 11 64-bit  
**CPU:** AMD Ryzen 3 1200 / Intel Core i3-6100  
**GPU:** AMD Radeon RX 580 / Intel Arc A750 / NVIDIA GeForce GTX 1070  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 15 GB

**PLATFORME:** PC, PS5, Xbox Series X/S, Switch 1/2  
**RAZVOJNI TIM:** HexaDrive  
**IZDAVAČ:** Square Enix  
**TEST PLATFORMA:** PS5  
**CENA:** 69,99€

**OCENA 8**

- ✓ Očuvanost šarma legendarne pustolovine
- ✓ Moderna unapređenja
- ✓ Odlično za ljubitelje klasičnih JRPG igara
- ✗ Teško je odoleti da učinite igru prelakom
- ✗ Vizuelni kvalitet ne opravdava cenu
- ✗ Čuvanje duha originala čini da igra deluje malo zastarelo

**Igru ustupio: Iris Mega**



No dobro, ukoliko igru dobijete na poklon za rođendan, pa po džepu ne osetite taj surovi odnos cene i pre- mijum kvaliteta, ovaj faktor je potpuno zanemarljiv. U tom slučaju, siguran sam da ćete se osećati blago- sloveno, dok prolazite kroz jednu od najzanimljivijih JRPG pustolovina ovog tipa. Ja znam da sam se osećao upravo tako...

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**

## Počinak izgubljenih

## FORGOTLINGS

Igre koje donose atmosferu klasičnih Diznijevih crtača postaju sve brojnije. Skoro smo imali Bye Sweet Carole, a sada nam stiže Forgotlings, novi naslov studija koji stoji iza prelepe avanture Forgotten Anne. Forgotlings je zapravo prequel na prethodno pomenutu igru, ali da li će uspeti da dostigne njenu popularnost?

Priča prati Figa, lutku koja završava u zemlji zaboravljenih predmeta, propisno nazvanoj Forgotten Lands. Njegovo pamćenje je mutno i jedva se seća sveta iz koga dolazi i dame kojoj je pripadao. Ali u ovom novom svetu on je živ i može odabrati svoj jedinstveni put. Da li će krenuti u potragu za svojom damom ili će pokušati da spase i ujedini plemena zaboravljenih predmeta?

Gejملهj je prost  
i pristupačan za  
sve tipove igrača

Forgotlings je platformer i ne pokušava često da izađe iz ovih okvira. Generalno kretanje i akcija su veoma prosti čak i za ovaj žanr - kombati se svodi na nekoliko jednostavnih kombinacija napada i mogućnost da parirate ili izbegnete protivničke. Neprijatelji su raznoliki i veoma agresivni, ali obično nećete imati previše problema sa njima ako ste dovoljno pažljivi i strpljivi. Kretanje i platformisanje nije teško (kao Celeste ili Super Meat Boy) i veoma je pristupačno za sve tipove igrača.



## Većinu izazova ćete moći da rešite razgovorom ili putem društvene igre INA

Većinu izazova ćete moći da rešite prostim razgovorom sa drugim likovima ili putem društvene igre INA. Imaćete četiri opcije tokom dijaloga, a priča će napredovati u zavisnosti od odgovora koji odaberete, iako će Fig nekako uvek zvučati kao dobar momak. No ako nešto zeznete, svakako ćete imati opciju da rešite probleme i sa svojim mačem.

S druge strane, INA je jedinstvena društvena igra koja kombinuje elemente šaha i go, sa dodatkom da neke od figura ili kamenčića imaju posebne sposobnosti. Vi birate osam kamenčića koje stavljate u svoju vreću, a potom morate da probate da ozidate deo table i tako sakupite poene za pobjedu. GWENT recimo možemo da igramo sa skoro svim NPC likovima, što je slučaj i sa ovom igrom. Pravila su jako prosta za naučiti ali će vam trebati vreme da je komplet savladate. Svakako služi kao solidna razbibriga tokom priče.



U jednom momentu ćete dobiti pristup brodu kojim ćete moći da putujete na razne lokacije. Ali bitna informacija je da ovo nije metroidvania, tako da nećete moći da se vratite nazad kada pređete neku oblast. Ako želite nešto da obavite, pokupite ili sa nekim da odigrate INA, potrudite se da to uradite pre nego što odete na sledeći ekran/nivo.

## Mašta i kreativnost su apsolutni fokus ove igre

Nemojte očekivati aspekte drugih modernih platformera, kao što su unapređivanje lika, opreme i slično. Forgotlings je vrlo bazična igra u smislu gejmplera, primarno fokusirana na priču i svet, a ne na kombat sistem i slično. Pošto su svi izgubljeni predmeti, likovi mogu biti veoma šareni i šašavi (pretežno šašavi), a način na koji se neki oblače ili pričaju će vas vrlo

često zbuniti i iznenaditi. Kao i Forgotten Anne, vizuelni stil će vas podsetiti na stare crtane filmove. Večinu likova i okruženja krasi jarke i prelepe boje, ali tu je i onaj oronuli, isprani i mračni deo sveta. Oba aspekta su u predivnoj harmoniji i često ćete zastati da uživate u pejzažima širom zemlje izgubljenih predmeta. Ipak, glavna čar igre je njena zvučna podloga - od veoma kvalitetne glasovne glume do predivnih muzičkih numera i vrhunskih efekata.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

**OS:** Windows 11  
**CPU:** Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 5 2600  
**GPU:** Nvidia GeForce GTX1070 Ti / AMD Radeon RX Vega 56  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 20 GB

<b>PLATFORME:</b>	<b>TEST PLATFORMA:</b>
PC, PS4/5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch	PC
<b>RAZVOJNI TIM:</b>	<b>CENA:</b>
ThroughLine Games	19,50€
<b>IZDAVAČ:</b>	
Hitcents	

## OCENA 7

- ✓ Igra koju može igrati praktično svako
- ✓ Maštovit svet pun zanimljivih lokacija i likova
- ✗ Pregršt bagova na dan izlaska
- ✗ Checkpoint sistem nekada nije fer

**Igru ustupio:**  
ThroughLine Games

Igra je bila prepuna bagova u prvih par dana od izlaska, od nebitnih gluposti do ozbiljnog soft locka i nemogućnosti da napredujete. Na primer, ja sam u jednom momentu izgubio kompletan zvuk u igri. Na sreću, razvojni tim radi punom parom i većinu problema su već uklonili.

Forgotlings je pre svega priča i avantura u stilu tradicionalnih bajki. Ako tražite naslov tog tipa, onda je ovo odličan izbor, pogotovo ako ste prešli Forgotten Anne. Ipak, možda bi bilo dobro da sačekate još malo, kako bi razvojni tim ispravio sve bagove.

# PLAY\_ZINE CAST

## BI WEEKLY PODKAST ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY\_ZINE

## REVIEW

AUTOR  
Milan Živković

KAD HORORČIĆ  
ZASIJA, PA SE  
SAPLETE

## REANIMAL

Kada sam pre skoro 20 godina, na malenom i potpuno nepoznatom zvaničnom sajtu ugledao prve slike i gejملهj u vidu animiranih sličica za igru Limbo, odmah sam predosetio da je u pitanju nešto posebno. I jeste bilo, jer ovaj naslov je indirektno izrodio čitav jedan mali podžanr horor video igara, od kojih je nesumnjivo najprominentniji postao Little Nightmares.

Prva dva dela razvijao je švedski studio Tarsier. Ali kada je treći nastavak najavljen, Tarsier se sklonio na stranu da radi na potpuno novoj igri dok je Little Nightmares prepušten studiju Supermassive. Ovo je u meni odmah izrodilo sumnju, naročito nakon što sam pogledao prve trejlere obe igre. Little Nightmares 3 je delovao istrošeno, usiljeno i umorno dok je REANIMAL odisao novim idejama. Kao prirodan nastavak onoga što je Little Nightmares nekada bio, REANIMAL je obećavao mnogo.

Ova priča se završava tako što je Little Nightmares 3 na kraju ispao potpuno solidna igra. Možda najslabija u serijalu ali i dalje jako kvalitetna. A šta je sa REANIMAL, pitate se? E sad konačno da prozborim koju i na tu temu.

## OSVETLJENJE JE FENOMENALNO, A OKRUŽENJE I LIKOVI VRVE OD DETALJA

REANIMAL izgleda ubedljivo najbolje od sve četiri pomenute igre. Osvetljenje je fenomenalno, okruženje i likovi detaljni a paleta boja iako skromna, opet pažljivo odabrana ne bi li istakla važne motive. Možda su nivoi odnosno okruženje malo manje maštoviti nego u Little Nightmares serijalu, ali vizuelni identitet je tu, a grafika odlična.

Podizanjem vizuelnog kvaliteta, pojačala se i horor tenzija. I dok ovo nesumnjivo ostavlja utisak prirodnog nastavka na ono što je studio Tarsier stvorio, malo se izlazi iz okvira Little Nightmares i zalazi više u - ne tako male košmare. Ovo rizikuje da izgubi na šarmu koji je studio od početka gradio, gde je sav horor ipak prolazio kroz filter minijaturnog iskustva. Ali recimo da su se za dlaku izvukli i nisu igru pretvorili u nešto zaista strašno.

Po pitanju toka priče, grafici, atmosferi i zvuku, mogu da pohvalim REANIMAL i kažem da je studio izgradio i unapredio svoj lični pečat ovom igrom. Ali uprkos svemu, kada sagledamo sve četiri pomenute igre, REANIMAL je na vaše iznenađenje a moje zaprepašćenje, najslabija od njih. Pa kako sad to?

Dok REANIMAL ima izuzetno jezive, originalne i snažne momente, ovakva struktura igre više je korisna da se od kockica složi jedan sjajan trejler, nego sjajna igra. Naslov krasi neujednačenost u svakom mogućem smislu te reči i u glavi mi je podeljena na tri celine. Baš kao što je i interno ako se ne varam, igra podeljena na tri poglavlja.

Demo igre koji je dostupan i koji je bio moj prvi susret sa njom, počinje od početka i završava se baš kada deluje da stvari postaju zanimljive, usred akcione sekvence. Do tog momenta, atmosfera se gradila, neki trenuci su bili jezivi ali ništa se nije isticalo. Ovo me je odmah navelo da se zapitam kada će se nešto istaći u finalnoj verziji igre. Ali kada sam je konačno pokrenuo, za mene takvih momenata gotovo da nije ni bilo u prvoj trećini.

Prepoznatljivi ansambl motiva, neinspirativan antagonist i dosadna šetnja kroz okruženje koje navodno treba da vam proda priču a osećate se kao da vam prodaje maglu. Dodajmo ovome činjenicu da je REANIMAL sada proširen u više dimenzija u smislu da imate veću slobodu kretanja, ali odabir kamere je skoro u potpunosti i dalje prepušten internoj režiji igre.

## LOŠA KAMERA, ODZIV KONTROLA I BAGOVI, MOGU DA VAS DEBELO ISFRUSTIRAJU

Već možete da pretpostavite koliko je pregledno sve, kada ti igra ne dopušta da je pogledaš iz kog ugla ti želiš. A naročito je iritantan moment kada pokušavate da oba karaktera zadržite na ekranu a kamera ima druge planove. Da, REANIMAL je kooperativna igra koju je moguće igrati na jednom televizoru ili sa više uređaja. I dok je to sjajno kao podatak, igra bez obzira na način igranja ne dopušta da se likovi razdvajaju tako da nisu na istom ekranu. Ukoliko to pokušate, posle nekoliko sekundi sledi "game over" ekran, pa se vi češite.

## U KOMBINACIJI SA FORSIRANOM KAMEROM, KOOPERATIVNI REŽIM PREDSTAVLJA MOŽDA I NAJVEĆI HOROR OD SVEGA

U kombinaciji sa pomenutom kamerom imamo i odziv kontrola koji zahvaljujući svemu ostalom, deluje izuzetno trapavo. Zaglavljivaćete se u predmete što svojom, što krivicom bagova, skretati nevoljno sa puta, padati i naravno ginuti, iznova i iznova. Gličevi i bagovi su verovatno najveći horor u ovoj igri, a to nije mala stvar. U dve reči – osećaj nedovršenosti. Ništa što se ne bi moglo rešiti nekolicinom zakrpa, a tome samo možemo da se nadamo da će biti objavljeno.

Ukratko, prvo poglavlje igre za mene je bio hladan tuš u smislu kontrole, gejملهja i mlake prezentacije i bez sumnje služi kao alat da okalja ostatak naslova, što je velika šteta. Jer je igra kao celina i više nego dobra. Ovo se naročito može primetiti već na samom kraju prve trećine i početkom druge trećine priče, što je istovremeno trenutak kada sam odahnuo i počeo zaista da uživam.

Igra tada počinje da ređa ideje i novitete od kojih mi se najviše dopala sposobnost da se zapravo suprotstavite protivnicima. Dakle nije sve u skrivanju i bežanju već ćete u nekim trenucima osetiti da imate sasvim dovoljno kontrole da uzvratite nakazama iz mraka i pokažete im ko je gazda. Zbilja osvežavajuće.

Tu je i sijaset originalnih momenata gde scena postaje prava jedna akciona minijatura i ovo su bez preterivanja trenuci koji su glavni razlog zašto ću igru odigrati više puta nego jednom. Možda zvuči jeftino u smislu da samo neki momenti izvlače celokupni kvalitet naslova, ali ovo su samo momenti vrhunca, dok je prosek i više nego zadovoljavajući.

Kao poslednje tehničko razočaranje, nameću se performanse na PlayStation petici. Na raspolaganju imamo dva režima i to onaj koji u prvi plan stavlja kvalitet kao i onaj koji pojačava performanse. I dok "quality mode" izgleda odlično, frejmrejt je jako loš i kviri celokupan utisak. Mogao bih se zakleti da u nekim trenucima pada i ispod 30 sličica u sekundi dok povremeno ume da zaštuca još grđe. Iz ovog razloga, većinu igre sam proveo uz "performance mode", što je pružilo daleko lepše izvođenje ali je i ovde bilo prisutno malo zastajkivanja. Kriminalno...

Za prelazak igre mislim da vam neće biti potrebno više od tri sata, što će u početku delovati kao olakšanje, ali kada se igra "probudi", zapravo je još jedno razočaranje. No poznavajući Little Nighmares serijal i Tarsier studio, možemo da očekujemo i DLC proširenje odnosno više komada u narednim godinama. A da li će biti vredno čekanja, ostaje nam da vidimo.

U svakom slučaju, REANIMAL nesumnjivo dolazi iz Little Nighmares kuhinje i pruža utisak prirodnog, organskog nastavka. Ali dok ga kvaliteti ističu, slabije performanse, izandali motivi, dosadna prva trećina i iritantne kontrole sputavaju čitavo iskustvo od toga da se postavi na tron podžanra. Ovako, imamo jednu zaista interesantnu pustolovinu koja je vredno vašeg novca ali i koju ćete verovatno više pamtili po razočaranjima nego po nekom kvalitetu koji se ističe. Kvalitetu koji se slabije vidi, ali koji je ipak, bez ikakve sumnje još uvek tu.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

**OS:** Windows 10/11 64-bit  
**CPU:** Ryzen 5 3600X /  
Core i7-7700KTBD  
**GPU:** GeForce RTX 2060 /  
Radeon RX 6600XTTBD  
**RAM:** 16 GB  
**SSD/HDD:** 18 GB

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

**RAZVOJNI TIM:**  
Tarsier Studios

**IZDAVAČ:**  
THQ Nordic

**TEST  
PLATFORMA:**  
PS5

**CENA:**  
39,99€

**OCENA** **7,6**

- ✓ Prepoznatljiv identitet studija
- ✓ Odlična grafika i atmosfera
- ✓ Osvežavajući trenuci i noviteti
- ✗ Izuzetno slaba prva trećina
- ✗ Trapave kontrole i bagovi
- ✗ Generalna neujednačenost u svakom smislu

**Igru ustupio:** Iris Mega



**GIRL GAMING  
SHOW**

**SVAKOG DRUGOG  
PONEDELJKA**

**NA YOUTUBE KANALU:  
@GIRLGAMINGASSOCIATION**



## REVIEW

AUTOR  
Milan Živković

## KANDIDAT ZA NAJBOLJU IGRU SERIJALA?

Nešto mi je šapnulo: "Petre, pređi Resident Evil 2 i 4 još jednom, pre nego zaigraš Requiem." Rekoh, nisam Petar, ali dogovoreno! I to je nešto što bih preporučio i vama da uradite, ukoliko niste u skorije vreme obrnuli ove dve igre. Poslužiče kao odličan podsetnik na nedaće i pustolovine Leona S. Kenedija. Ali možda i još važnije, ovo je recept za sjajnu uvertiru i još bolji "hajp" za ono što vas čeka u najnovijem "reziju". Elem!

Ovoliko zagrejan za neku igru nisam bio od prošlogodišnjeg Death Strandinga. Pa dok je tamo više bio slučaj sa jako emotivnom povezanošću mene i igre, ovde je to bilo više oduševljavanje i potpuno nestajanje u atmosferi adrenalinskog naboja. I dok ću se maksimalno truditi da vam ne pokvarim ništa u vezi ove igre koju obavezno morate probati, dozvolite da pokušam da vam prenesem svoje oduševljenje.

**PRIČA JE FOKUSIRANA NA GREJS EŠKROFT, ODNOSNO NJEN CILJ DA SAZNA VIŠE O SVOJOJ PROŠLOSTI**

Grejs je mlada FBI agentkinja čija je majka stradala u izvesnom hotelu pre osam godina. Kada poslednje u seriji neobičnih ubistava ukaže ponovo na ovaj hotel, Grejs se mora suočiti sa svojom traumom ne bi li doznala istinu.

Tako je, Grejs kreće u ovaj hotel potpuno sama, po komandi svog nadređenog. Izvesnog surovog gospodina koji očitno ne mari za njen post-traumatski stres. Jedino o čemu sam razmišljao dok je Grejs pružala korake u napušteni hotel, jeste kojom brzinom bih se okrenuo i vratio na sigurno, da na miru otkucam izveštaj o tome kako ništa nisam pronašao na mestu zločina. A celu sam noć pincetom po ruševinama preturao!

Dobro, suštinski ovaj povratak i simbolizuje postavku igre, a to je suočavanje sa sopstvenim strahovima. Capcom je za najnoviji deo sage želeo da se više vrati strašnim korenima, nego fokusira na akciju. I mogu vam reći da su u tome zaista uspeli jer... Čoveče, kakva atmosfera.

Malo je reći da su me prva dva sata igre uvukla u svoj svet, toliko da sam zaboravio gde se nalazim. Za početak, igra izgleda božanstveno. Karakteri i dalje ne pucaju na hiper-realizam, iako je Capcom i te kako sposoban da to postigne, što smo recimo videli u Devil May Cry 5. Ali i pored toga, modeli glavnih likova i protivnika izgledaju jako lepo. Detalji na njima, fizika odeće i kose - sve je i više nego solidno.

Impresivnije jeste okruženje odnosno dizajn nivoa, tekstura i maleni detalji sveta. Iako na regularnoj PlayStation petici nećete uživati u prelepim teksturama, sirov kvalitet okruženja je i više nego dobar. Ali ono što stvarno raspamećuje, jeste osvetljenje.

"Globalna iluminacija" postignuta RE endžinom, po mom skromnom mišljenju je konačno dostigla onaj kvalitet koji smo mogli da doživimo u Matrix Unreal 5 demo-u za PS5 pre nekoliko godina. Ukoliko niste neko ko pada čisto na teksture, visoku rezoluciju i poligone, siguran sam da ćete se složiti da neki kadrovi izgledaju fotorealistično. koje sam ikada video.

**LAMPA U MRAKU A NAROČITO DNEVNO SVETLO, PREDSTAVLJAJU NEKE OD NAJFINIJH EFEKATA SVETLOSTI KOJE SAM IKADA VIDEO**

# RESIDENT EVIL

## requiem

Kako sam nagovestio na početku recenzije, poznavanje prethodnih delova pojačaće faktor uživanja, jer se neki elementi ranijih igara vraćaju. Nešto od toga možete videti na trejlerima, ali ukoliko ih niste pogledali, sigurno neću ja ovde da vam kvarim iznenađenje. Da li lokacije, likovi, nešto treće ili sve zajedno, ne mogu da kažem. Ali ukoliko ste ljubitelj serijala, Requiem ćete možda doživeti i kao magnum opus franšize.

Ovo direktno mogu da dovedem u vezu i sa gejmplajem, jer nisu samo gorepomenuti elementi veza sa najboljim elementima serijala. Već smo navikli da Resident Evil ne prati uvek isti recept. Pa dok je šestica totalno pogubila kompase, sedmi deo je revitalizovao franšizu potpuno suludim nivoom strave i užasa.

Devetka sada koristi najbolje od oba sveta. Tu su momenti kada ćete se osećati skoro pa nepobedivo, ali i mnogo onih gde ćete se osećati ranjivo kao nikada ranije. Ovo predstavlja zaista osvežavajuć pristup i kompletnoj naraciji, jer dozvoljava da odmorite i od horora i od akcije, baš u momentima kada samo što nisu počeli da budu previše naporni.

**DOBAR DEO IGRE JE IZUZETNO LINEARAN, ALI IMA I MOMENATA KADA SAMI ODLUČUJETE KUDA ĆETE PRVO KRENUTI**

“Survival horror” recept serijala takođe često dolazi do izražaja, pa je pametno korišćenje inventara i šunjanje ponekad i najbolji izbor. A opcije za borbu sa neprijateljima su sada obogaćene, pa sama akcija i sukobi imaju još više dubine. Da ne pominjem da izgledaju sjajno! I što je najvažnije, užasno su zabavni.

Dizajn zvuka je podjednako fantastičan, što čini iskustvo potpunim. Ovo je verovatno i prva igra gde sam se osetio loše što teram svog lika da sve vreme trči. Kada se Grejs zadiše, pa sve kroz ono njeno nervozno jecanje počne i da uzdiše, ma kamen bi zaplakao. Dobro, šalim se malo. Ali istina, izuzetno je dobro dočarano stanje očaja iz očiju jedne mlade žene.

Kada smo kod očiju, igra nudi pogled iz prvog ali i trećeg lica. Ovo je takođe kulminacija dosadašnjih delova, jer prvo lice pospešuje horor iskustvo dok treće više pogoduje akcionim momentima. Pa dok je moguće proizvoljno odabrati opciju perspektive, savetujem da ostavite onako kako je igra predvidela. Tu definitivno nema greške.

Muzika, iako retka, odlično produbljuje emotivnu uključenost, naročito kada u pozadini zavrta neka poznata tema. A momenti tišine koji su daleko češći, prožeti već pomenutim uzdisajima i zlokobnim mukom, kategorija su za sebe. Igra savršeno zna kada da vas baci u stanje preživljavanja i kako da vam dočara osećaj bespomoćnosti. Iskreno, bio sam uzbuđen u vezi izlaska ove igre, ali ovaj kvalitet čak ni ja nisam očekivao.



Žongliranje sa inventarom, spravljanje municije i predmeta za oporavak, unapređivanje naoružanja i rešavanje zagonetki... Skoro svaki proslavljeni Resident Evil moment je prisutan i ovde. Ali to igru ne sputava u tome da eksperimentiše i sa nekolicinom novih pravaca. Naravno, tu je dosta i momenata koji su preterani ili smešni na ovaj ili onaj način. Ali po tome je serijal i poznat, pa igru nikako nemojte uzimati previše za ozbiljno, ni u kom trenutku.

Ono što mi se posebno dopalo jeste količina i kvalitet animiranih scena. Mislim da nijedna igra do sada nije imala tu količinu animacija. Dobro, možda ona nečastiva šestica ima više, to stoji. Ali ako uzmemo u obzir atmosferu, kvalitet i količinu – mislim da se devetka ovde jako ističe.



Lično, jedino razočarenje za mene bile su dve stvari. Prva je nedostatak nekih elemenata na koje smo do sada navikli. Što se konkretnijeg objašnjenja tiče, ne mogu dublje da zalazim. Ali recimo da "replay value" više zavisi od toga koliko ste u igri uživali, nego od onoga što možda očekujete od narednog igranja.

Druga stvar jeste monotonost nekih deonica. Iako je odnos horora i akcije jako lepo izbalansiran, neke deonice baš umeju da se otegnu i deluju više naporno nego kao uživanje. Možda je to samo "burnout" koji sam lično doživeo od previsokog nivoa dopamina koji je u tim trenucima naglo opadao, ali mislim da su neki momenti bili više usiljeni nego što je to trebalo da bude.

Kada bih morao da smislim i treću stvar, bilo bi to ono otrcano "šteta što igra nije bar još malo duža". Iako su lokacije raznovrsne, od siline sveukupnog oduševljenja, verovatno će i vama kroz glavu proći potreba da igra ima bar još neku maštovitu lokaciju. I uz to naravno, traje barem nekoliko sati duže. Ovako, vrlo je verovatno da ćete je preći za manje od 15 sati, što ume da ostavi gorak ukus u ustima.

U svakom drugom smislu, Resident Evil Requiem je za mene jedno pravo remek-delo. Omiljena igra serijala mi je originalna trojka, u čijem rimejku takođe jako uživam bez obzira na nedostatke. Smatram da je rimejk dvojke spektakl dok četvorka, u svoja oba izdanja, možda i najbolje akciono horor iskustvo svih vremena. Sa svim ovim na umu, Resident Evil Requiem je možda i najbolja Resident Evil igra svih vremena! Ili joj je potrebno samo malo

dodatnog sadržaja da bi to bila. No i ovako, ja sam evidentno oduševljen.

No za ovaj pasus, bilo je potrebno ipak nekoliko dana više da prođe, da se utisci slegnu još više. Da se evociraju uspomene na sve kvalitete serijala i postavi najnoviji nastavak negde među njih. S tim na umu, rekao bih da Resident Evil Requiem ne briljira ni na jednom polju kao što su to prethodnici umeli. Ali ipak radi mnogo više od toga.

Neki nastavci, savršeni su primer žanra. Neki su perfektno akcione igre a ima i onih koji su bukvalno redefinisali "survival horror" u svetu video igara.

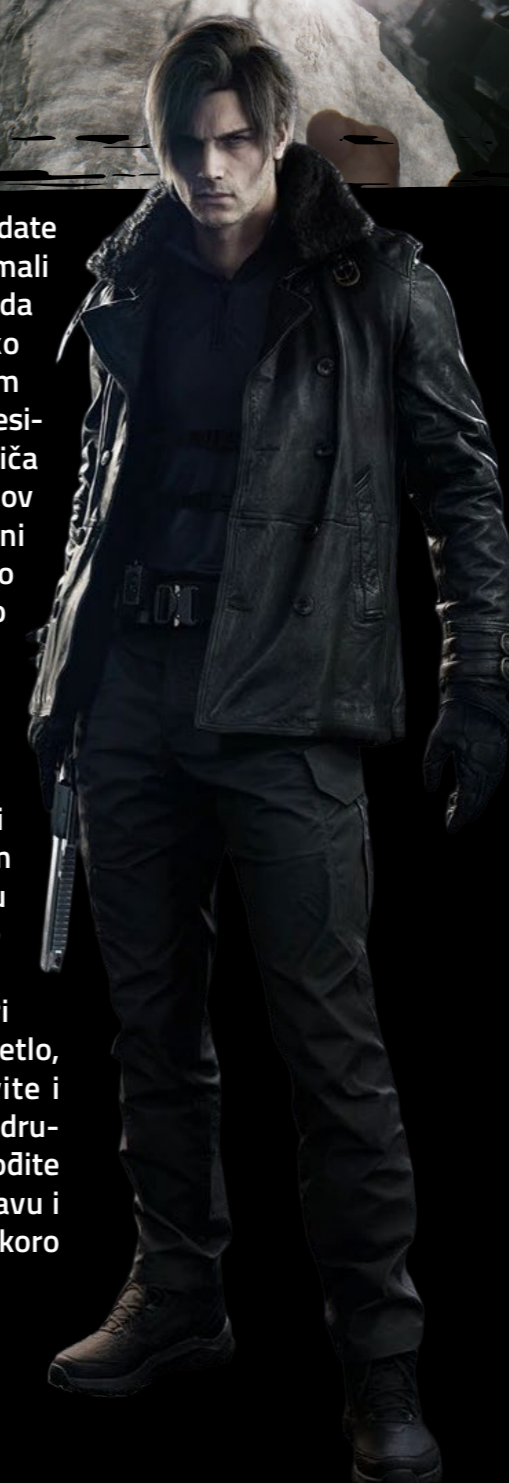
Requiem pak uspeva da na svakom polju bude izuzetan i to ga kao celinu čini briljantnim. Možda ćete lako moći da uperite prstom na neki njegov element i kažete "da, ali ovaj drugi deo to i to radi bolje", to stoji. Ali teško da ćete pronaći neki nastavak koji kao celina funkcioniše bolje nego ovaj.

**ČOVEČE, KAKVA  
ATMOSFERA!**



Ovo su oni momenti kada pogledate iza sebe na iskustvo koje ste imali uz igru i žalite što ćete morati da čekate ko zna još koliko, kako biste doživeli nastavak ili barem dopunu u obliku DLC-a. Ovo je Resident Evil i haotična i šašava priča koja ide u stotinu pravaca je njihov zaštitni znak. Mesta za naredni deo i nadovezivanje, naravno da ne nedostaje. Ali kada će to biti, ostaje nam da saznamo u narednim godinama...

Za sada, ovo je za mene najzabavnije iskustvo godine. Ostaje da vidim hoće li u 2026. godini Crimson Desert ili Phantom Blade Zero uspeti da poljuljaju reziju sa trona. Od mene samo jedna ogromna preporuka, naročito ukoliko ste stari obožavalac serijala. Ugasite svetlo, pojačajte zvuk, možda pozovite i maksimalno jednog strašljivog drugara da vam pravi društvo i prođite zajedno kroz pritajeno zlo, stravu i teror. Biti ovako uplašen, nije skoro bilo tako zabavno.



**PREPORUČENA  
PC KONFIGURACIJA**

OS: Windows 11 64-bit  
CPU: Intel Core i7-8700 / AMD Ryzen 5 5500  
GPU: GeForce RTX 2060 Super 8GB / Radeon RX 6600 8GB  
RAM: 16 GB  
SSD/HDD: 70 GB

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

**RAZVOJNI  
TIM:**  
Capcom

**TEST  
PLATFORMA:**  
PS5

**IZDAVAČ:**  
Capcom

**CENA:**  
79,99€

**OCENA 9,4**

- ✓ Neviđeno dobra atmosfera
- ✓ Raznovrsnost gejملهja
- ✓ Zvuk i vizuelni dizajn
- ✗ Monotonost pojedinih deonica
- ✗ Inicijalni nedostatak nekih elemenata
- ✗ Nije kratka, ali da je barem malo duža...

**Igru ustupio: CD Media**

# REVIEW

AUTOR  
Stefan Mitov Radojičić

## THE DARK RITES OF ARKHAM

### LUDILO MOZGA U SENKAMA ARKAMA

Moderne point & click avanture se često trude da začine osnovnu formulu novim mehanikama i sličnim zavrslamama, kako bi se istakle i privukle igrače. The Drifter je bio skoriji primer, sa svojom zanimljivom timeloop mehanikom. Međutim, sa The Dark Rites of Arkham imamo gotovo suprotnu situaciju - ovo je takoreći obična, ali vrlo kvalitetna avantura, bez preterivanja, pametovanja i gomile komplikovanih funkcija koje često mogu zbuniti igrače, umesto da ih zaintrigiraju i zabave.

Kao i svaka dobra horor priča u stilu čuvenog Lavkrafta, počinjemo potpuno bezazleno sa dojavom lokacije gde se nalazi kriminalac koji ucenjuje uglednog političara. U ulozi smo detektiva Džeka Fostera koji je preživeo traumatičan incident na prethodnom zadatku i propatio gadne psihičke posledice. Ovo mu je prvi, naizgled uobičajen slučaj sa kojim se vraća nazad na posao, ali uz prostu, politički motivisanu ucenu, Džek dobija neprijatno iznenađenje - leš sa odsečenom glavom i krvavi ritualni krug pun nepoznatih runa. Tada mu se pridružuje partner koji je uveliko upoznat sa natprirodnim i kultovima i koji će mu pomoći da razreši ovaj slučaj, ili će zajedno sa njim upasti u ludilo koje se krije u senkama Arkama.

Kao što smo pomenuli ranije, ovde nas očekuje sasvim standardna point & click avantura. Samim tim, gejملهj se svodi na rešavanje zagonetki, prosto sakupljanje predmeta i njihovu kombinaciju sa drugim objektima u inventaru ili na nekoj lokaciji. Igra počinje prilično skromno, ali brzo se otvara ceo grad sa tonom lokacija, predmeta i likova sa kojima možete da interagujete.



### DOSTA MODERNIH MEHANIKA FALJ, ALI IGRA IH NADOKNAĐUJE ODLIČNOM PREZENTACIJOM I PISANJEM

Nažalost, moraćete sami da pratite, uz pomoć neke sveske ili notesa, gde sve treba da idete i sa kim sve treba da pričate, ili jednostavno pamтите. Ukratko, igra praktično nema nikakvih modernih mehanika i opcija koje biste očekivali od ovog žanra u 2026. godini. Ipak, ono što nedostaje na tehničkom nivou nalazimo u prezentaciji i pisanju. Sama priča, likovi i ceo tok radnje koja ne usporava ni za trenutak, totalno su prekriveni Lavkraftovim temama, lokacijama i kreaturama. Samo se nadam da ste spremni da čitate, i to mnogo.

### NADAM SE DA STE SPREMNI ZA GOMILU ČITANJA!

Zagonetke nisu preterano teške i većina je relativno logična. Kad vam se otvori svet i mapa Arkama, imaćete potpunu slobodu da idete sa lokacije na lokaciju i rešavate zagonetke kako koju možete.

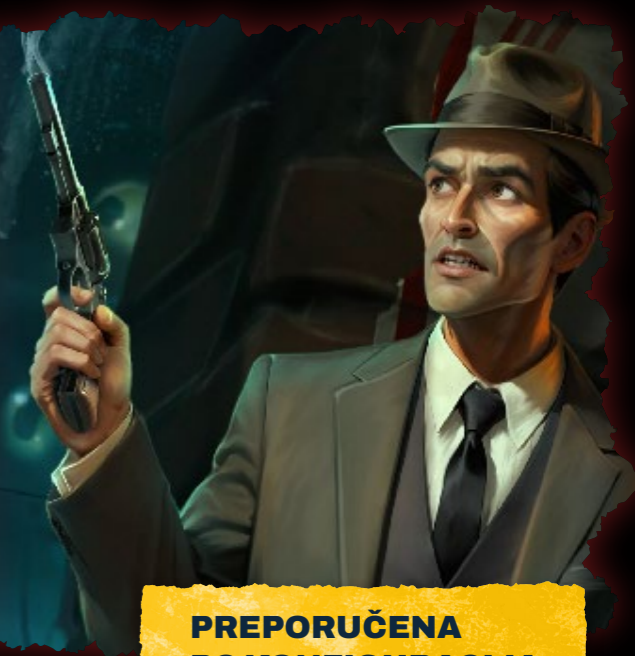
Grafika je prikazana u prostom pixel art stilu koji, iako nije previše raskošan, ima taman dovoljno detalja da prikaže ono što treba. U određenim situacijama, prilikom sinematika i razgovora sa drugim likovima, postaje veoma detaljna i još više prikazuje horor koji ova priča donosi.

Glavna gluma ne postoji, ali tu je zato sveprisutna muzika koja veoma dobro prenosi atmosferu svake lokacije, od oronule hotelske sobe, preko policijske stanice, pa sve do ukletih i zastrašujućih zabiti koje ćete istraživati. Šteta što nema glasovne glume, pošto bi još više oživela igru i sam setting.

### THE DARK RITES OF ARKHAM JE VRLO STANDARDNA POINT & CLICK AVANTURA I TO JE SKROZ OKEJ

Glavna mana je što igra nema opciju da pritisnete i vidite sve objekte sa kojima možete da interagujete na datoj lokaciji. Ne postoji nikakav hint sistem, nikakva opcija da vidite koji vam je trenutni zadatak i slične QoL funkcije. Ovo naravno može biti pozitivno ako tražite old school point & click iskustvo. Ali svakako može biti i veoma frustrirajuće ako propustite neki mali deo ili predmet koji je bitan za napredak.

Ako ste ikada želeli da igrate avanturu koja pomno prati Lavkraft stil i lore, The Dark Rites of Arkham je prava igra za vas. Nećete doživeti bolje iskustvo, osim ako ne čitate knjige iz ovog žanra ili igrate neki pen & paper RPG. Ova igra je takođe savršen izbor ako ste željni old school point & click avantura.



#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 7+  
CPU: 2 GHz+  
GPU: : DirectX kompatibilna  
RAM: Bilo koji  
SSD/HDD: 3 GB

#### PLATFORME:

PC

#### RAZVOJNI TIM:

Postmodern Adventures

#### IZDAVAČ:

enComplot

#### CENA:

13,99€

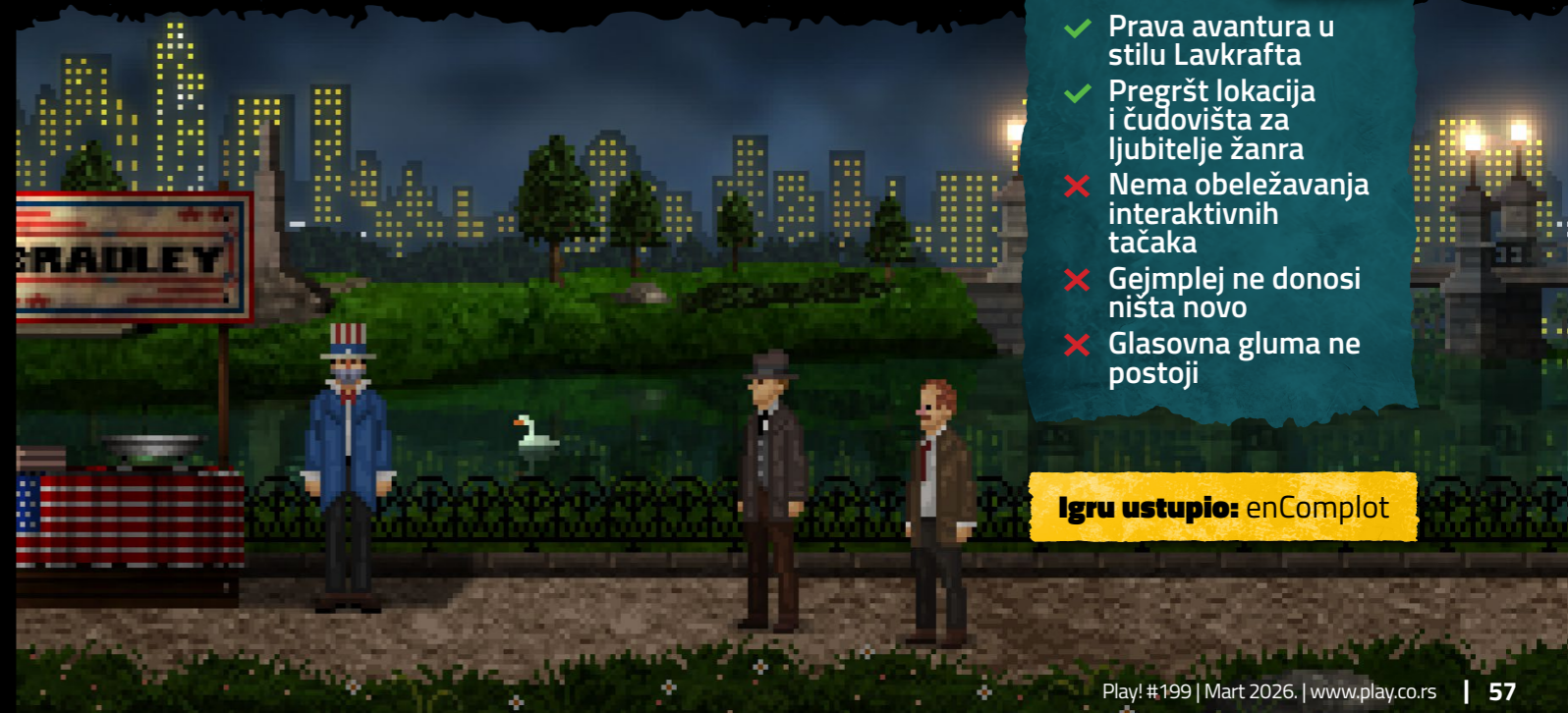
#### TEST PLATFORMA:

PC

## OCENA 7

- ✓ Prava avantura u stilu Lavkrafta
- ✓ Pregršt lokacija i čudovišta za ljubitelje žanra
- ✗ Nema obeležavanja interaktivnih tačaka
- ✗ Gejملهj ne donosi ništa novo
- ✗ Glasovna gluma ne postoji

Igru ustupio: enComplot



# PARKUROM PROTIV SISTEMA

Davne 2008. godine švedska kompanija DICE predstavila je Mirror's Edge, akcionu avanturu smeštenu u distopijski grad u bliskoj budućnosti. Ono što je igru od početka izdvajalo od mnogih naslova tog vremena nije kombat sistem, već fokus na parkur kretanje i momentum, skakanje preko zgrada, zidova, prepreka i drugih objekata kako bi se izbegli neprijatelji.

Mirror's Edge ima jedinstven futurističko-minimalistički šmek i estetiku koji i dan-danas izgleda moderno, iako je igra stara skoro 20 godina. Ekstremno bele i čiste pozadine, uz jarke primarne boje, ostavljaju snažan vizuelni utisak koji je i dalje prepoznatljiv. Zvučni dizajn je takođe bio hvaljen jer doprinosi fluidnosti pokreta, tako da gejملهj nikada nije dosadan. Nažalost, uprkos zanimljivoj postavci, priča igre je često kritikovana kao slabija strana celokupnog iskustva.

Uticaj Mirrors Edge-a se može primetiti i godinama kasnije, primarno u igrama koje praktikuju parkur u nekom obliku. Dying Light je jedan od najboljih primera jer je parkur u prvom licu direktno integrisan u otvoreni svet na sličan način kao u Mirrors Edge, ali je prilagođen za horor žanr. Titanfall i Titanfall 2 dodatno su razvili ideju brzog, akrobatskog kretanja u first-person perspektivi, kombinujući wall-running i klizanje u borbenom okruženju. Naravno tu su i Ghostrunner, Sunset Overdrive i mnogi drugi naslovi. >>>



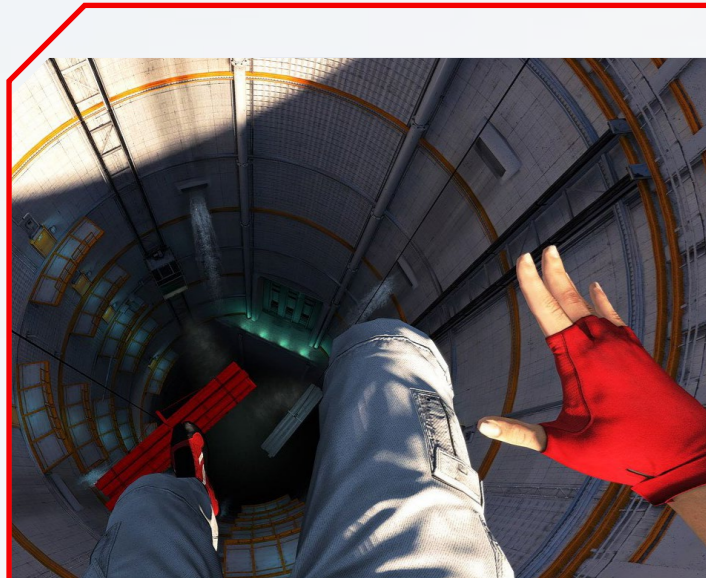
Vi kontrolišete Faith Connors, članicu podzemne mreže parkur kurira poznatih kao „runners“, čija je misija da prenose poverljive pakete i informacije kroz grad. Stopa kriminala u ovom gradu je niska, život udoban, aali samo zahvaljujući veoma represivnom režimu. Kuriri deluju nezavisno, a priča vodi Faith na potragu da otkrije ko je okrivio njenu sestru za ubistvo koje nije počinila.

„Runner vision“, to jest vizuelni indikator pravca, pomaže vam da usmerite Faith. Jarki crveni detalji u inače ravnom i belom gradu naglašavaju gubitak karaktera represivnog društva, dok pogled glavne junakinje na grad odražava hladnoću i bezosećajnost, osim njene ljubavi prema trčanju i parkuru. Sve ovo je dodatno pojačano upotrebom kamere iz prvog lica, koja igraču omogućava da u potpunosti doživi parkur i vidi svet kroz Faithine oči.



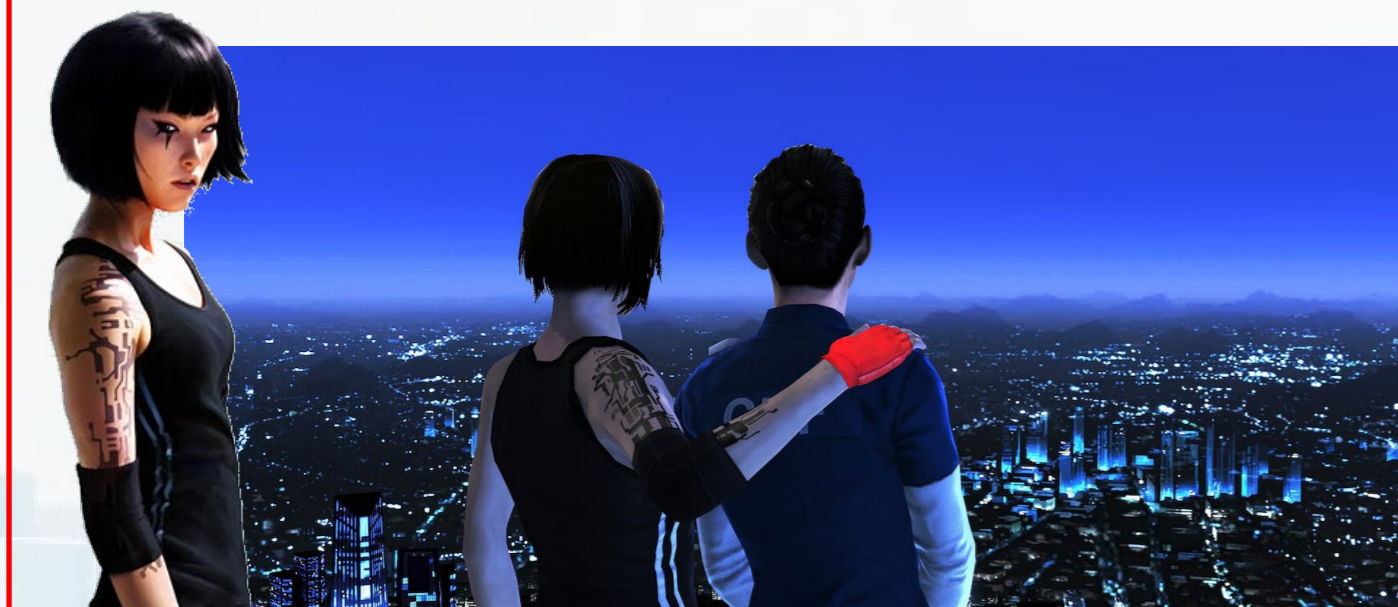
MIRROR'S  
EDGE™



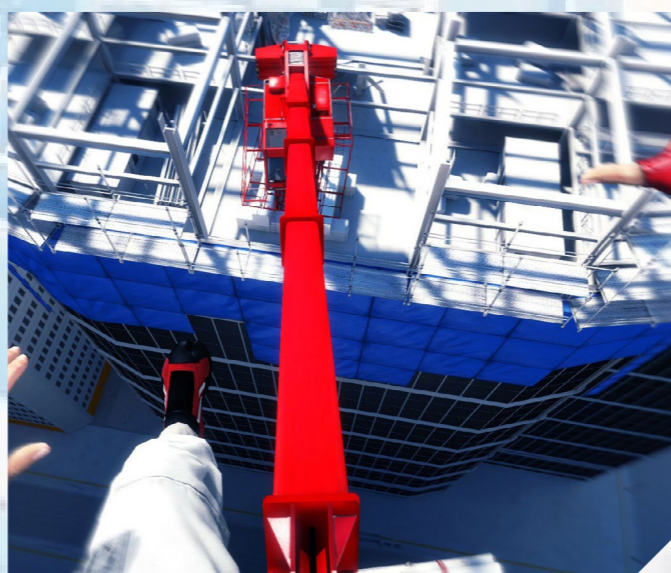


U junu 2016. godine stigao je Mirror's Edge Catalyst, pokušaj da se originalna igra dodatno razvije kroz open world i „moderniji“ dizajn.

Umesto direktnog nastavka, Catalyst je reboot koji proširuje grad Glass i daje igraču veću slobodu u kretanju, istraživanju i kombinovanju parkur ruta. Unapredio je fluidnost pokreta, dodao naprednije parkur sposobnosti i uklonio upotrebu pušaka, čime je još jasnije naglašen identitet serijala.



Iako Mirror's Edge nikada nije postao masivni hit, uticaj igre je dugotrajan i vidljiv. Igra mi ostaje u sećanju kao dokaz da first-person perspektiva ne mora biti vezana isključivo za pucačine, već može da prenese brzinu, visinu, rizik i uzbuđenje na način koji je i dalje retko nadmašen. Uprkos manama u narativu, Mirror's Edge ostaje naslov koji ćemo pamtiti po trendovima koje je započeo.



# VODIČ KROZ ISTORIJU VIDEO IGARA

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

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

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

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

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

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



LOGITECH **G325**

Logitech je poznat po svojim kvalitetnim periferijama u okviru G serije za gejmere, ali je tokom godina postalo malo teže pratiti koji model iz koje serije je namenjen kome i zašto - prosto ih ima previše. Tako su sada uveli sistem koji bi krajnjem korisniku trebalo da bude nešto razumljiviji pa će svi modeli sa cifrom 3 kao početnom biti iz da kažemo „osnovne kategorije“ u smislu i kvaliteta i budžeta.

Kao osnovni model bežičnih slušalica, G325 i dalje dolazi u prepoznatljivom Logitech G pakovanju, doduše sa malo većim akcentom na reciklirane materijale a nešto manjim na luksuznije elemente. Kada izvadimo slušalice iz kutije primećujemo da su izrađene od kvalitetne plastike ali da su ovde upotrebljena vrlo standardna rešenja – u pitanju je klasični headband na razvlačenje. Zanimljivo je da slušalice nekako ulaze u žleb u gornjem delu headbanda, što pravi simpatičan vizuelni utisak ali

nema preterano uticaja na funkcionalnost. Same naušnice kao i donji deo rama su obloženi baš dobrom količinom memorijske pene preko koje se nalazi fina tkanina, tako da je udobnost zaista na izuzetnom nivou. Zanimljivo je da G325 zbog toga izgledaju poprilično masivno ali su ipak teške samo 212 grama, što je impresivan rezultat. Generalno gledano, ovaj uređaj možete nositi na glavi po ceo dan i da vam sve vreme bude jako udobno, čak i po najvećim vrućinama.

**BUDŽETSKI IZBOR U  
BEŽIČNOM IZDANJU**

U kutiji se još dobija i USB Lightspeed adapter koji je nešto većih dimenzija, otprilike kao standardni USB fleš drav. Osim toga se dobija i standardni USB-C kabl koji služi za povezivanje i za punjenje, koji je takođe odličnog kvaliteta, ali ovde moramo uputiti i jednu veliku kritiku – kabl je dužine nešto manje od metar! To znači da praktično neće doći ni do kućišta desktop računara i bilo bi jako teško koristiti slušalice preko njega - za tu namenu biste morali da upotrebite neki drugi, duži kabl. Konektori su standardnog tipa tako da će bilo koji kabl poslužiti, ali sam mišljenja da nisu baš na tome morali da štede, makar su kablovi danas jeftini. Nedostatak RGB osvetljenja je nešto na čemu je Logitech dodatno prištedeo, mada meni lično to nije nikakva mana. Same slušalice izgledaju vrlo primamljivo i elegantno i mogu se koristiti čak i u nekom korporativnom okruženju bez problema.



Pohvalno je što se sve kontrole nalaze na levoj slušalici za zadnje strane, pa tu možete regulisati jačinu zvuka, mutirati mikrofona, povezati se na Bluetooth ili naravno upaliti i ugasi uređaj. Zanimljivo je primetiti da na prvi pogled ove slušalice nemaju mikrofona – prosto ništa nigde ne štrči. To je zato što je upotrebljena tehnologija koju Logitech naziva Beamforming Mic, tačnije mikrofona koji je praktično samo presvučen tankom tkaninom i nalazi se u levoj slušalici. Tvrdnja je da postoji AI Noise cancellation koji će izbrisati svu buku kao što je zujanje ventilatora ili klikovi na tastaturi. Međutim iskreno, ukoliko planirate da ovaj headset koristite u bučnoj kancelariji ili igraonici sa dosta ljudi koji razgovaraju, mislim da će to biti loše rešenje – prosto mikrofona kupi previše okolnih zvukova i mnogo će biti bolje nabaviti neki headset sa mikrofonom koji će vam doći ispred usta.

S druge strane, kvalitet zvuka je zaista na zavidnom nivou i zahvaljujući dobroj izolaciji spoljašnje buke u paru sa odličnim 24-bitnim audio drajverima daje stvarno odličan zvuk, uključujući vrlo jak bas. Treba imati u vidu da se radi o stereo slušalicama, što je po mom mišljenju sasvim adekvatno u ovom cenovnom rangu. Dosta parametara zvuka možete podešavati i preko Logitech G HUB aplikacije, tako da će sve biti prilagođeno afinitetima.



U pogledu povezivanja, primarni način je preko USB konekcije i preko Lightspeed wireless adaptera na PC računaru, što stvarno funkcioniše odlično i bez greške. Ono što nas je pak oduševilo jeste da je Logitech ubacio i u ovaj pristupačniji model Bluetooth konekciju pa ga možete povezati sa telefonima, tabletima, koristiti za muziku u prevozu, razgovore u pokretu i slično. Još bitnije je da G325 preko Bluetooth konekcije imaju mogućnost povezivanja sa Xbox, PlayStation i Nintendo Switch konzolama, što je svakom gejmeru vrlo bitna stavka i definitivno ušteda da ne morate uzimati više različitih uređaja ukoliko imate i konzolu. Naravno, povezaćete ih preko USB kabla ukoliko želite da ih napunite, a predviđeno vreme trajanja baterije od 24 sata korišćenja je solidno, ali nije baš preterano - ima i dosta boljih modela na ovom planu.

Logitech G325 nude vrhunski zvuk, udobnost i raznovrsne mogućnosti povezivanja po vrlo pristupačnoj ceni kada su u pitanju bežične slušalice. Ipak, neke stvari kao što je nedostatak izdvojenog mikrofona ili surround zvuka mogu biti prepreka pojedinim korisnicima, koji bi onda trebalo da razmotre neki od malo skupljih modela.

# PLAY!ENIGMATIKA

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

## RESIDENT EVIL EDITION

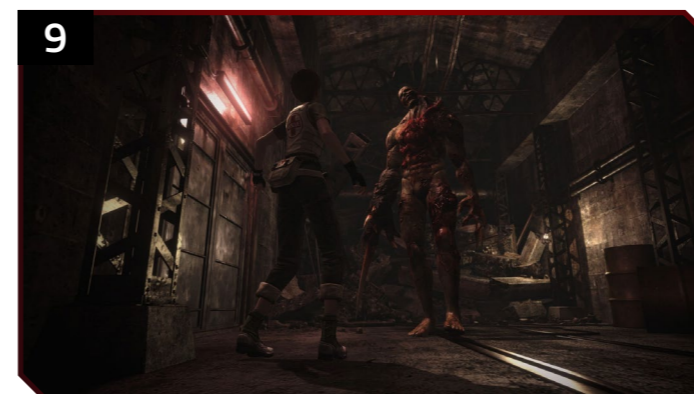
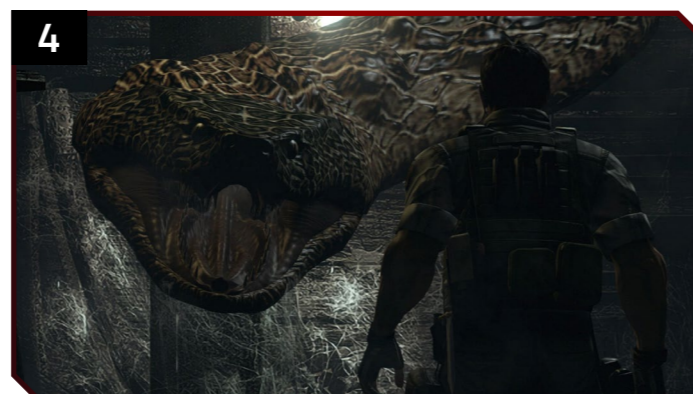
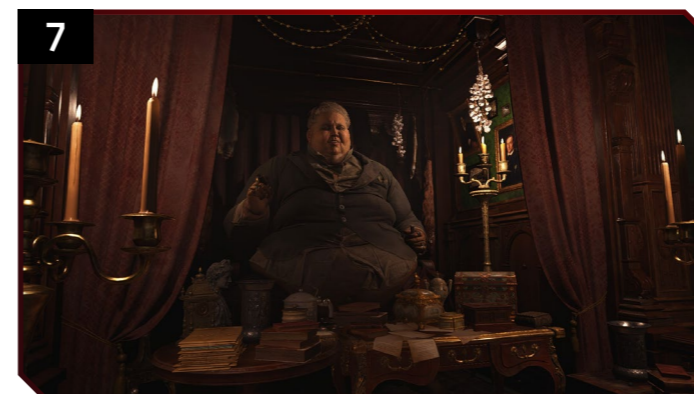
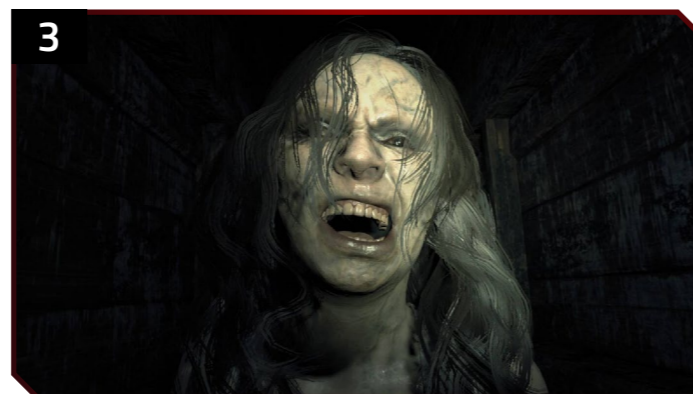
Bilo je samo pitanje vremena kada će Resident Evil dobiti svoj segment u Play!Enigmatici, a mart 2026. se pokazao kao savršen trenutak za to. Ne samo da nas je Requiem, deveti deo glavnog serijala vratio u Raccoon City, nego Resident Evil ovog meseca slavi 30. rođendan! Tako je, čak je toliko vremena prošlo otkako smo prvi put kročili u Spenserovu vilu te davne 1996...

Osim toga, sigurni smo da Pritajenom Zlu nije potreban nikakav specijalan uvod. Čak i da niste najveći ljubitelj, verovatno ste barem jednom u životu čuli za Leona, Džil i Veskera. Kada je horor u pitanju, Resident Evil se definitivno nalazi na vrhu, rame uz rame sa najvećim velikanima žanra, bez obzira na medijum.

Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite delove Resident Evil serijala, a u klasičnoj igri rebusa potrebno je da pronađete imena tri poznata lika!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

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



## REBUSI



# play!

z i n e

